RELATÓRIO DO JOGO “NO REST”

First Person Shooter 3D (FPS) com Unreal

Ana Paula de Mattos, Fernando Sequeira, Leandro da Silva

Conceito

Num futuro próximo, um detetive aposentado e ranzinza acaba de se mudar para uma cidade pequena e pacata, acreditando ser o lugar ideal para aproveitar os seus dias de aposentado. No começo do jogo, um vizinho confessa que acha a cidade estranha e pede para que o ex-detetive investigue a cidade, principalmente a praça. Quando o detetive chega ao local, ele encontra uma entrada secreta para um laboratório subterrâneo, e descobre que a cidade é, em realidade, um experimento de marketing, orquestrado pela indústria do consumo, para coletar dados sobre os consumidores. Para realizar um experimento tão detalhado, foram utilizados robôs humanoides que se passam por vizinhos, para coletar dados do cotidiano dos moradores com uma supereficiência que apenas uma mente computadorizada pode atingir. Ao sair do laboratório, o jogador começa a ser perseguido pelos robôs humanoides e deve combatê-los para conseguir sair da cidade.

Mecânica

Quando o jogador está investigando o laboratório subterrâneo, ele descobre que os robôs humanoides são resistentes a tiros, mas seus componentes internos são vulneráveis à água. O jogador começa o jogo com uma arma, afinal, ele é ex-detetive e está acostumado a sair armado. Quando chega no parque, ele pode pegar no chão uma arma de brinquedo que atira água, deixando a entender que uma criança a esqueceu ali. Para derrotar as hordas de humanoides, o jogador deve atirar primeiro com a arma de fogo, e depois com a arma d'água. Os robôs humanoides só tomarão dano e morrerão se receberem um tiro de bala antes.

Munição:

Balas - O jogador vai encontrar um número limitado de balas dentro do laboratório, que será o suficiente para combater as hordas e chegar até o portão da cidade. É necessário racionar as balas, portanto, se a munição acabar, o jogador não vai conseguir chegar até o fim.

Água – Há várias fontes de água na cidade, onde o jogador poderá encher a arma d'água.

Começo do jogo

O personagem está em casa, quando a campainha toca. O jogador deve andar até ela. Um vizinho começa o diálogo:

Vizinho: Hi, my name is Hank. You're new around here, right? I've heard you're a retired detective.

Player: Yes, I am. And I'd like to be left alone. Goodbye.

Vizinho: No, wait! Please! I need your help with something. I've been living here for a month and I think there's something wrong with some of the neighbors. I can't quite tell what it is. And the other night, I was at the park and noticed someone appear from the ground.

Player: So you were drunk and decided to hang out late at night at the park. Look, I don't have time for degenerates. Don't waste my time. I have a gun.

Vizinho: Good, then, please, find out what's going on! Please, go to the park…

A porta fecha na cara do vizinho.

Mensagem na tela – pensamento do player:

"It's almost 5PM. Time for my dinner."

Após clicar no microondas, aparecerá uma indicação de que o personagem comeu.

A campainha toca novamente. O personagem vai abri-la achando que o vizinho chato voltou, mas é um dos robôs. Uma mulher.

Player: I told you leave me alon... Oh, you're not that annoying guy. What do you want?

Robô: Hello, sir. I just wanted to welcome you to the neighborhood. How are you liking it? I see that you like to keep your home temperature at 35 ℃, or 95 ℉. Why is that? Do you prefer an air conditioning unit or central air conditioning? And I can smell microwave food. Do you always eat microwaved food? What kind of food do you eat? I like frozen pizza. What is your preferred frozen dinner? Do you..

Player: Oh, my God! Shut up! You ask a lot of questions! What is wrong with people in this place? I just want to be left alone! Go bother someone else!

Ele fecha a porta na cara dela.

Mensagem na tela – pensamento do player:

"Now, off to bed".

O jogador tem a chance de explorar a casa e notar que há uma arma lá dentro. Se ele tentar pegar a arma durante esta etapa do jogo, uma frase deve aparecer na tela, dizendo: "I'm retired. I don't need this anymore."

A única coisa que o player pode fazer agora é clicar na cama.

Fade in de 3 segundos.

Ele acorda às 4h30. (HUD)

Mensagem na tela:

"Time for my morning walk. Best time of the day, no annoying people around. Maybe I'll check that park out. I would love to relax on a nice bench."

A única coisa que o player pode fazer é clicar na porta. Ele vai aparecer na rua. Logo do lado esquerdo da casa, haverá um gramado. Algumas crianças esqueceram brinquedinhos lá.

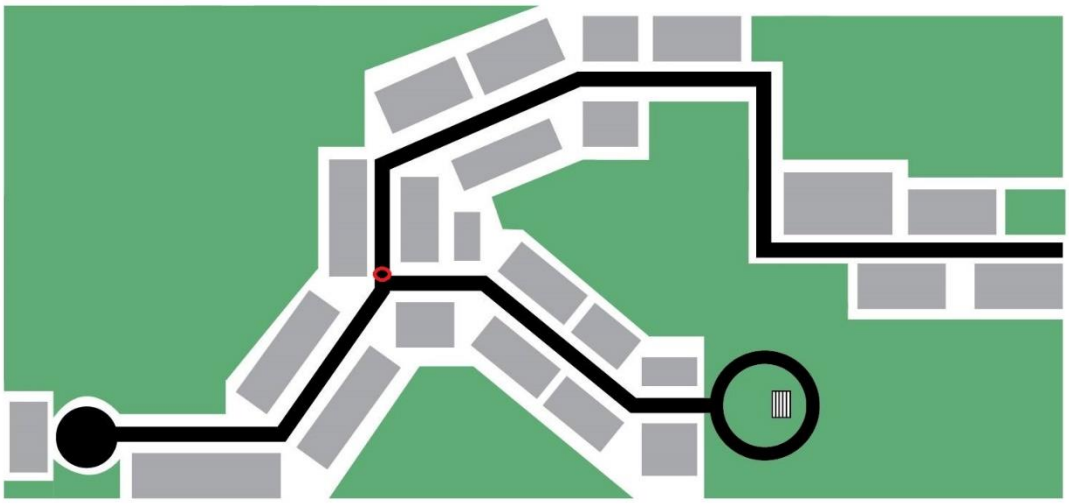
Pensamento do personagem:

"These damn kids left their toys lying around... I wish I had silly toys like that when I was growing up, like that squirt pistol. Kids nowadays don't appreciate what they have."

Ele continua andando pela rua. Se tentar ir para o lado errado da rua (o caminho que leva às casas, e não ao parque), deve aparecer uma mensagem na tela:

"Wow, I'm really getting old. The park is the other way around."

Obs.: Haverá uma barreira invisível. Se o player encostar nela, aparecerá a mensagem acima. Local da barreira (círculo vermelho):



Parque

O jogador poderá interagir com alguns objetos.

Ao clicar no banco: "I'm not tired yet."

Haverá uma árvore com um botão brilhoso. O dia ainda está meio escuro, por isso chama a atenção (usar o efeito de emissive lighting).

Quando ele clicar no botão, o personagem aparecerá no abrigo secreto dos robôs. Cenário: computadores e outros aparelhos high tech.

Fala do personagem:

"What the hell?! Am I dreaming? Is this a weird nightmare? I thought my PTSD was under control. What is this place?"

O jogador poderá interagir com os objetos, descobrindo as pistas sobre o experimento que está sendo feito na cidade.

Pistas no laboratório

Computador 1:

Client request: Find out a way to make a healthy person start smoking.

Wilson, Jake.

House number: 1030

Profile: Single. Environmental Engineer. Wakes up at 7:30 AM. Eats wheat cereal from a ceramic bowl. Drives a hybrid car. Jogs every day after work. Takes 5-minute showers. Likes watching news and sports on TV. Eats a salad and a tuna sandwich for dinner. Dislikes cigarettes, pollution, talking to strangers.

Note: Must become friends with Jake to proceed.

Instruction: Avoid pool in the backyard.

Computador 2:

Client request: Discover what would make a person who works all day buy an electronic food bowl, controlled by an app, to feed their pets during the day.

Dawson, Lucy.

House number: 1085

Profile: Single. Doctor. Wakes up at 6:30 AM. Likes animals. Has two pets: dog and cat. Leaves house at 7:20 AM, comes home at 6:45 PM.

Note: Has sprinklers that turn on during the morning and late afternoon.

Instruction: Avoid house from 8:30 AM - 9:30 AM and 5:00 PM - 6:00 PM.

Computador 3:

Client request: Gather information on married couples and analyze their willingness to buy a robotic guard dog for their kids.

Cooper, Allan. Cooper, Claire.

House number: 1010

Profile: Both are dentists and share an office. They have two children (ages 7 and 9). Boy and girl. They play in the backyard and at the park. The children often go out to buy ice cream.

Note: The children have squirt guns.

Instructions: Avoid talking to the children while they are playing with squirt guns.

Computador principal:

ATTENTION!

Gillen, Mary.

WARNING: Possible threat! The subject might have breached the facilities. Reports state that the subject injured a humanoid and threw water at it in order to disable it.

Instructions: Eliminate the threat! Use the ammunition stored in this bunker.

Quando o jogador sair do abrigo, o dia já estará claro. Haverá um robô homem na frente dele.

Robô: Hello! Where did you come from?

Player: I… ummm… I was taking a walk.

Robô: You must be tired. Please, come with me. You can rest in my house.

Player: Do you have some… WATER in your house?

Robô: Water is a nutrient that your body needs that is present in liquid form.

Player: That's right. And I bet you don't have any in your house. I'm going home now.

Robô: My house is in the vicinity of this park. It is closer, therefore, it makes more sense you go there to rest.

Player: Leave me alone.

Ele começa a andar até a casa, mas o robô vai atrás, mantendo distância.

<u>Mensagem na tela – pensamento do personagem</u>:

"He won't stop following me. I better run!"

Quando ele estiver chegando em casa, a câmera focará na pistola d'água que ainda está no gramado.

"This squirt pistol might be useful"

Ele pega a arma do chão. Entra em casa.

<u>Mensagem</u>:

"Where's my gun? I need to get to the main road and leave this place!"

O jogador pega a arma. Assim que estiver com a arma em mãos, aparecerão três robôs do lado de fora da casa. Quando abrir a porta e sair de casa, os robôs vão começar a atirar. Se o player morrer, ele volta para dentro da casa.

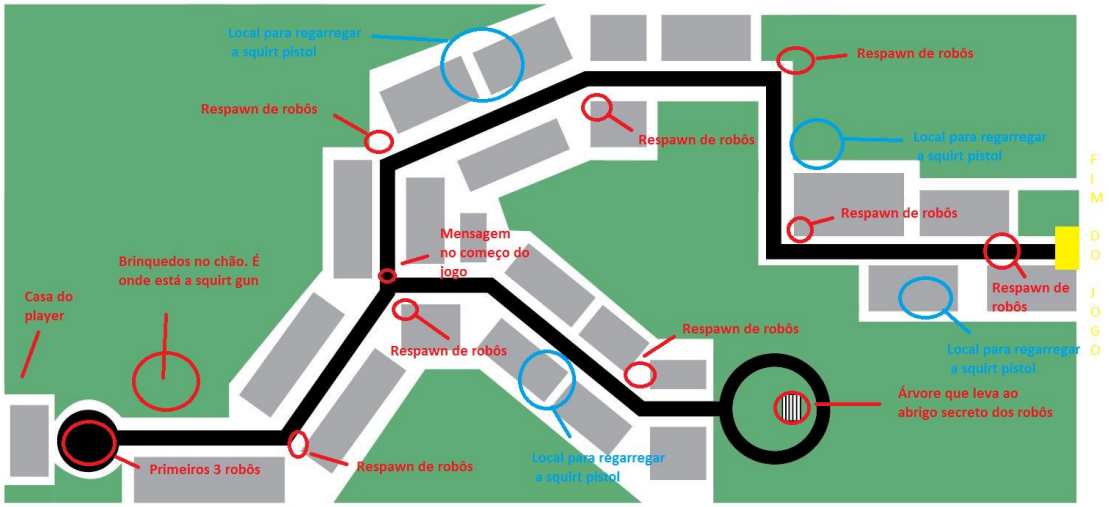



Diagrama com os locais, pontos de respawn dos robôs, pontos de recarga da pistola d'água e a saída: