**­­­­­­­The Box**

Kleverson Royther Elias Luiz Augusto César Henrique

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Engenharia de Computação,

Minas Gerais, Brasil

****

Figura 1: Imagem representative do título do jogo The Box

**Resumo**

Esta documentação trata do jogo The Box, que será desenvolvido como trabalho na disciplina Introdução a Jogos Digitais. Nela, serão tratados os vários aspectos que circundam o desenvolvimento do projeto.

**Keywords**: jogo digital, plataforma web, javascript, HTML5, material design, flat design

**Authors’ contact**:

{name1,name3}@xxx.yyyy.yyy

\*name2@zzzz.vvvv.vvv

**1. Introdução**

The Box é um jogo de plataforma em duas dimensões, com movimentação sidescrolling, sem restrições de idade e voltado a jogadores casuais.

O jogo possui como principal objetivo romper alguns dos padrões estabelecidos pela indústria dos jogos digitais, tais como coletar elementos ao longo de uma fase ou os métodos de combate mais comuns dos jogos bidimensionais.

Portanto, ele é uma opção relevante para quem prefere jogos que explorem perspectivas distintas de um mesmo conceito, expandindo a capacidade lógica e interpretativa do jogador.

Em termos visuais, o jogo se apropria de elementos de design contemporâneos como material design e flat design. Alguns exemplos de implementação dos elementos mencionados são comumente vistos em jogos para celular como Alto’s Adventure, Monument Valley e Stacks.

Para a realização do jogo, foi escolhida a plataforma web, utilizando recursos presentes no HTML5 como o canvas e recursos de JavaScript para desenvolvê-lo.

**2. Narrativa**

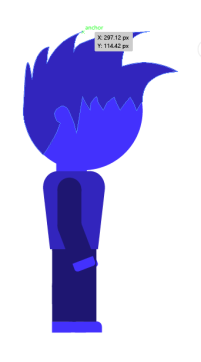
Em The Box, a história se passa dentro da mente do protagonista. Este, sem tomar conhecimento de onde se encontra, tem como único objetivo encontrar o caminho de volta para casa.

O protagonista é ensinado, ao longo do jogo, do que o mundo em questão se trata e, com a progressão da história, o motivo de estar ali.

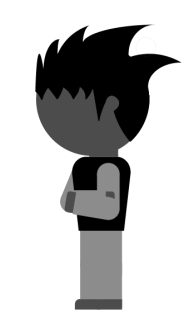
O motivo, que o jogo intencionalmente deixa implícito, é que o personagem encontra-se em coma, apena aguardando o momento de sua morte, que se dá ao desfecho do jogo.

As fases, seguindo o enredo supracitado, utilizarão como temática os Cinco Estágios de Perda e Dor de Kübler-Ross: negação e isolação, raiva, negociação, depressão e aceitação.

**3. Personagens**

**3.1 Protagonista / Jogador**

O protagonista, propositalmente sem nome para permitir uma imersão mais profunda do jogador, é um personagem que se encontra vagando pela própria mente sem saber que aguarda a própria morte. Tudo que ele sabe acerca do mundo em que está é transmitido a ele pelo mentor;



**3.2 O mentor / consciêmcia**

O mentor, no fim das contas, nada mais é do que um figmento da imaginação do protagonista que dá a ele discernimento e reflexão sobre seus objetivos.

**4. Jogabilidade**

A proposta do jogo é simples: Chegar ao final de cada fase. Não há limites de te

**4. Conclusion**

The final sections of your work are: acknowledgements and references. These final sections are not numbered.

**Acknowledgements**

The authors would like to thank …

**References**

Woodcock, S., 2001. Game AI: the state of the art industry 2000-2001. *Game Developer*, 8 (8), 36-44.

Holland, M., 2004. *Citing references: the Harvard System* [online] Bournemouth University. Available from: www.bournemouth.ac.uk/library/using/harvard\_system.html [Accessed 17 June 2006].

Kartch, D., 2000. *Efficient rendering and compression for full-parallax computer-generated holographic stereograms*. PhD thesis, Cornell University.

Parke, F.L. and Waters, K., 1996. Computer facial animation. Wellesley: AK Peters.

Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E. and Moore, J.R., 2006. “Alone together?”: exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. *In: Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems, 22-27 April 2006 Montreal*. New York: ACM Press, 407-416.