

Earthquake Escape

Game Documentation

Eric Felipeli César Dias Pereira - 41911296

Thiago de Oliveira Aguirre - 32089589



Versão 1.0

São Paulo

17 outubro de 2023

1. Introdução

Título do Jogo: é Earthquake Escape

Plataforma: A plataforma é para Computadores.

Público-alvo: crianças, adolescentes e jovens-adultos entre 8 até 29 anos.

"Earthquake Escape " é um jogo educativo cujo principal objetivo é ensinar os jogadores a lidarem com situações de desastres naturais. Através de uma abordagem interativa e envolvente, o jogo visa fornecer conhecimento prático sobre como reagir e tomar decisões seguras durante eventos naturais adversos. Embora inicialmente concentre-se em situações de terremoto, o jogo pretende abranger uma ampla variedade de desastres naturais, proporcionando aos jogadores uma compreensão holística de como enfrentar tais eventos.

O jogo desafia os jogadores a assumir o papel de tomadas de decisão em cenários de desastres realistas, onde cada escolha pode ter impactos significativos. Os jogadores poderão aprender a identificar sinais precoces de desastres, planejar evacuações, fornecer primeiros socorros, alocar recursos de maneira eficiente e muito mais, dependendo do tipo de desastre em questão. O objetivo é capacitar os jogadores com informações valiosas e habilidades práticas, ajudando-os a se preparar para emergências na vida real.

À medida que o jogo progride, os jogadores terão a oportunidade de explorar vários tipos de desastres naturais, enfrentando desafios progressivamente complexos. O jogo utiliza gráficos 2D e simulações detalhadas para criar uma experiência imersiva que incentiva a aprendizagem ativa. Decisões corretas serão recompensadas, enquanto escolhas erradas podem levar a consequências desafiadoras.

" Earthquake Escape " é mais do que um jogo comum; é uma ferramenta educativa que visa fornecer conhecimento prático e conscientização sobre desastres naturais, preparando os jogadores para enfrentar essas situações com confiança e segurança.

2. Resumo do jogo

No jogo " Earthquake Escape ", os jogadores enfrentam a complexidade de desastres naturais em um ambiente de prédio durante um terremoto. Com mecânicas de jogo simples, focando na movimentação básica e interação com objetos, os jogadores devem tomar decisões cruciais para superar cada fase. Cada escolha afeta diretamente a vida do personagem, e à medida que avançam, os desafios tornam-se mais intensos, oferecendo uma experiência envolvente e educativa que ensina como reagir e se manter seguro em situações de desastres naturais e tomar as decisões mais corretas para conseguir passar de fase

3. Narração

3.1 Personagens

Pai do protagonista: Calebe SAMA

Profissão: Salva-vidas

Protagonista: Mateus Pascoa

Profissão: Cientista da Computação - 21

Personalidade - Heroico



Figura 1: Personagem do jogo



Figura 2: movimentos do personagem

Companheiros de trabalho: DaniVapo e Luceshow



Figura 3: DaniVapo



Figura 4: Luceshow

3.2 histórias

Mateus Pascoa, o talentoso programador de 21 anos, sempre carregou consigo o legado heroico de seu falecido pai, Calebe SAMA, um carteiro notável que sacrificou sua vida para salvar crianças em um incêndio devastador, tornando-se um ícone global no mundo dos carteiros. Desde a infância, Mateus absorveu as histórias inspiradoras e os ensinamentos de seu pai, nutrindo um profundo orgulho por ele. No entanto, enquanto passava a maior parte de seus dias atrás de um computador na empresa de Tecnologia onde trabalhava, ele ansiava por uma oportunidade de mostrar sua própria bravura.

Num dia aparentemente comum, Mateus decidiu ficar até tarde no prédio da empresa para finalizar um projeto crítico (O Ocidente). Enquanto estava sozinho, a terra começou a tremer violentamente, e o caos se instalou. As prateleiras tremeram, vidraças se espatifaram, e Mateus se viu preso no epicentro de um terremoto avassalador. Com as lembranças de seu pai e suas lições ecoando em sua mente, ele enfrentou uma luta desesperada para sobreviver, usando sua inteligência e determinação para escapar do prédio em colapso. Cada passo da jornada tornou-se um teste de coragem, e Mateus Pascoa, em meio ao terremoto que ameaçava sua vida, descobriu que a verdadeira heroicidade não estava apenas nas chamadas, mas também na força de vontade e na capacidade de superar desafios aparentemente insuperáveis.

4. Mecânica do Jogo

4.1 Câmera

A Câmera será em terceira pessoa. O jogador poderá visualizar o personagem por cima, tendo uma visão isométrica do mapa.

4.2 Ações

O jogo funcionará de forma bem simplista: movimentação e interação com objetos. O personagem andará vertical e horizontal e poderá interagir com objetos. Ao interagir com um objeto, aparecerá um pop-up, descrevendo a ação que irá acontecer e se ele deseja fazer ou não.

As interações com os objetos funcionaram da seguinte forma: ao estar ao lado do objeto interativo, e apertar o botão de interação, aparecerá um pop-up na tela, indicando qual ação acontecerá, e se ele deseja fazer ou não.

O jogador se movimentará com as setas do teclado, confirmará no menu com o “ENTER” e o mouse, e interagirá durante o jogo com o botão “X” ou “Z”. Portanto o jogo será jogado da seguinte forma:

Interação no menu:

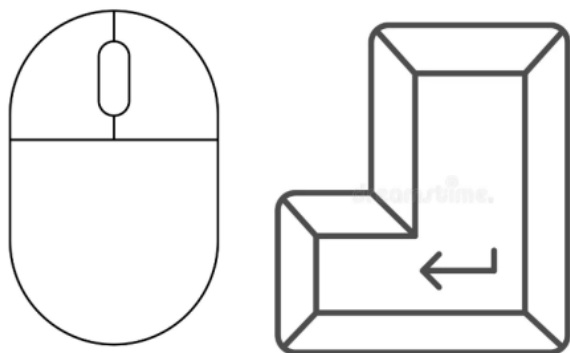


Figura 5: mouse e tecla ENTER

Movimentação do personagem:

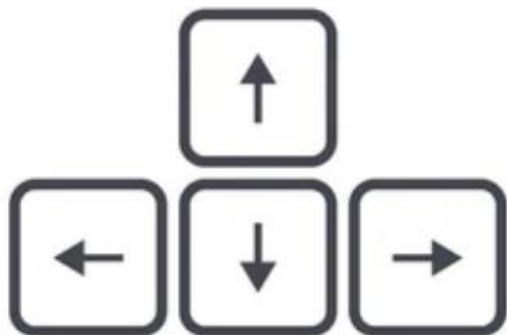


Figura 6: Setas direcionais do teclado

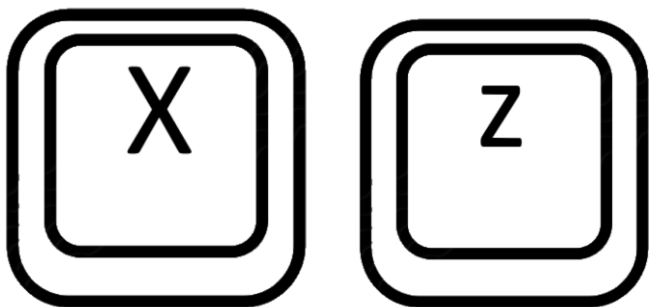


Figura 7: Botão X e Botão Z

4.3 Progressão

A cada mapa o jogador terá que fazer uma decisão correta, tendo cada decisão correta ou incorreta. Caso ele acerte, ele passará para a próxima fase

e continuará progredindo até o final. Caso ele erre, ele perde uma vida e o mapa recomeça.

O jogador terá um total de três vidas. Caso ele perca todas as vidas, aparecerá no meio da tela “Game Over” e o jogo reiniciará para a primeira fase.

O jogador terá opções de interagir com determinadas áreas específicas do mapa.

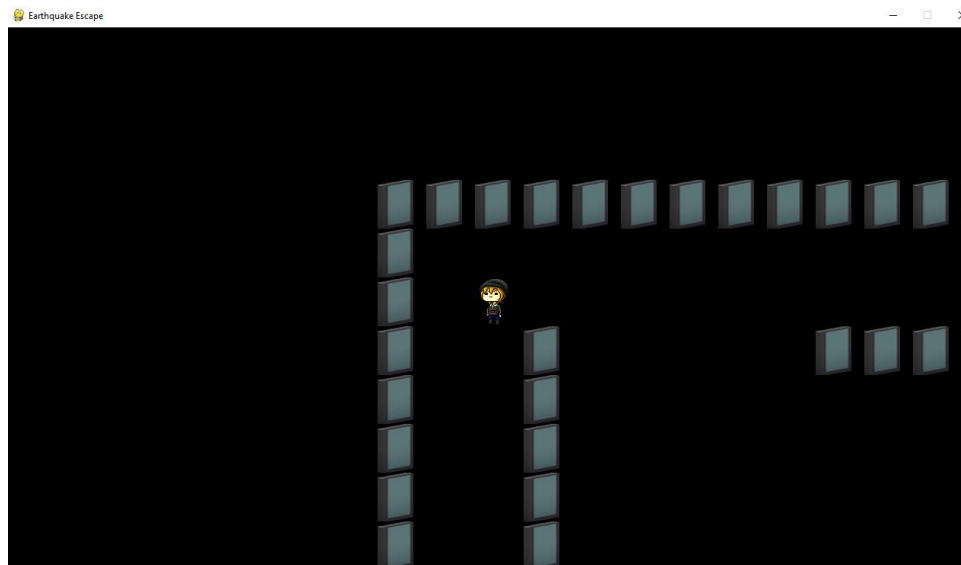


Figura 8: Jogo com o personagem e as colisões

5 Atmosfera

O jogo terá seu formato geral com o tema 8-bits. Artes estilos em pixels, interface simples, música de estilos temáticos mais antigos em 8-bits pego da internet.

5.1 Personagem

Os personagens foram pegos a partir de sprites públicas, reutilizando projetos já prontos e foram modificados para melhor utilização do tema do projeto

5.2 Mapa

Para o mapa será utilizado vários modelos de mapas no estilo de prédios, construções, sala etc. Assim, misturados os componentes, gerando um mapa final.

5.3 Áudio

O jogador terá a opção de selecionar o jogo nas “opções” caso deseje ou não.

6 Tecnologia

A principal tecnologia utilizada será Python. Todo jogo será desenvolvido em pygame, com o auxílio de bibliotecas e ferramentas que auxiliem seu desenvolvimento.

Pygame: biblioteca de jogos multiplataforma para ser utilizada com python. Possui um conjunto de módulos designados para escrever vídeo games.

Tiled: É uma ferramenta open source (aberta para uso). Ela é basicamente um editor de mapas, definindo objetos e camadas.

7 Ranking

Nada Estabelecido

8 Níveis

Nada Estabelecido