

O menino que foi preso no escritório do Casseb e precisa resolver puzzles de criptografia e operação modular para escapar de lá

O jogo é sobre um menino que foi preso no escritório do Casseb e precisa resolver puzzles de criptografia e operação modular pra escapar de lá

feito por: Gabriel Miranda - CC2TA subA

Identidade do jogo

Gabriel Alencar, um estagiário recém contratado pela big tech Idopter Labs, ficou responsável pelo fechamento do escritório um dia antes do primeiro dia de aula do cesupa no primeiro semestre de 2025, dia esse que deixava seu chefe, Ricardo Casseb, com os nervos a flor da pele.

Depois de uma longa partida de clash royale, Gabriel acabou adormecendo no sofá, e quando acordou, faltavam poucos instantes para que casseb chegasse ao escritório e descobrisse o que ele havia feito na madrugada anterior.

Desesperado com a situação, Gabriel lembra que existe uma chave reserva dentro do cofre de itens da empresa mas, para alcançá-la, ele deve descobrir a senha através das pistas que Casseb espalha pelo escritório, caso algum dia ele a esqueça.

Gabriel deve fugir da sala, para que assim Casseb não se estresse desnecessariamente.

Descrição da mecânica

Trata-se de um jogo no estilo top-down que envolve a solução de puzzles que, ao serem resolvidos, libertará o personagem.

Características

O jogo é relativamente curto e simples, entretanto, requer conhecimento prévio nos assuntos de criptografia e aritmética modular. O objetivo do projeto é reforçar o conhecimento dos alunos de resolução discreta de problemas acerca dos processos de decodificação e divisão modular dentro de diferentes contextos.

Arte

A arte 2D é feita a partir da técnica de pixel art, utilizando por padrão nos tilemaps e sprites 16b.

Música/Trilha Sonora

O jogo não possuirá trilha sonora.

Interface/Controles

w ou seta para cima: mover para frente
a ou seta para esquerda: mover para a esquerda
d ou seta para direita: mover para a direita
s ou seta para baixo: mover para baixo
e: interagir (próximo do objeto)

Dificuldade

serão 4 puzzles a serem resolvidos e cada um deles irá criptografar um local do mapa. Ao serem descriptografados, o jogador deve ir até o local do mapa revelado e interagir com o objeto, o qual revelará um dos dígitos do cofre que guarda a chave para a saída. Cada uma das fases é randomizada dentre três opções, ou seja, existem 81 formas distintas de finalizar o jogo.

Personagem

O personagem será Gabriel Alencar, de 18 anos. Um acadêmico de ciência da computação mentorado pelo renomado empreendedor Ricardo Casseb. A sprite de Gabriel será representada por um adolescente de calça e blusa azuis, sobreposição marrom e um crachá.

Cronograma

- 1 Semana: construção do cenário
- 2 Semana: criação da interação cenário-player
- 3 Semana: lógica das fases e menus de interação
- 4 Semana: testes e ajustes finais

Definições gerais

Gênero: puzzle

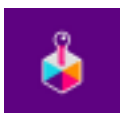
Plataformas: windows

Quantidade de níveis: 4

Quantidade de vilões/inimigos: 0

Público alvo: estudantes de ciência da computação durante o início do curso

Puzzles: 4



© 2019 - Crie Seus Jogos. Grátis para usar/modificar. Feito com amor por [Crie Seus Jogos](#).