



SENAI - PRESIDENTE PRUDENTE

Projeto: "Keeper of the KEY" - Um Jogo de Caça ao Tesouro  
com React Native

Ariel  
Giovana  
Matheus  
Sara  
Polyana  
Maria Eduarda

## Contexto Narrativo

O jogo ***Keeper of the KEY*** nasce de uma lenda sombria, forjada nos corredores da nossa escola SESI de Osvaldo Cruz. Ela conta a trágica história de Vitinho, um jovem na qual a vida foi roubada durante a construção desta instituição. Em meio ao concreto e ao eco das obras, ele decidiu pôr fim à própria existência. Nesse ínterim, anos mais tarde, um aluno que havia matado aula desperta misteriosamente dentro da escola, apenas para descobrir que o local está trancado e vazio. O ambiente, antes familiar, torna-se escuro e inquietante, já eram 19:00 horas da noite e a escola estava trancada. Ao perceber que a chave de saída não está no local esperado (a copa da escola), o protagonista é surpreendido por um espírito que impõe uma ameaça fatal: **se a chave não for encontrada até a meia-noite, horário estipulado pelo fantasma de Vitinho, sua alma ficará presa para sempre dentro daquela escola, para que assim Vitinho tenha uma companhia mórbida e perene.**

## Objetivo do jogo

O objetivo central deste jogo é **localizar a chave deixada por Vintinho**, desafiando o jogador a encontrá-la dentro de um tempo limite. Caso não consiga, o sistema oferece a opção de reiniciar a partida, permitindo novas tentativas até o sucesso.

Já em relação ao processo de desenvolvimento, nosso principal objetivo foi implementar um jogo React Native

## Checkpoints

**Laboratório de Química** - Palco para aulas experimentais, o laboratório da química é sem dúvidas um dos lugares mais adorados pelos estudantes. Neste checkpoint o jogador não irá apenas adentrar um local repleto de vidrarias e compostos químicos, mas também irá iniciar sua aventura pelos mistérios desconhecidos da escola SESI de Osvaldo Cruz;

- **Pista:** Onde o fogo brande, sem que haja tumulto, guardado a muitas chaves, elementos ocultos.
- **Coordenadas:**

**Parquinho** - Adorado pelo Fundamental I, o parquinho é sinônimo de diversão e descontração para os pequenos. Aqui, o jogador não terá tempo para diversão, neste local, o jogador encontrará o local de sua próxima pista, lembrando que ele não pode demorar muito, ou Vitinho pode ficar impaciente;

- **Pista:** A felicidade que me falta, em uma sombra acolhedora, não se pode alcançar entre os mais velhos.
- **Coordenadas:**

**Biblioteca** - Detentor de grandes conhecimentos, a biblioteca é perfeita para estudantes que desejam apreciar uma boa ficção, romance, conto, ou até mesmo preparar-se para o vestibular, sendo um dos locais mais confortáveis e silenciosos da escola. Aqui, o jogador terá que se concentrar, as pistas podem ser difíceis de encontrar, mais a dúvida que fica - “Como Vitinho passou despercebido pelos olhos da guardiã do local, Marcinha”;

- **Pista:** Subestimada ou amada, refúgio de múltiplos, entre paredes de couro e papel, se escondem pupilos.
- **Coordenadas:**

**Portaria** - Adorado e Odiado por muitos, a portaria pode representar o início de mais um dia letivo, como também um dos momentos mais esperados pelos estudante, o momento de voltar para a casa. Apesar de parecer fácil, o jogador precisará de atenção, Vitinho é ótimo em esconde-esconde, o que parece ser pode te levar para uma cilada.

- **Pista:** Já é dada a hora, o Alfa e o Ômega, no portal de passagem, sem tempo para ir ou voltar.
- **Coordenadas:**

**Refeitório** - Local adorado e aclamado por muitos, o refeitório é um espaço perfeito para degustar ótimas refeições. Apesar de ser um local calmo e sereno, aqui o jogador estará chegando ao fim de sua aventura já que encontrará a chave para sair da escola e vencer o fantasma Vitinho, mas o jogador não deverá comemorar precocemente, o tempo ainda está correndo.

- **Pista:** Um local para se revigorar, se reestabelecer, seu segundo e esverdeante destino, agora você poderá me vencer?
- **Coordenadas:**

## Implementações

**Navegação GPS:** Nosso grupo optou por usar no ambiente escolar simulações de checkpoints internos (já comentados anteriormente) que representam os

deslocamentos do jogador entre áreas do jogo para que os passos a serem seguidos estejam cada um em uma localização diferente.

**Acelerômetro/Bússola:** Nesse espaço decidimos empregar o sensor para criar desafios de orientação, como identificar a localização dos checkpoints e consequentemente analisar se está indo para o lugar certo ou não.

**Câmera como validador:** Já a ferramenta da câmera irá funcionar como um validados de localidades e pistas, confirmando a presença e correção das pistas destacadas.

**Áudio integrado:** Aqui vamos utilizar o áudio imersivo, para narrar a voz do “fantasma Vitinho”, como também, uma música misteriosa ao fundo, com finalidade de aumentar a tensão e suspense neste game.

**Temporizador:** Nesse tópico iremos explorar o tempo delimitado pelo fantasma, convertendo 5h (19:00 às 00:00) para 1h de finalização do jogo.

**UI/UX intuitiva:** As UI/UX irão criar telas e ambientes que transmitam tanto a estética sombria quanto a funcionalidade cirúrgica, permitindo ao usuário que navegue e interaja de maneira fluida em nosso app.