

GUIA DO JOGO

1 EQUIPE

Igor Lima Rocha

Fernanda Caroline Leite

Maria Gabriella Araújo Oliveira

2 NOME DO JOGO

Escape From UESC

3 HISTÓRIA DO JOGO

Quando Igor decidiu entrar na UESC não imaginava o que esperava por ele. Muito mais difícil que entrar era sair daquele lugar. A cada ano os obstáculos aumentavam e não havia melhor lugar para esquecer os problemas do que jogar sinuca no CEU. Até que um dia tudo mudou... Igor passou a ver a UESC com outros olhos e tudo que estava lá se transformou, livros ganharam vida, bolas de sinuca o perseguiram, as plantas estavam em todos os lugares e seu maior medo era a internet. Parecia um sonho, mas era realidade... foi aterrorizante. Então ele tomou a decisão mais importante de sua vida: Escapar daquele lugar. Desse momento em diante sua missão era achar a “chave” dos mistérios da UESC e finalmente realizar seu maior sonho, LIBERDADE.

4 ARTE DA CAPA

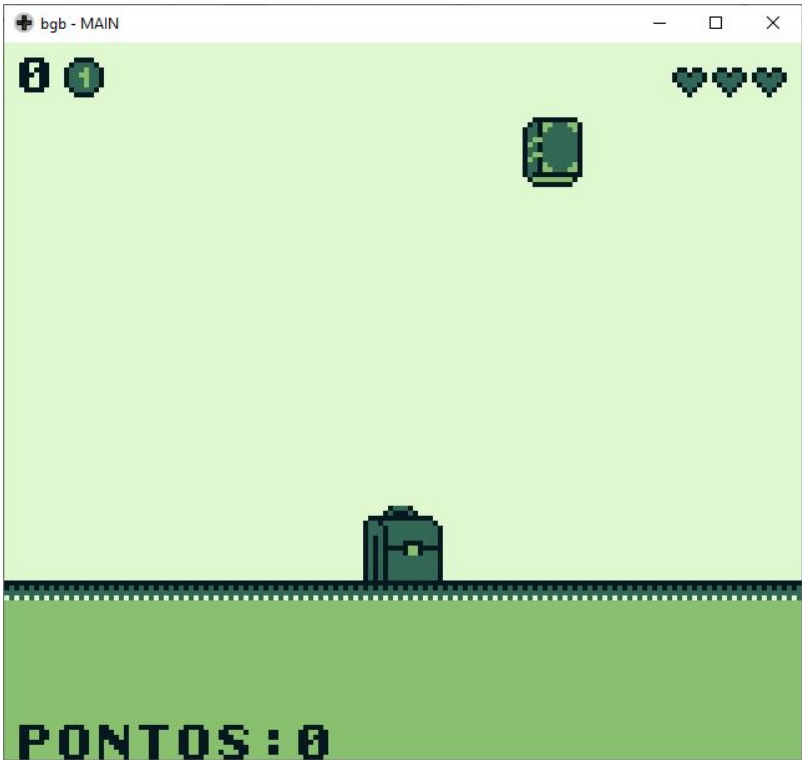


5 O JOGO

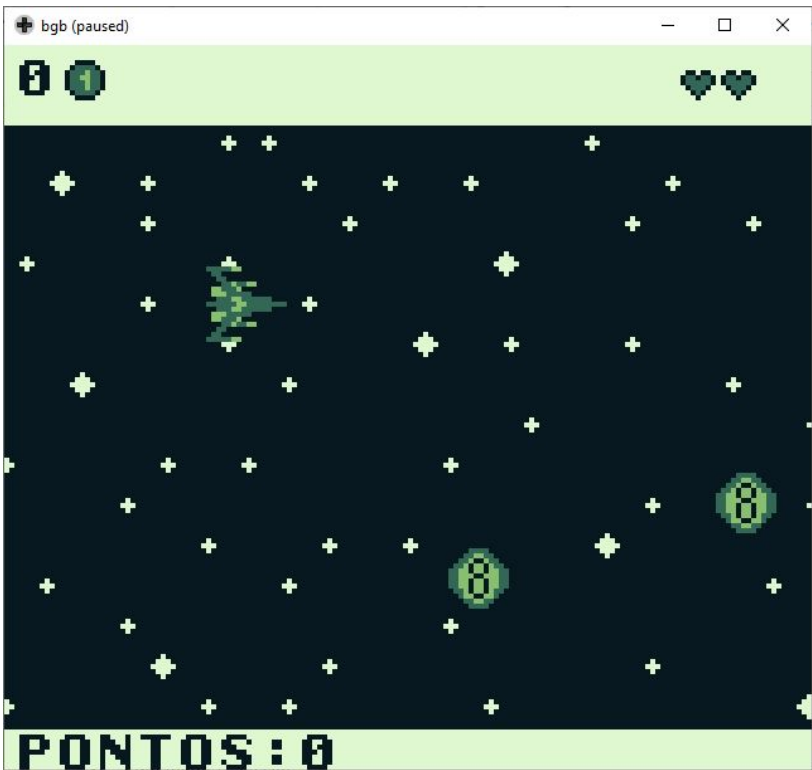
5.1 *Mapa Principal*



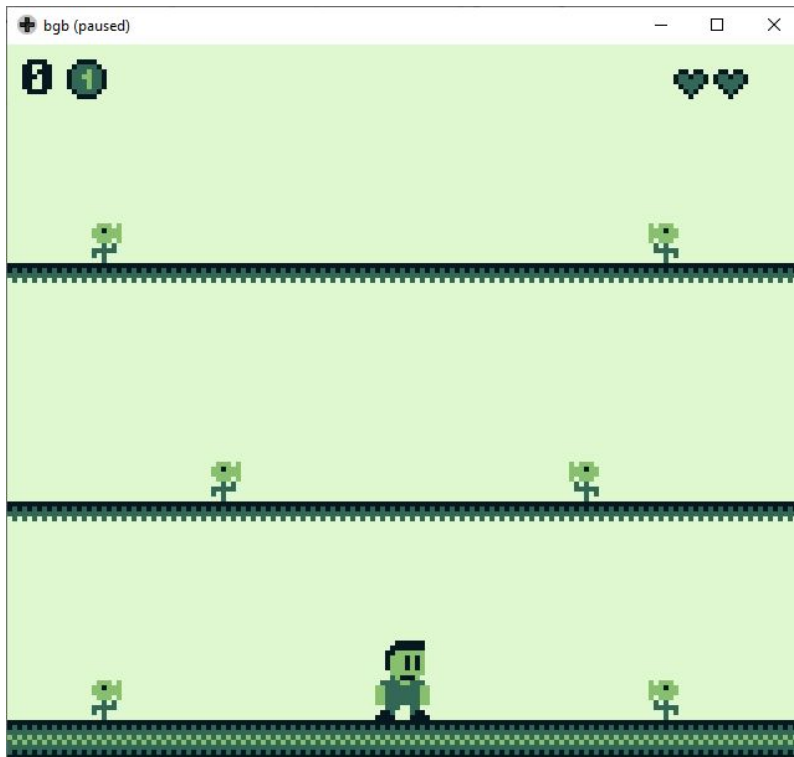
5.2 *Biblioteca*



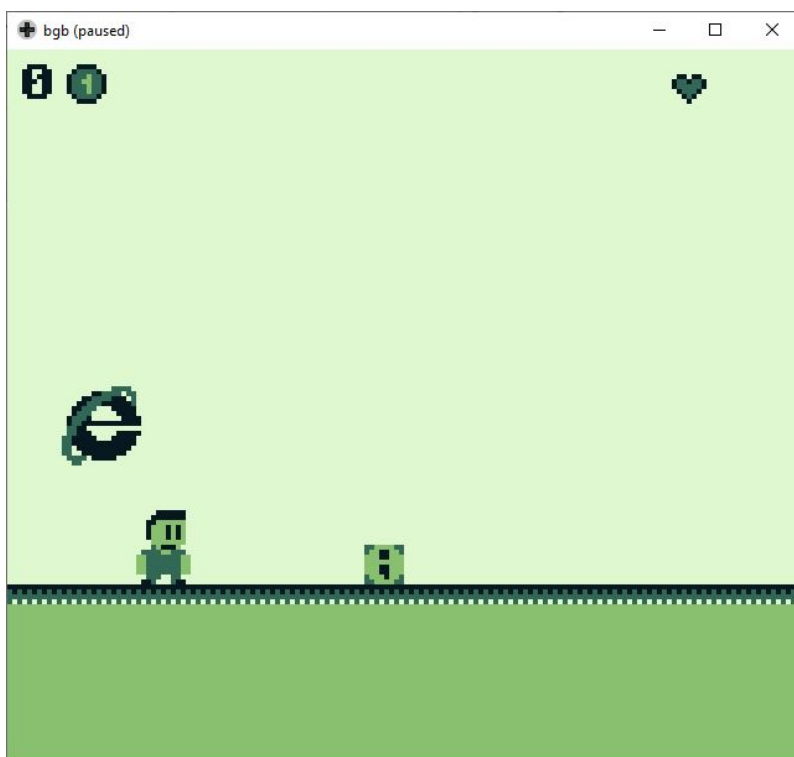
5.3 *CEU*



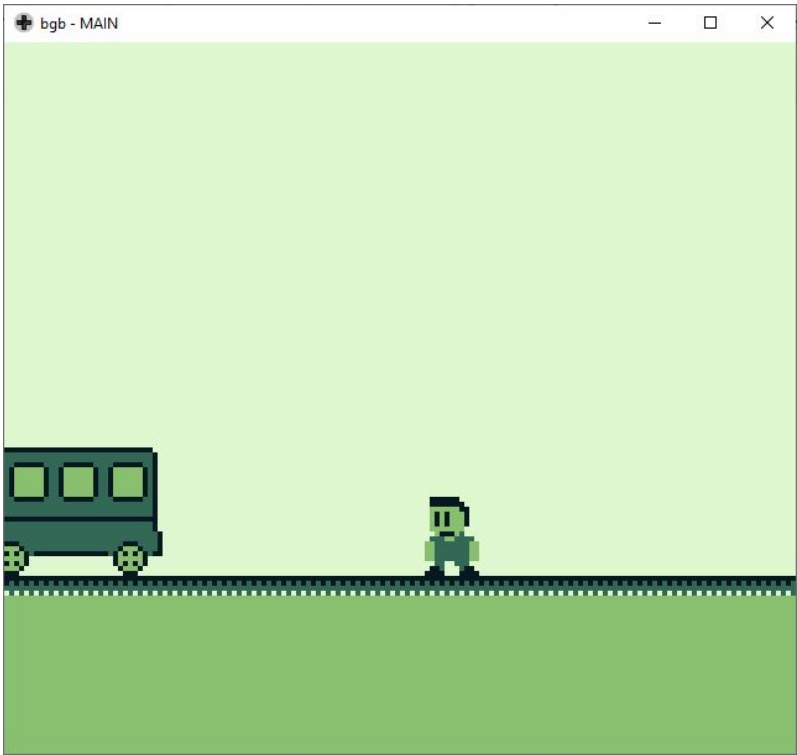
5.4 *Jorge Amado*



5.5 *Exatas*



5.6 *Guarita*



5.7 *RU*



6 INSTRUÇÕES

6.1 Objetivo

O objetivo do jogo é juntar todas as letras da palavra UESC para conseguir escapar. Essas letras são dadas ao jogador em cada fase. No jogo há um total de 4 fases que se encontram em locais específicos da UESC, são eles: Jorge Amado, Biblioteca, CEU e Ciências Exatas. Além de locais extras como a torre, o RU e a guarita.

6.2 Controles:

↑ . Direção para cima e pulo

← . Direção para esquerda

→ . Direção para direita

↓ . Direção para baixo

space . A / Pulo maior e seleção

tecla C . B

ENTER . Start

backspace . Select

6.3 Pontuação

A pontuação varia a cada fase.

6.4 Vidas

O jogador começa com três vidas e ao longo das fases pode perde-las. A qualquer momento ele pode sair de qualquer fase e recuperar suas vidas entrando no RU e pagando

uma taxa de uma moeda. O jogador NÃO deve deixar que acabem suas três vidas de uma vez pois assim ele não poderá recupera-las, o jogo acabará e ele terá que começar tudo outra vez.

6.5 Fases

6.5.1 Biblioteca:

A fase da biblioteca consiste em pegar os livros que estão caindo com uma mochila. Mas cuidado no meio dos livros também tem caveiras que tiram sua vida e deixam o jogo mais lento. A cada livro que for pego a velocidade do jogo aumenta. Quando o jogador pegar 10 livros o jogo acaba e ele ganha uma das letras.

6.5.2 Jorge Amado:

No pavilhão Jorge Amado a fase consiste em escapar de plantas que chegam de todos os lados pulando sobre elas ou pulando as plataformas. Ao longo da fase vão aparecendo moedas para o jogador pegar e elas são essenciais para acabar o jogo. Após pegar um numero de moedas determinado irá aparecer outra letra, a qual o jogador deve pegar. Cada vez que o jogador encostar em uma planta ele perde uma vida.

6.5.3 Ciências Exatas:

A fase desse pavilhão consiste em fugir do “monstro” Internet Explorer que segue o personagem e pular de obstáculos que são blocos de ponto e vírgula. Se o jogador encostar no “monstro” ou em algum dos blocos ele perde uma vida. Durante a fase vão aparecer moedas pelo caminho e ela só termina quando o jogador pega a xicara de café. Então ele ganha mais uma letra.

6.5.4 *CEU:*

Por fim nessa última fase o jogador é uma nave no espaço e deve desviar de bolas de sinuca que tentam atingir a nave. A cada bola que ele encostar perde uma vida. Ganha o jogador que desviar de determinado numero de bolas. A velocidade aumenta ao longo do tempo. O jogador ganhará mais uma letra ao final dessa fase.

6.6 *RU*

Local onde o jogador poderá recuperar sua vida, uma de cada vez com a taxa de uma moeda. Há um tempo de espera, que corresponde à fila do RU.

6.7 *Fim*

Quando o jogador conseguir passar as 4 fases e tiver as 4 letras da palavra UESC ele deverá se dirigir a guarita no mapa para sair.

7 GÊNERO DO JOGO

Escape

8 DIFICULDADES ENCONTRADAS

A principal dificuldade encontrada foi em relação a biblioteca GBDK. A falta de uma documentação detalhada nos obrigou a aprender muitas coisas por meio de testes. Além disso o fato de ser uma biblioteca instável também impôs dificuldades, diversos erros apareciam no código, erros em arquivos que nem existiam por exemplo.

Uma outra dificuldade foi a limitação de memória por causa disso tivemos que adequar varias vezes nosso código, background e sprites.

9 TÉCNICAS UTILIZADAS

Manipulação de frequência para produzir sons.

10 CONTRIBUÇÕES DOS MEMBROS

Todos os membros contribuíram em todas as áreas citadas abaixo, porém cada um ficou mais responsável por alguma parte do projeto.

Igor Lima Rocha: Criação da história e fases, programação, desenho de sprites, apresentação.

Fernanda Caroline Leite: Criação da história e fases, programação, relatório, desenho de sprites, apresentação.

Maria Gabriella Araújo Oliveira: Criação da história e fases, slides, relatório, apresentação.