

1. Definição do Jogo

1.1 Nome do jogo

Globe Escape.

1.2 *High concept* do jogo

O jogo é um *puzzle* sobre um boneco de neve que quer encontrar um caminho para sair do globo de neve.

1.3 Gênero

Globe Escape é um jogo de *puzzle* no qual você deve mexer peças para montar um caminho que conecta o início ao fim, um exemplo que utilizamos foi o jogo *Pipe Dreams*.

1.4 Público alvo

Pessoas que gostam de quebra-cabeças, por conta do estilo de arte também o público jovem/infantil.

1.5 *Game flow*

- 1) O jogador inicia o nível em uma posição
- 2) O jogador se move em direção ao caminho indicado pelas setas, ao chegar no objetivo ele passa para o próximo nível
- 3) Caso a seta indique o caminho de um obstáculo o jogador terá que reiniciar o nível
- 4) Caso nenhum caminho leve ao objetivo o jogador pode mover os círculos para alterar a posição das setas
- 5) Caso não pegue todas as chaves, o jogador não passa de nível.

2. *Gameplay* e Mecânicas

2.1 *Gameplay*

O jogo se passará em um tabuleiro circular, onde o jogador poderá movimentar as casas do tabuleiro, tendo que guiar o boneco de neve para a saída, mas a saída estará fechada, assim o jogador deverá pegar a(s) chave(s) no meio do tabuleiro para então destravar a saída, assim concluindo a fase, mas o jogador deverá ser pensar rápido, pois ele tem que completar a fase antes do tempo acabar.

2.2 Progressão do jogo

Ao passar das fases elas irão ficar maiores, com tempo encurtado e mais elementos para dificultar o jogador.

2.3 Estrutura de missões/desafios

Cada fase o número de elementos é fixo, sendo eles apenas embaralhados de maneira aleatória, fazendo o jogador toda vez que jogar pensar em caminhos diferentes, sempre tendo que lidar com o tempo que cada fase tem.

2.4 Objetivos do jogo

O jogador tem como meta guiar o boneco de neve até a saída, mas para abrir a saída ele deve coletar a(s) chave(s) no meio da fase. O objetivo final é conseguir passar por todas as fases, para então concluir o sonho do boneco de neve de ver e explorar o mundo.

2.5 Mecânicas

O jogador deve chegar a saída dentro de um tempo limite pré definido, esse tempo varia em cada nível do jogo. Para chegar à saída o jogador pode girar as peças de cada círculo do tabuleiro em sentido horário e anti horário e também trocar as peças de posição dentro de cada fileira do círculo, assim criando um caminho para o boneco de neve passar.

2.6 Movimentação dentro do jogo/Física

O jogador pode mover o tabuleiro e um cursor. O cursor define o ponto de referência de onde o jogador estará movendo o tabuleiro, e com base nesse cursor o jogador pode girar o disco no qual está o cursor ou trocar as casas da fileira onde o cursor está. Cada casa tem uma direção pelo qual o boneco de vai se mover, segundo o caminho frio pelo jogador.

2.7 Objetos

Como objetos temos o boneco de neve, que deve ser guiado pelo tabuleiro até o fim, porém se for direcionado para fora do tabuleiro, um bloqueio ou a saída ainda bloqueada ele irá retornar ao início da fase as casas, que terão

direcionais que quando o boneco de neve passar por cima ele irá na direção apontada, nas casas também terão chaves, na qual o boneco deve passar na casa para coletar e então destravar a saída da fase ou nas casas poderá ter bloqueios que o boneco ao colidir irá perder e voltar ao início, também temos a saída, que começara bloqueada até todas as chaves pelo tabuleiro serem coletadas.

2.8 Ações

No menu:

Setas direcionais - mudar seleção.
Barra de espaço/Enter/Z - confirmar.
ESC/X - cancelar, voltar.

Gameplay:

W A S D - mover cursor.
Setas direcionais - mover o tabuleiro.
Barra de espaço - fazer o boneco se mover.
ESC - pausar.
R - reiniciar fase.

2.9 Combate

O jogo não possui combate.

2.10 Economia

O jogo não possui um sistema de economia.

2.11 Opções de jogo

O jogo não terá diferentes modalidades.

2.12 Salvar e *Replay*

O jogo irá salvar o progresso automaticamente após cada fase, assim então desbloqueando a próxima fase permanentemente. O jogador poderá jogar novamente todas as fases que tenha desbloqueado. Será possível no meio da fase reiniciar ela caso o jogador queira, fazendo o jogador voltar ao estado inicial da fase.

3. Arte do Jogo

3.1 Elementos visuais

Os desenhos 2D utilizados no jogo foram inspirados em jogos infantis como “Club Penguin” para serem mais apelativos para o público infantil.

Os elementos de render 3D do jogo, foram feitos no blender, com inspirações em pontos turísticos reais de diferentes países e diferentes designs de globos, com o ambiente com tons frios, para fazer relação com a neve.

3.2 Elementos sonoros

A trilha sonora e os efeitos sonoros foram todos retirados do site www.epidemicsound.com por se tratar de um site que disponibiliza áudios sem licenças. A trilha sonora foi escolhida para remeter ao Natal uma vez que é muito tradicional na América do Norte fazerem bonecos de neve. Os efeitos sonoros foram escolhido com dois intuitos: lembrar a neve, uma vez que ela está presente em todos os cenários, e lembrar efeitos de desenhos animados, já que a arte visual do jogo durante as fases também remete a isso. Tanto a trilha sonora quanto parte dos efeitos sonoros têm traços de música eletrônica que dá um ar mais moderno a esses elementos clássicos.

4. Narrativa e ambientes

4.1 História e narrativa

O jogo conta a história de um boneco de neve que mora em um globo de neve e quer sair para brincar no mundo real.

4.2 Mundo do jogo

O jogo se passa em uma sala onde nosso boneco de neve tem como objetivo passar por todos os globos de neve, até conseguir chegar na janela onde ele poderá ser livre

4.3 Áreas do jogo

Teremos fases temáticas, que se passaram em diversas cidades com temas natalinos.

4.4 Fases (níveis)

As fases vão se passar por 4 locais diferentes do globo, onde o boneco de neve começara pelo seu querido iglu, viajando, diretamente para Nova Iorque no Empire State, depois para França na bela Torre Eiffel e finalizando sua jornada no Monte Fuji, onde ele conseguirá ou não sair da sala. Em cada globo ele terá que fazer um caminho até encontrar a chave que libera o próximo globo.

4.5 Fase de treino/tutorial

A fase tutorial será menor e mais simples que as outras e o jogo mostrará instruções na tela para que o jogador consiga aprender como jogar

5. Interface

5.1 Sistema visual

Dentro do jogo o jogador poderá ver um timer que indica o quanto de tempo ele ainda tem disponível para terminar a fase, já o menu terá um fundo com os globos de neve, botão iniciar, seleção de fase e o botão de sair do jogo.

5.2 Sistema de controle

O jogador pode controlar o jogo através dos botões das ações, como o ESC para pausar o jogo, R para reiniciar, no menu principal ele poderá usar as setas direcionais do teclado, espaço para confirmar e ESC/X para cancelar ou voltar.

5.3 Sistema de ajuda

O jogo não possui um sistema de ajuda

6. Plataformas de produção

6.1 Plataformas de produção

O jogo está planejado para ser lançado apenas para computadores operando sistema operacional windows por enquanto. Pensamos que seria melhor assim considerando as ferramentas e linguagem que estamos usando para desenvolver o jogo, seria mais acessível para a gente produzir apenas para computadores, mas não seria impossível ser desenvolvido para outras plataformas.

6.2 Hardware e software de desenvolvimento

O jogo foi desenvolvido em C++, usando a biblioteca gráfica BGI, como também foram utilizados os softwares Blender para gerar imagens usadas no menu e photoshop para os desenhos dentro do jogo.

6.3 Requisitos e uso de rede

O jogo não requer conexão de rede