



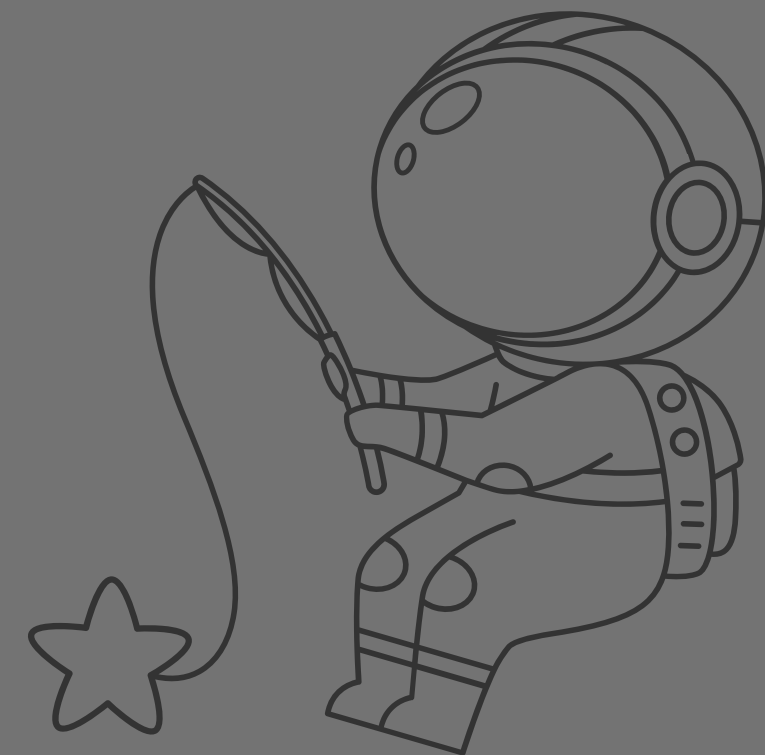
# ASTRO CAT





# JOGO DE AVENTURA

Os jogos de aventura combinam exploração, desafios e progressão baseada na aquisição de habilidades. Eles envolvem interação com o ambiente, resolução de quebra-cabeças e uma narrativa envolvente.





## Elementos Principais

- Exploração
- Desafios
- Progressão
- Ambiente Dinâmico

## Estrutura do Jogo

**Loop Principal:** Atualização de elementos, verificação de colisões e controle do jogador

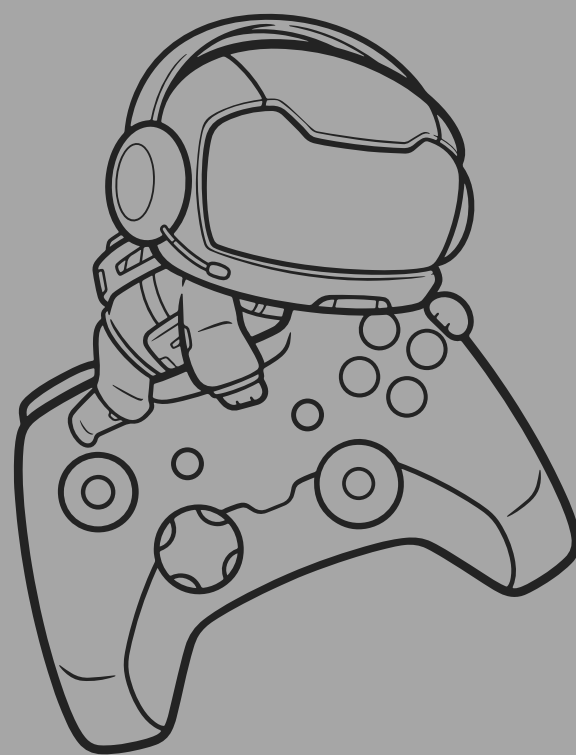
**Atores:** Protagonista (Astro), itens coletáveis e obstáculos.

**Mecânicas:** Exploração, desafios e progressão de habilidades





# PUBLICO ALVO



O jogo AstroCat é projetado para jogadores que apreciam desafios precisos de movimentação, exploração e progressão gradual de habilidades. Ele atrai aqueles que valorizam mecânicas refinadas e uma atmosfera envolvente.



# Elementos de Engajamento

## **Superação de desafios:**

O jogador evolui suas habilidades e enfrenta obstáculos cada vez mais complexos.

## **Exploração e descoberta:**

A base espacial abandonada incentiva a curiosidade e a busca por segredos.

## **Progressão e recompensas:**

Coletar peças melhora habilidades e proporciona avanço contínuo.

## **Imersão e narrativa:**

A história de Astro desperta empatia e motivação para completar a jornada.

# Tomada de Decisão no Jogo

## **Escolhas táticas:**

Decidir qual caminho seguir e como superar desafios.

## **Exploração e riscos:**

Investir tempo em segredos pode trazer vantagens futuras.

## **Decisões narrativas:**

Pequenas escolhas afetam a experiência e aprofundam o envolvimento do jogador.

# ESTÉTICA E EXPERIÊNCIA DO JOGADOR



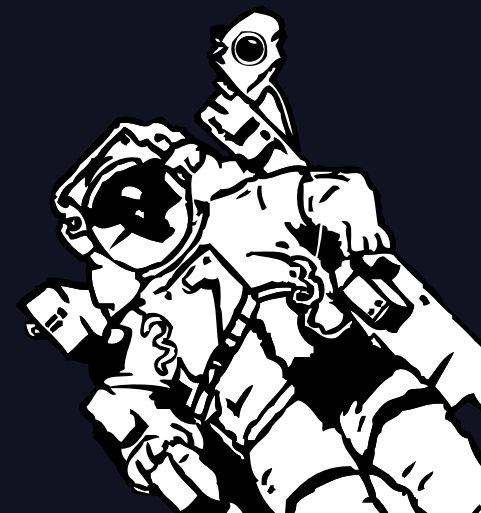
## Atitude Lusória

- O jogador controla um gatinho explorador, superando desafios por meio de exploração, puzzles e mecânicas de plataforma.
- O progresso ocorre pelo aprendizado e superação de obstáculos.



## Atenção e Envolvimento

- Atenção: Estimulada pela estética contrastante (gatinho fofo x nave misteriosa).
- Envolvimento: Progressão contínua, novos desafios e narrativa envolvente.





## Progressão do Jogo

- Introdução: Ensina mecânicas básicas em um ambiente amigável.
- Desafios Moderados: Introduz puzzles mais complexos e obstáculos móveis.
- Dificuldade Crescente: Novos inimigos, áreas secretas e aprimoramento de habilidades.
- Picos de Dificuldade: Testes intensos das habilidades adquiridas.
- Clímax e Final: Sequência desafiadora levando à conclusão da missão.



## Tipo de Experiência

- Emoção e Imersão: Atmosfera intrigante e descoberta constante.
- Superação e Crescimento: Desafios crescentes que reforçam a sensação de conquista.



## Respostas Emocionais Desejáveis

- Curiosidade & Mistério: Exploração da nave alienígena.
- Frustração & Superação: Desafios justos que incentivam a persistência.
- Empatia: Conexão emocional com o protagonista.
- Satisfação: Recompensa ao concluir desafios difíceis.

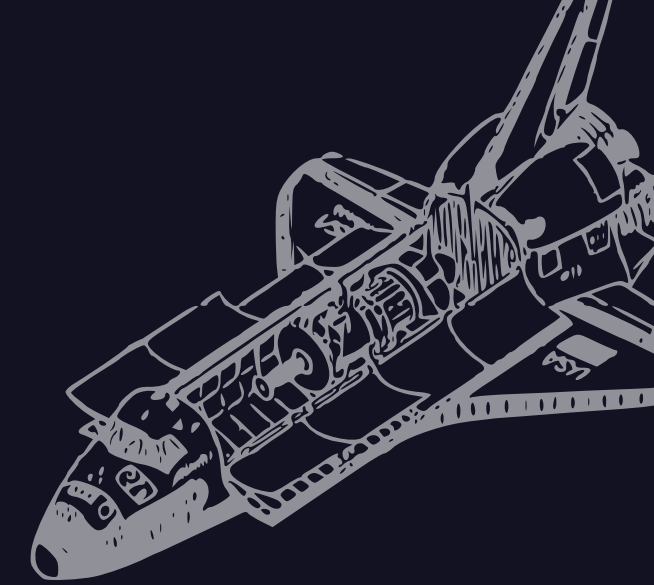


## Plano do Jogo

- Premissa: Gatinho astronauta sofre um acidente e precisa reparar sua nave.
- Personagem: Pequeno, ágil, curioso e determinado.
- História: Exploração, desafios crescentes e múltiplos finais.
- Sentidos Explorados: Elementos visuais e sonoros criam imersão.

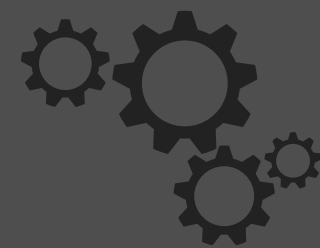


# DINÂMICA DO JOGO



- **DISCERNÍVEL** – O jogador vê claramente as opções e consequências, impactando a estratégia, mas não a narrativa.  
Exemplo: Escolher entre uma área fácil com poucos recursos ou uma difícil com peças essenciais.
- **INTEGRADO** – Decisões fluídas durante o gameplay, afetando desafios e recompensas.  
Exemplo: Optar por reparar ou ignorar partes da nave influencia o ambiente.
- **AMBÍGUO** – Consequências imprevisíveis, alterando dificuldades e recompensas.  
Exemplo: Decidir entre reparar uma peça danificada ou buscar outra solução.
- **DOIS GUMES** – Escolhas com vantagens e desvantagens que afetam a jogabilidade.  
Exemplo: Desativar um sistema de segurança para obter um item raro, mas aumentar desafios futuros.
- **NOVELA** – Interações e diálogos podem ser alterados, mas sem mudar a trama, apenas o final.  
Exemplo: Respostas do gatinho moldam a relação com o ambiente e NPCs.





# MECÂNICA



## SPRITES



Astro Cat – O protagonista, animado para andar, pular e interagir.



Peças da Nave – Componentes essenciais para reparos, com animações simples.



Inimigos e Obstáculos – Elementos que desafiam o jogador.



Objetos Interativos – Botões, chaves e mecanismos para puzzles

## BACKGROUND



Ambientes Internos – Corredores escuros, laboratórios e salas abandonadas.

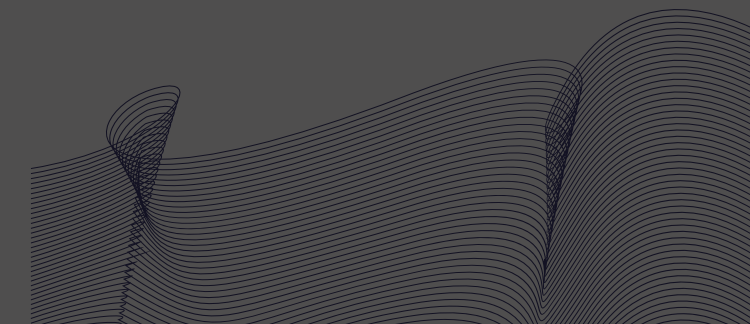


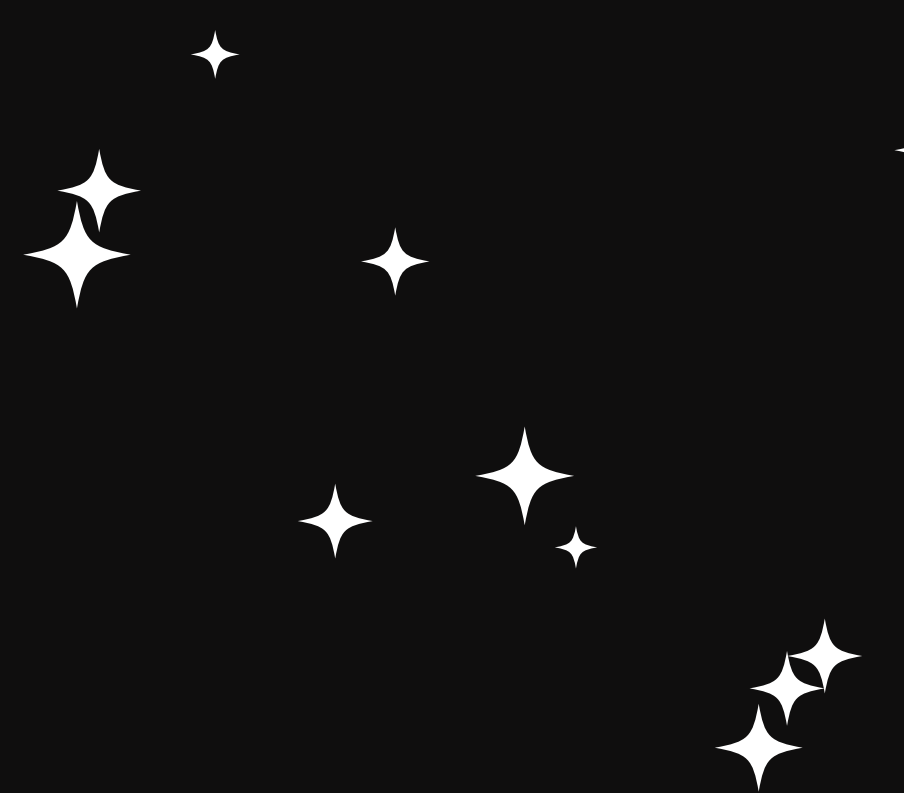
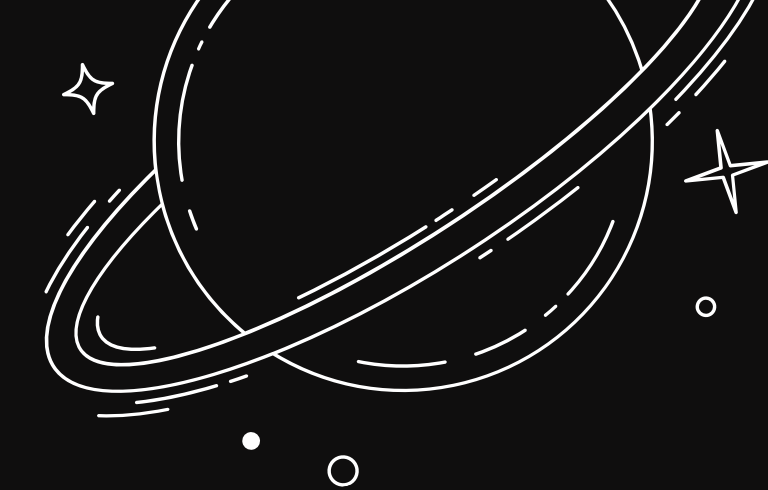
Elementos Alienígenas – Símbolos e estruturas misteriosas.



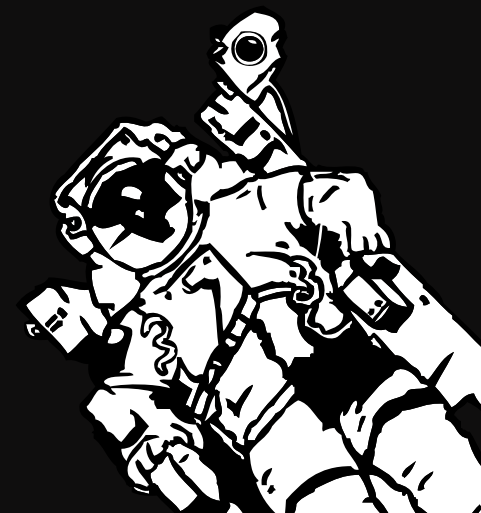
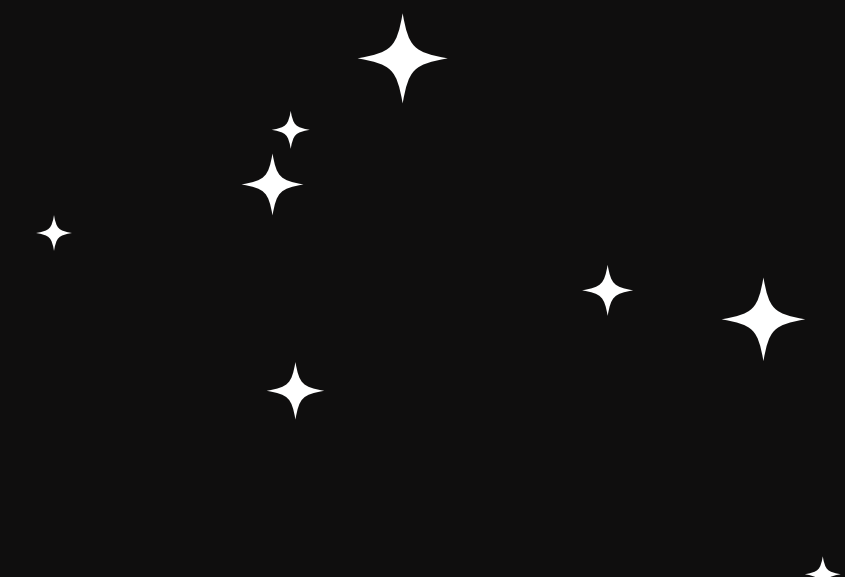
Paisagens Externas – Céu estrelado, luas distantes e horizontes alienígenas.

## EFEITO DINAMICO

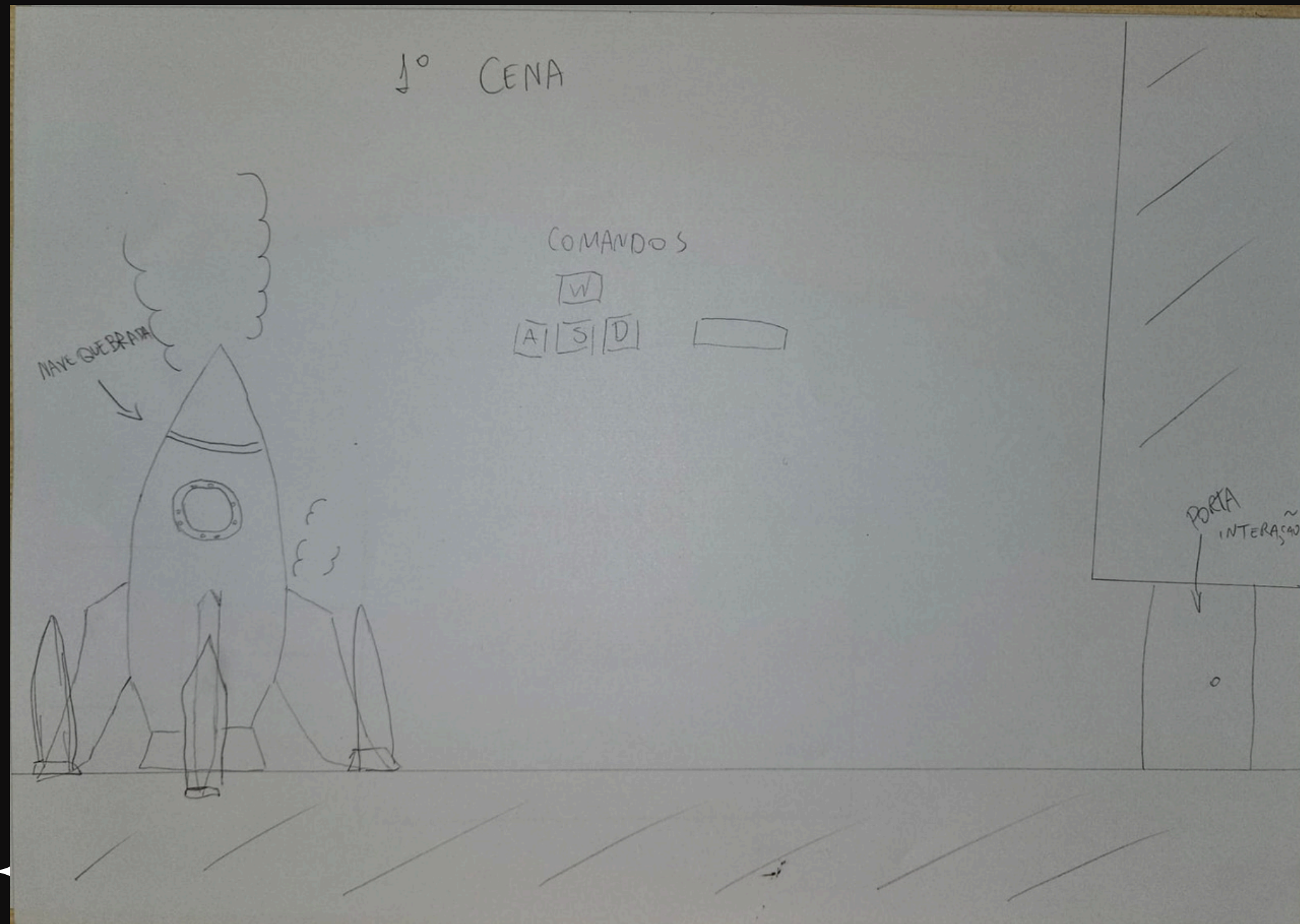




# PROTOTIPAÇÃO



# CENA 1



## Tutorial básico de movimentação

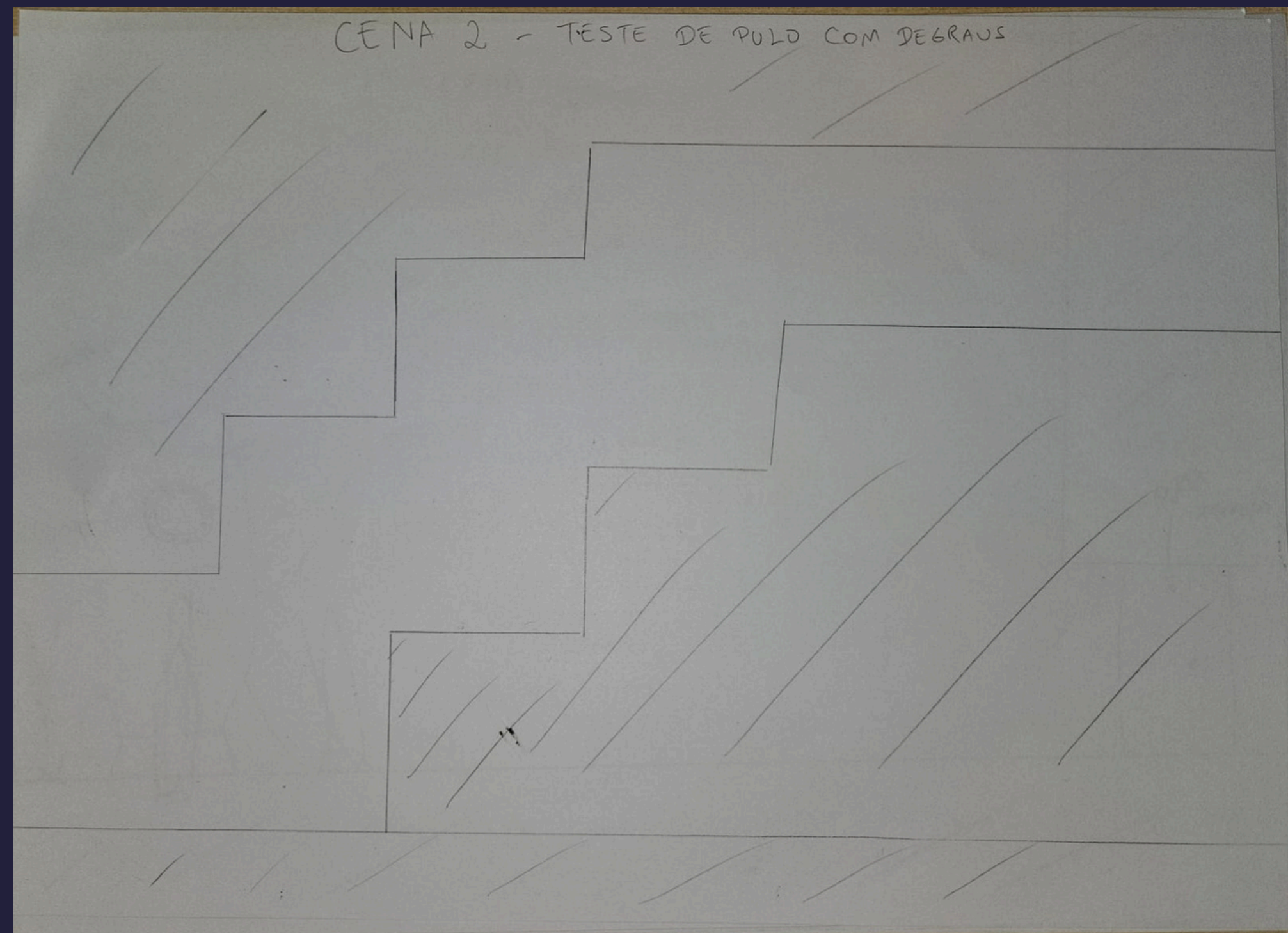
- A Cena 1 se trata do local onde o jogador aprende os comandos básicos, possivelmente WASD e [espaço] para movimentação. Também será introduzida a interação com a porta.



# CENA 2

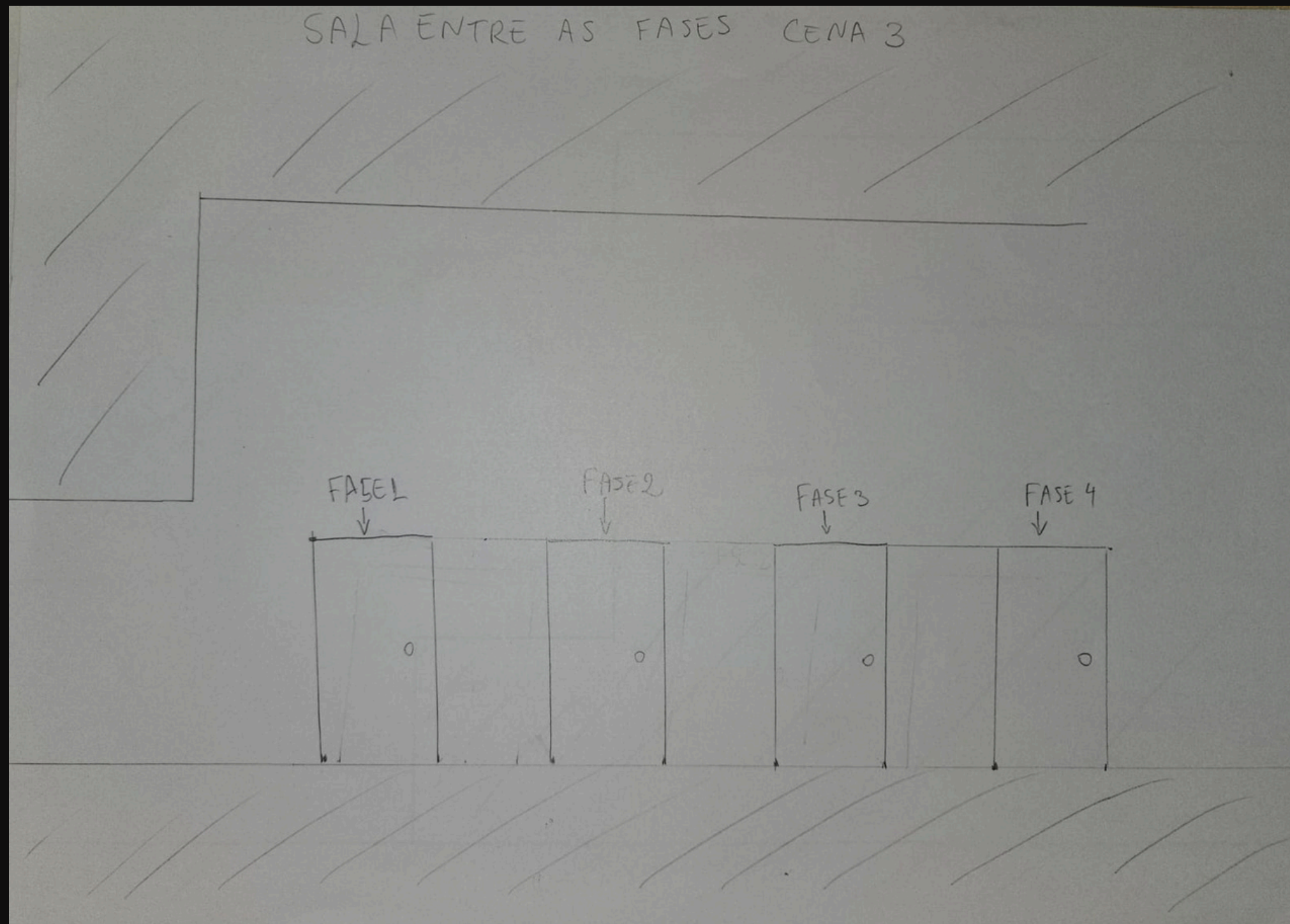
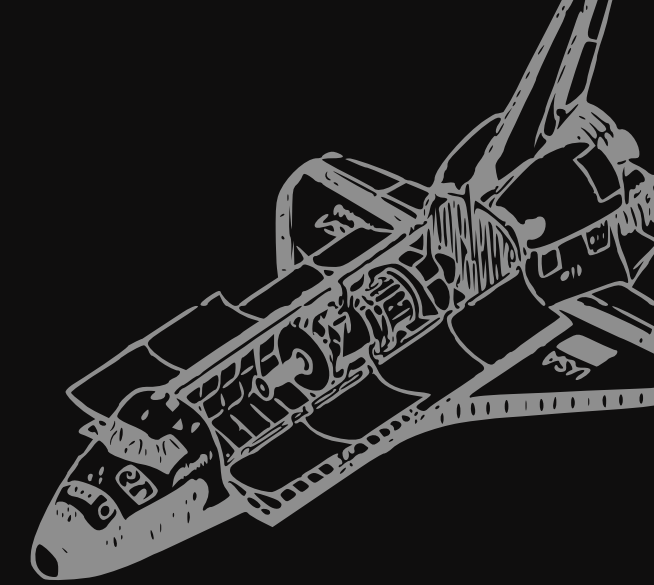
## Primeiro Obstáculo

- A Cena 2 exige que o jogador tenha aprendido os comandos de andar e pular, pois uma espécie de escada será o primeiro obstáculo que ele enfrentará.





# CENA 3



## Tela de acesso às fases

- A Cena 3 nos mostra a tela onde as fases desafiadoras nos esperam. As portas são interativas e liberam entrada conforme o jogo avança. No início, apenas a primeira porta se abrirá.

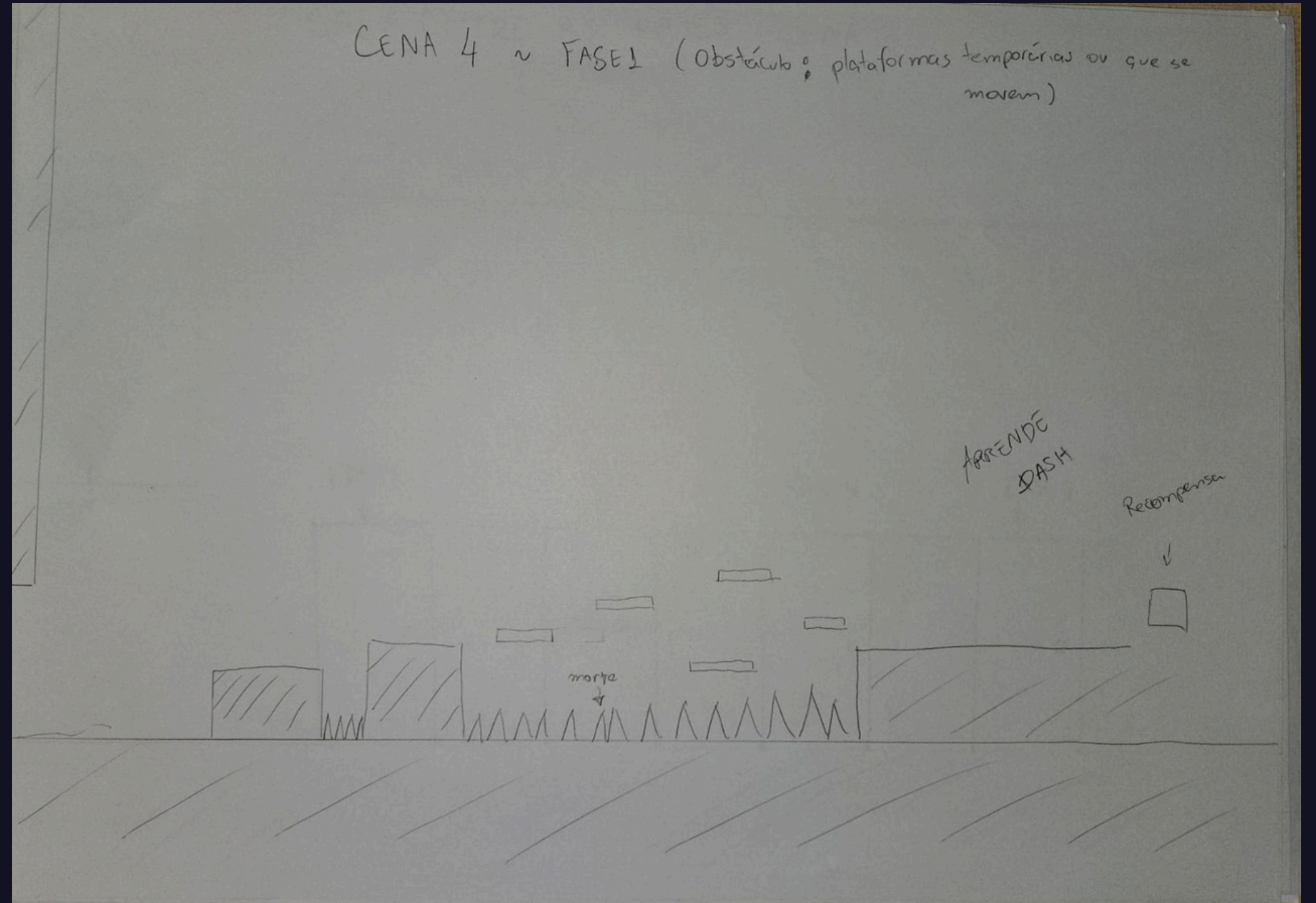
## Inspiração





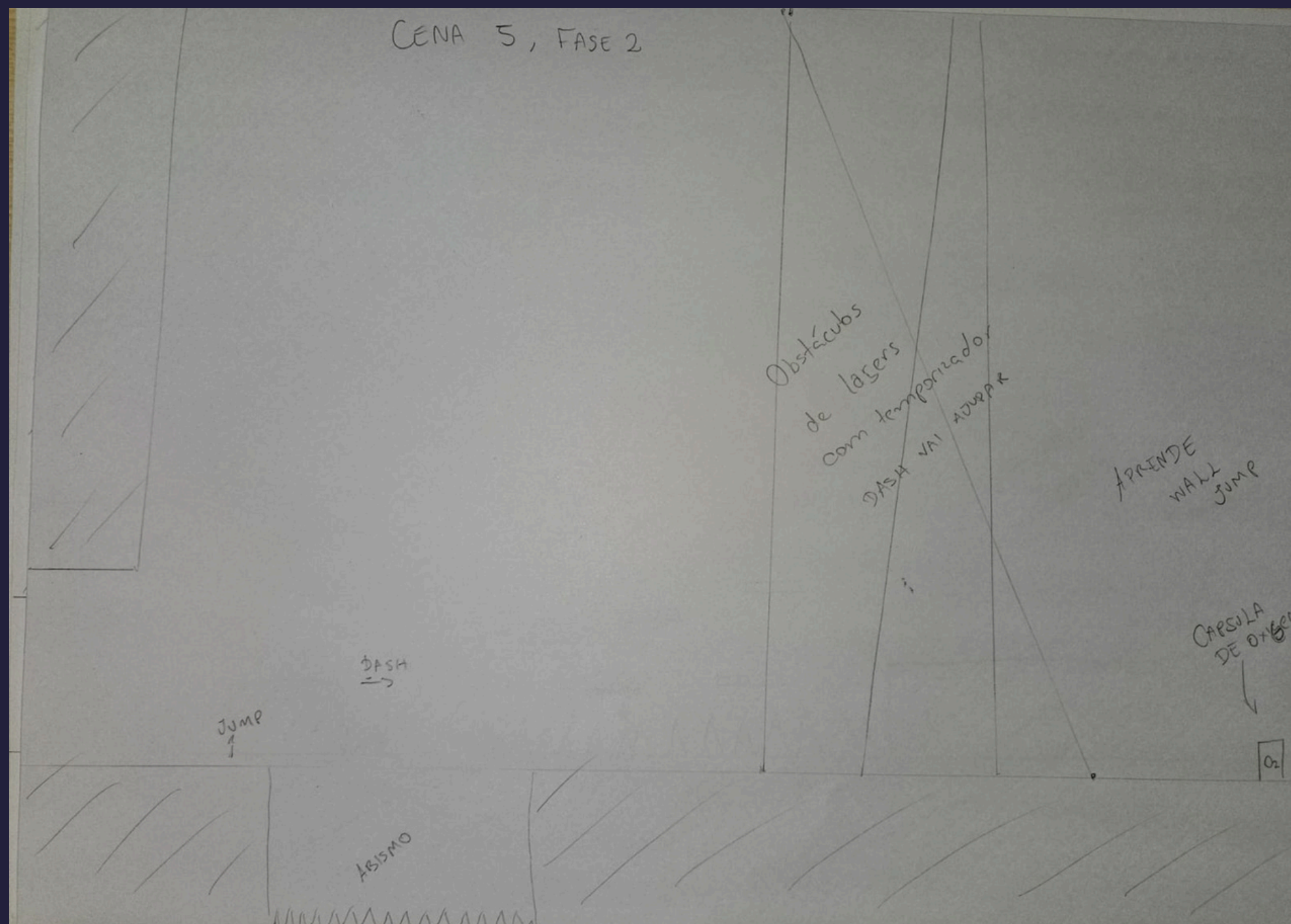
## Fase 1 - Desafio das Plataformas

- A Cena 4 é a primeira fase do jogo, onde o jogador precisa demonstrar que realmente sabe saltar. Plataformas irão se mover e, se o jogador cair, pode acabar morrendo nos espinhos. No fim da fase, ele aprende o dash e recebe um componente para reconstruir sua nave.





# CENA 5



## Fase 2 - Desafio do Dash e Lasers

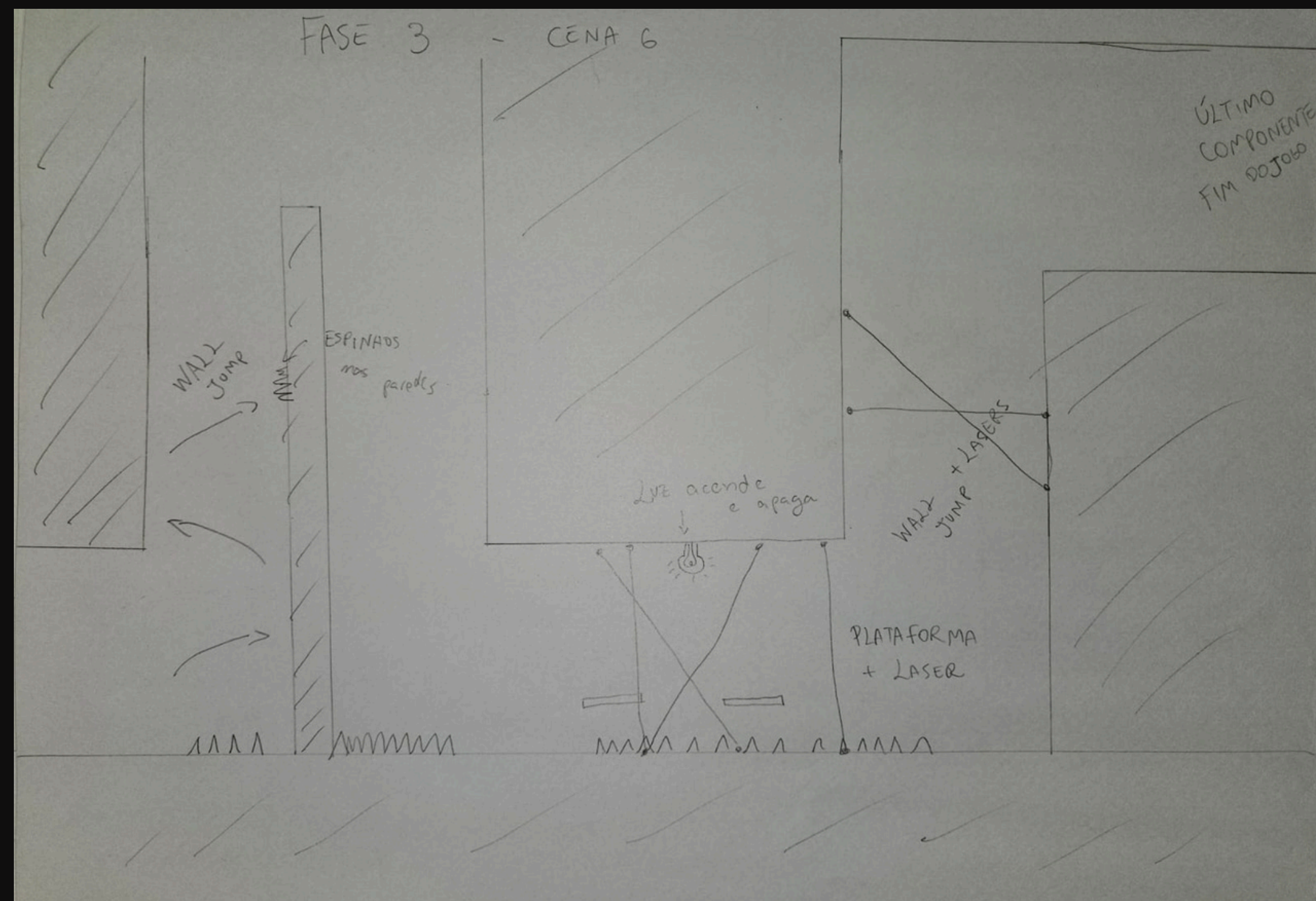
- A Cena 5 é a Fase 2. O primeiro desafio é um longo corredor no qual é necessário pular e usar o dash para passar, só conseguindo as pessoas que dominaram a mecânica do dash. Após isso, o jogador se depara com lasers que acendem e apagam em determinados momentos; caso o jogador passe pelo laser ativo, ele morre. No fim da fase, recebe outro componente para reconstruir sua nave e aprende a mecânica de wall jump.



# CENA 6

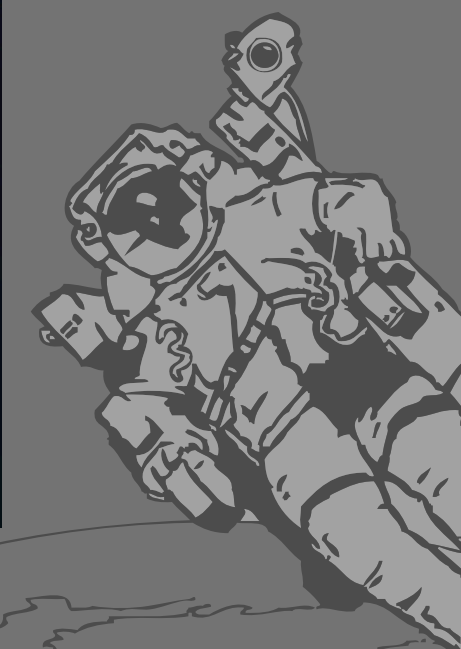
## Fase 3 - Desafio Final

- A Cena 6 é a última fase, onde primeiramente testamos o wall jump com o perigo de morrer pelos espinhos das paredes. Depois, passaremos por um grande desafio envolvendo lasers, plataformas e espinhos, com um adicional: a luz se apaga de tempos em tempos. Após passar por isso, temos uma mistura de wall jump e lasers para chegar ao final e pegar o último componente para a nave.





# INSPIRAÇÃO





OBRIGADO!

