

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
SUDESTE DE MINAS GERAIS - *CAMPUS* MURIAÉ
GESTÃO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Nome Completo do Aluno

TÍTULO DO TRABALHO:
subtítulo do trabalho

Muriaé - MG
2022

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

1.1 Visão Geral

"Vault Escape" é um emocionante jogo de plataforma em pixel art que segue a jornada de três personagens em sua tentativa de escapar de uma Vault misteriosa. Com elementos de coleta de moedas, itens especiais escondidos, coleta de chaves e troca estratégica entre personagens, os jogadores exploram uma narrativa envolvente, enfrentando desafios únicos e descobrindo segredos nas profundezas da Vault.

1.2 Objetivos Principais

1. Criar uma experiência de jogo envolvente e imersiva para os jogadores, mergulhando-os em um mundo de fantasia.
2. Oferecer desafios de plataforma e combate equilibrados e divertidos, incentivando a exploração e o aprimoramento das habilidades do jogador.
3. Desenvolver uma história emocionante, com reviravoltas e personagens que motivem os jogadores a progredir e descobrir os segredos dos Reinos da Ruína.

1.3 Mecânicas Principais

1. Básicas

- **Movimentação do Personagem:** Correr, saltar, deslizar e interagir com o ambiente.
- **Coleta de Moedas:** O objetivo principal é coletar moedas para desbloquear áreas e avançar na história.
- **Itens Especiais:** Relíquias e objetos escondidos que oferecem recompensas adicionais ao jogador.
- **Chaves e Portas:** A coleta de chaves para abrir portas e desbloquear caminhos secretos.
- **Troca de Personagens:** Os jogadores podem alternar entre os três personagens para superar desafios específicos.

2. Plataformas e Quebra-Cabeças:

- **Desafios de plataforma,** como plataformas móveis, armadilhas e abismos.
- **Quebra-cabeças ambientais** que requerem raciocínio e uso inteligente das habilidades do Guardiã.

1.4 Progressão do Jogo

A progressão do jogo em "Vault Escape" é estruturada para oferecer uma experiência de jogo variada e desafiadora, com diferentes desafios em cada fase, incluindo a introdução de relíquias e chaves ao longo do jogo:

- Fases 1-5: Introdução à história e mecânicas básicas. Sem relíquias ou chaves.
- Fases 6-10: Desafio 1 - Coleta de Moedas: Desafios simples de coleta de moedas e introdução de chaves e portas.
- Fases 11-15: Desafio 2 - Inimigos: Introdução de inimigos simples que o jogador precisa evitar ou derrotar. Aumento da complexidade das chaves e portas.
- Fases 16-20: Desafio 3 - Quebra-Cabeças Ambientais: Quebra-cabeças com interruptores e plataformas móveis. Introdução das relíquias, com 1 relíquia escondida em algumas fases.
- Fases 21-25: Desafio 4 - Velocidade e Cronômetro: Tempo limite para coletar todas as moedas. 2 relíquias escondidas em fases específicas. Chaves escondidas e uso criativo das portas.
- Fases 26-30: Desafio 5 - Modificadores de Gravidade: Áreas com gravidade modificada. Chaves múltiplas para abrir caminhos alternativos.
- Fases 31-35: Desafio 6 - Labirintos: Estruturas de labirinto desafiadoras. 3 relíquias escondidas em fases específicas.
- Fases 36-40: Desafio 7 - Desafios Acrobáticos: Seções com saltos precisos e obstáculos acrobáticos. Chaves escondidas em locais desafiadores.
- Fases 41-45: Desafio 8 - Inversão de Controles: Momentos com controles invertidos temporariamente. 4 relíquias escondidas em fases específicas.
- Fases 46-50: Desafio Final - Chefe de Fase: Fase final com um chefe que guarda as moedas finais. Conclusão da história principal e revelação de segredos finais.

1.4.1 Resumo da progressão

1.4.1.1 Fases 1-5: Introdução à história e mecânicas básicas. Sem relíquias ou chaves.

- Objetivo: Introduzir o jogador à história e mecânicas básicas do jogo.
- Descrição:
 - As fases são projetadas para familiarizar os jogadores com os controles básicos, como movimentação, salto e interação com o ambiente.

- Não há presença de relíquias, chaves ou desafios especiais nesta etapa. O foco é na exploração e na compreensão do ambiente da Vault.

1.4.1.2 Fases 6-10: Desafio 1 - Coleta de Moedas. Introdução de chaves e portas.

- Objetivo: Introduzir desafios simples de coleta de moedas e a mecânica de chaves e portas.
- Descrição:
 - Introdução de plataformas estáticas e obstáculos simples que exigem habilidades básicas de movimentação e salto.
 - Adição de chaves que abrem portas para áreas secretas ou caminhos alternativos, incentivando a exploração.
 - Os inimigos nesta fase podem ser criaturas simples, como drones de segurança que patrulham certas áreas e devem ser evitados.

1.4.1.3 Fases 11-15: Desafio 2 - Inimigos. Aumento da complexidade das chaves e portas.

- Objetivo: Introduzir inimigos que o jogador precisa evitar ou derrotar, aumentando a complexidade das chaves e portas.
- Descrição:
 - Introdução de inimigos mais desafiadores, como guardas armados ou sentinelas que detectam movimento.
 - Aumento da complexidade das chaves e portas, incluindo chaves coloridas que só abrem portas correspondentes.
 - Relíquias começam a aparecer em algumas fases, geralmente em locais mais difíceis de alcançar ou escondidos atrás de quebra-cabeças.

1.4.1.4 Fases 16-20: Desafio 3 - Quebra-Cabeças Ambientais. Introdução das relíquias.

- Objetivo: Criar quebra-cabeças ambientais, como interruptores e plataformas móveis, e introduzir mais relíquias.
- Descrição:
 - Introdução de quebra-cabeças que envolvem o uso de interruptores para ativar plataformas móveis ou abrir caminhos.
 - Aumento da presença de relíquias, com uma relíquia escondida em algumas fases, incentivando os jogadores a explorarem mais profundamente.

1.4.1.5 Fases 21-25: Desafio 4 - Velocidade e Cronômetro. 2 relíquias escondidas em fases específicas.

- Objetivo: Desafiar o jogador a coletar moedas dentro de um tempo limite e aumentar a presença de relíquias.
- Descrição:
 - Introdução de fases cronometradas, onde o jogador deve coletar todas as moedas dentro de um tempo determinado.
 - Aumento da complexidade das fases, com mais obstáculos e desafios de velocidade.
 - Duas relíquias escondidas em fases específicas, algumas das quais requerem habilidades especiais para alcançar.

1.4.1.6 Fases 26-30: Desafio 5 - Modificadores de Gravidade. Chaves múltiplas para abrir caminhos alternativos.

- Objetivo: Introduzir áreas com modificadores de gravidade e desafios adicionais de chaves e portas.
- Descrição:
 - Fases com áreas onde a gravidade é modificada, alterando o movimento do personagem e adicionando desafios de navegação.
 - Introdução de chaves múltiplas que abrem caminhos alternativos ou desbloqueiam recompensas extras.
 - Mais inimigos e obstáculos desafiadores para testar as habilidades dos jogadores.

1.4.1.7 Fases 31-35: Desafio 6 - Labirintos. 3 relíquias escondidas em fases específicas.

- Objetivo: Criar fases com estruturas de labirinto desafiadoras e aumentar o número de relíquias.
- Descrição:
 - Introdução de fases com design de labirinto, onde o jogador precisa encontrar o caminho certo para coletar todas as moedas.
 - Aumento da presença de relíquias, com três relíquias escondidas em fases específicas, algumas das quais requerem resolução de quebra-cabeças para alcançar.

1.4.1.8 Fases 36-40: Desafio 7 - Desafios Acrobáticos. Chaves escondidas em locais desafiadores.

- Objetivo: Adicionar seções com saltos precisos e obstáculos acrobáticos, além de desafios com chaves em locais escondidos.
- Descrição:
 - Fases com seções que exigem habilidades acrobáticas do jogador, como saltos precisos, deslizamentos e manobras aéreas.
 - Introdução de chaves escondidas em locais desafiadores, incentivando os jogadores a explorarem cada canto das fases.

1.4.1.9 Fases 41-45: Desafio 8 - Inversão de Controles. 4 relíquias escondidas em fases específicas.

- Objetivo: Implementar momentos com controles invertidos temporariamente e aumentar o número de relíquias.
- Descrição:
 - Introdução de seções onde os controles do jogo são temporariamente invertidos, desafiando a coordenação dos jogadores.
 - Quatro relíquias escondidas em fases específicas, algumas das quais exigem resolver quebra-cabeças ou enfrentar inimigos para acessar.

1.4.1.10 Fases 46-50: Desafio Final - Chefe de Fase. Conclusão da história principal e revelação de segredos finais.

- Objetivo: Criar uma fase final com um chefe de fase desafiador e concluir a história principal.
- Descrição:
 - Fase final com um chefe de fase que guarda as moedas finais e representa um desafio estratégico e habilidoso para o jogador.
 - Conclusão da história principal, revelando segredos finais da Vault e oferecendo uma conclusão satisfatória para a jornada dos personagens.

1.5 História e Mundo do Jogo

"Vault Escape" conta a história de três personagens improváveis presos em uma Vault lendária. O ladrão, o inventor e o explorador embarcam em uma jornada para escapar, cada um

com seus próprios motivos e habilidades únicas. Ao longo do caminho, eles descobrem segredos antigos, enfrentam desafios perigosos e desvendam mistérios ocultos nas profundezas da Vault.

1.6 Arte e Estilo Visual

- Resolução: 640 x 360 px.
- Estilo Visual: Gráficos em pixel art.
- Personagens: Design único para cada personagem, destacando suas habilidades e personalidades.
- Ambientes: Variedade de cenários dentro da Vault, incluindo salas tecnológicas, câmaras de tesouro e corredores misteriosos.

1.7 Áudio e Trilha Sonora

- Trilha sonora que se adapta à atmosfera e ação do jogo.
- Efeitos sonoros realistas para movimentos, combate e interações.

1.8 Plataformas de Lançamento

Inicialmente será desenvolvido para PC e consoles de última geração, com planos de lançamento para dispositivos móveis no futuro.

1.9 Equipe de Desenvolvimento

- Diretor de Jogo: Paulo Vinícius
- Design de Jogo: Paulo Vinícius
- Programação: Paulo Vinícius
- Arte e Animação: Terceiros
- Música e Áudio: Terceiros

1.10 Cronograma de Desenvolvimento

- Fase de Pré-Produção: Maio a Junho de 2024
- Desenvolvimento do Jogo: Julho de 2024 a Fevereiro de 2025

- Testes e Polimento: Março a Abril de 2025
- Lançamento: Maio de 2025