

# FP Puzzle

**Jogo de puzzle 3d em primeira pessoa, no estilo escape room, com algumas dicas em um PDF feito para um segundo jogador.**

## **Identidade do jogo (Conceito / História)**

Você acorda em uma sala escura com enigmas. Você não se lembra o que aconteceu e nem como foi parar ali.

Logo percebe que todos os seus pertences foram levados com exceção de um earphone em sua orelha que aparentam ter esquecido.

Você escuta em seu fone uma voz que aparenta ser de alguém que quer te ajudar. Ela diz que viu você sendo sequestrado e que lutou contra os bandidos. Não conseguiu impedi-los mas na luta arrancou dele um dos papéis que estavam com eles. Ele contém tabelas estranhas que aparentam ser indecifráveis. Também diz que viu que os bandidos saíram da casa e ouviu que voltariam em meia hora.

É melhor se apressar para sair daí!

Resolva enigmas com a ajuda de um amigo suporte que terá acesso à um PDF com informações essenciais para o seu sucesso.

A comunicação é a chave para o sucesso. Pense rápido antes que o tempo acabe.

## **Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)**

O jogador precisa sair do quarto antes que o tempo acabe, passando por desafios e enigmas.

Enquanto o player 1 explora o quarto em busca de puzzles, uma segunda pessoa tem acesso a um PDF com informações necessárias para a resolução de alguns enigmas.

A comunicação entre o jogador e o “player suporte” é essencial para o sucesso.

Tipos de puzzles possíveis:

- Tabuleiro de batalha naval em que o PDF indica em quais posições existem navios
- Código numérico em que o PDF possui uma tabela com símbolos que representam cada número (ordem de símbolos estará presente em algum lugar da cena e deverá ser descrita para o “jogador suporte”).
- Balança com objetos. O objetivo é balancear o peso deles. PDF possui o peso de cada objeto

- Espécie de labirinto, mas os obstáculos são representados tanto no tabuleiro da cena, quanto no do PDF. Apenas um caminho não passa por obstáculos de nenhum dos dois.
- Colocar objetos na ordem descrita no PDF

### **Características (Mundo do jogo)**

Se passa em uma sala misteriosa, com enigmas espalhados por ela.

Mundo semelhante ao mundo real.

### **Arte**

Jogo com objetos 3D.

As salas terão um aspecto mais realista para uma imersão maior nos puzzles e na historia e ambientação.

### **Música/Trilha Sonora**

Música ambiente de suspense para deixar o clima um pouco mais tenso, enquanto o jogador pensa em soluções para os puzzles.

### **Interface**

O jogo vai ter uma tela de menu, e uma de pause.

Timer mostrando o tempo restante em cena.

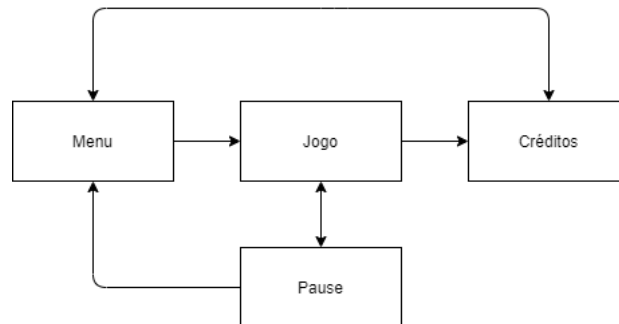
### **Controles**

Teclado:	Ação:
WASD	Anda
Mouse Left	Interagir com objetos
Esc	Pause

### **Dificuldade**

A maior dificuldade do jogo é encontrar objetos necessários (chaves) e realizar puzzles e enigmas com a ajuda de um segundo player que estará lendo um PDF com dicas importantes.

### Fluxo do jogo



### Personagens

**Protagonista:** Acorda sem lembrar de nada em uma sala escura e misteriosa. Possui uma grande força de vontade para superar os enigmas e descobrir quem ele é e por que está preso.

**Ajuda do além:** Ser com grande sabedoria sobre a situação. Está ajudando o protagonista por algum motivo que não é dito no começo.

### Cronograma e Escopo

Pensamos em várias ideias para puzzles e enigmas, porém pelo tempo e raso conhecimento em jogos 3d, precisaremos escolher apenas dois ou três para essa versão.

Inspirações:

Keep Talking and Nobody Explodes

We Were Here (trilogia)

Rusty Lake

### Definições gerais

Gênero: Puzzle;

Plataformas: PC;

Público alvo: Jogadores casuais em busca jogos cooperativos;