

História

Você está em uma instalação de pesquisa e precisa obter acesso ao banco de dados.

Jogo

Começa o jogo com a **tela** de **loading**, em seguida um **menu inicial** [**música de fundo**] com **botões de iniciar novo jogo, continuar e sair** [**som de clicar**]. **Clicando** em jogar, o jogador (um ser humano) é inserido no mundo sem nenhuma introdução. Você pode **andar** e **interagir** com as coisas. **Sua velocidade é uniformemente variada, com uma velocidade máxima**. Você **interage** com o mundo utilizando o mouse. O **estilo do jogo é 3D low poly**, os cenários são fechados (construções), haverão **modelos de objetos de escritórios (mesas e computadores) e de instrumentos laboratoriais químicos, biológicos e eletrônicos e objetos biotecnológicos fictícios**. Todas as fases tem **músicas de fundo**. Cada fase começa com o **personagem** sendo visto em **terceira pessoa**, e a câmera entra nele para iniciar o jogo em **primeira pessoa**. Só aí o jogador tem **controle** do personagem. A jogabilidade consiste em percorrer os cenários e **resolver puzzles**, que podem ser painéis (que serão previamente **gerados proceduralmente**) ou puzzles espaciais de encontrar caminhos e objetos. Não há derrota explícita, a derrota acontece quando o jogador desiste de jogar. Ao final de cada fase o jogo é **salvo**, e quando o jogador reinicia o jogo, ele **volta do começo da última fase**. A **condição de vitória** de cada fase é descobrir o objetivo da mesma e completá-lo. No final da última fase, é exibida a **cutscene final** do jogo, que fecha o arco e encerra a história. Ao **apertar ESC**, o jogo é pausado e o jogador é colocado no **menu**, com **botões de continuar, sair e reiniciar fase**.

Arte	Programação
<ul style="list-style-type: none">[] Tela de <i>loading</i>[] Menu inicial[] Botão Jogar[] Logo do jogo[] Modelo do personagem[] Texturas a serem usadas[] Modelos dos cenários[] Modelos dos painéis usados em <i>puzzles</i>[] Modelos dos objetos que comporão o cenário[] Modelos <i>low poly</i>[] <i>Cutscene</i>[] Menu de pausa[] Botões de continuar e sair	<ul style="list-style-type: none">[] Pré-carregamento de recursos[] <i>Picking</i>[] Lógica dos <i>puzzles</i>[] Pausa[] <i>Auto-save</i>[] Carregamento do jogo salvo[] Reiniciar fase[] Movimentações[] Interações[] Geração procedural de <i>puzzles</i>
Gameplay e level design	Áudio
<ul style="list-style-type: none">[] <i>Puzzles</i> de interação com painéis[] <i>Puzzles</i> de interação com o ambiente[] Modelos de cenários internos de laboratórios indústrias e escritórios.	<ul style="list-style-type: none">[] Efeitos sonoros do botão de iniciar no menu[] Efeitos sonoros dos <i>puzzles</i>[] Efeitos sonoros de interação com objetos[] Efeitos sonoros de explosão[] Música de fase

	<input type="checkbox"/> Música de menu <input type="checkbox"/> Música de final de fase <input type="checkbox"/> Música de final de jogo <input type="checkbox"/> Música de tensão
--	--