

Insper Party

Gabriela Caruso e Luiza Silveira

Identidade do jogo (Conceito)

Um aluno recém aprovado no insper, deve chegar ao final de um tabuleiro para se formar na faculdade, porém, ao longo do percurso, ele encontrará desafios que podem atrapalhar seu objetivo final.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

Jogo de tabuleiro, contendo 41 casas, sendo 3 delas minigames. Ao passar pelo minigame, obrigatoriamente o jogador deve jogá-lo, implicando na perda de vidas (códigos de ética) ou aquisição de pontos.

Características (Mundo do jogo)

O tabuleiro apresenta elementos característicos à graduação do Insper, como a lanchonete do sexto andar, o Sujinhos e o Economíadas.

Arte

Será um jogo 2D. O tabuleiro da cena principal foi feito pelo grupo a partir do aplicativo Procreate. Os sprites dos minigame foram baixados do google imagens e editados no Adobe Photoshop Express.

Interface e Fluxo

Possui uma tela inicial com um botão ao centro para iniciar o jogo.

Inicia-se o jogo, com o personagem principal no ponto de partida do tabuleiro. Para se mover pelo tabuleiro, deve-se clicar no dado à direita da tela. O jogador anda automaticamente o número de casas sorteadas pelo dado e ao passar por uma casa que possui um mini game, a tela é direcionada ao jogo.

Todo minigame possui uma tela de início com um botão ao centro para iniciar o jogo e uma tela final, mostrando se ganhou ou perdeu e com um botão para voltar ao tabuleiro.

Caso o jogador perca todas as suas vidas, aparece uma tela com uma mensagem indicando que foi julgado e, caso chegue no final do tabuleiro, ele se forma na faculdade, ganhando o jogo.

Controles

Mouse para acionar o dado e clicar nos botões.

1° Minigame: Barra de espaço para liberar o ingrediente.

Dificuldade

A dificuldade do jogo está atrelada aos mini games ao longo do tabuleiro.

Personagens

O personagem principal representa um aluno do Insper durante sua graduação na faculdade.