

Grupo:	Carlos Dip	João Andrade									
Conceito			Mecânicas			Fluxo de Jogo			Controle		
<p>A ideia principal do jogo é que você é um astronauta, que durante uma caminhada espacial rotineira para manutenção da nave, se desprende da nave. Tudo que você tem é um extintor de incêndio para se propulsionar de volta para a nave, ou encarar a escuridão eterna no espaço. Além de combustível, você tem um tempo limitado, já que seu oxigênio também vai acabar.</p>			<p>As mecânicas são bastante simples. Você é capaz de usar o extintor para se locomover, porém você não é capaz de olhar na direção que vai ser impulsionado (3ª lei de Newton). Outra possibilidade é usar do sistema de controle inercial da sua roupa espacial. Gastando um pouco do seu combustível, ele completamente para seu movimento.</p>			<p>O jogo consiste de uma série de níveis, cada vez mais complexos, nos quais você deve se dirigir a sua nave, desviando de obstáculos num tempo curto. Uma vez que foram completados todos os níveis, você completou o jogo.</p>			<p>O extintor é acionado com o clique esquerdo do mouse, e o controle inercial da roupa é com a barra de espaço. A tecla backspace é usada para reiniciar o nível atual.</p>		
Interface			Características			Arte			Personagens		
<p>Na interface é possível ver o tempo restante, o combustível disponível e a direção que se está olhando (Yaw (x) e Pitch (y), já que Roll (z) não interfere).</p>			<p>Trata-se de um jogo de puzzle de navegação, como labirintos, porém com o desafio adicional de não poder-se olhar para onde vai, além de manter uma inércia a partir de qualquer impulso.</p>			<p>Jogo 3D temático do espaço. Mais ou menos realista.</p>			<p>O personagem na realidade não é visível, então é apenas uma capsula. Tudo que se pode ver é o extintor e a lanterna do personagem emanando adiante.</p>		