

Dupla:

Luis Filipe Loureiro

Murilo Menezes

Maze Stalker

Curta descrição

Identidade do jogo (Conceito)

O jogador adormeceu em um local público e acordou dentro do que parece ser uma masmorra. Seu objetivo é sair da masmorra sem ser pego pelo monstro que a percorre.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

Um puzzle game no estilo labirinto, em que um inimigo persegue o jogador o tempo todo até que este seja pego ou saia do labirinto.

Características (Mundo do jogo)

Ambientação de terror; Jumpscares

Arte

Jogo 3D High poly para dar mais realismo e gerar uma ambientação melhor que gere medo no jogador.

Música/Trilha Sonora

<https://assetstore.unity.com/publishers/23547>

<https://assetstore.unity.com/publishers/27610>

Interface

WASD para andar, spacebar para pular e shift para correr.

O jogador pode usar também a tecla "E" para interagir com itens e portas no mapa.

Todas as teclas são indicadas ao jogador em momentos relevantes do jogo.

Controles

WASD para andar, spacebar para pular e shift para correr.

Movimento do mouse para visão.

Tecla "E" para interagir com itens e portas no mapa.

Dificuldade

A dificuldade do jogo está em conseguir sair do labirinto sem ser pego pelo stalker, que persegue o jogador o tempo todo, e com baixa visibilidade.

Fluxo do jogo

Menu principal => Fase do Jogo => Tela de morte (Reinicia o jogo) ou Tela de sucesso(volta para o menu principal)

Personagens

O jogador é uma pessoa sem gênero definido que adormeceu em um local público e acordou em um ambiente desconhecido sem muitos recursos (role-play). Infelizmente, neste mesmo ambiente habita uma criatura que chamamos de stalker que tem como único objetivo matar o jogador.

Cronograma e Escopo

Construir mapa - 2 horas

Animar Stalker - 2 horas

Programar interações com objetos no mapa - 3 horas

Ambientação - 4 horas

Definições gerais

Gênero: Terror

Plataformas: WebGL (navegador)

Público alvo: Adultos

Puzzles: Maze