**ESCAPE THE ROOM**

**Projeto de TCC**

Integrantes:

Gabriel D’Alessio Ferrara Dias dos Santos

|  |
| --- |
| Sumário |
|  |

|  |
| --- |
| 1- Histórico do Projeto |
| Um homem tem que fugir dos ambientes e tem que escapar das salas encontrando a chave da porta. |

|  |
| --- |
| 2 - Resumo do Projeto |
| **2.1 – Conceito do Jogo**  O jogo se baseia em encontrar a chave certa e sair da sala  **2.2 – Conjunto de características**  Plataforma adotada unity, número de níveis são 4 níveis, tipos de jogabilidade Modo Arcade, modos de visualização 3D com visão do personagem em primeira pessoa, características de cores 32 bits, Física Básica.  **2.3 – Gênero**  Puzzle  **2.4 – Público-alvo**  Jovens de 16 a 25 anos de ambos os sexos  **2.5 – Resumo do Fluxo do Jogo**  Descreva resumidamente o processo do jogo como um todo, se perguntando: Como o jogador se move pelo jogo? Como ele pega os itens? Como ele ganha vida / energia? etc.  **2.6 – Olhar e Sentir**  A visão será em primeira pessoa.  **2.7 – Escopo do Projeto**  Descreva um resumo do escopo do jogo:  2.7.1 – 3 cenários  2.7.2 – 1niveis  2.7.3 – nenhum  2.7.4 – nenhuma |

|  |
| --- |
| 3 – Andar pelo cenário com as teclas w/a/s/d e para interagir com o cenário, o jogador vai clicar com o botão direito do mouse nos objetos espalhados pelo cenário para encontrar a chave e pega-la e usar para abrir a porta.  Para pausar o jogo irá usar a tecla Esc.  Para interagir com o menu o scroll do mouse para selecionar um item na barra de seleção para ser usado, localizado no centro inferior da tela (como usado no jogo minecraft para selecionar objetos). |
| **3.1 – Jogabilidade**  **3.1.1 – Progressão do Jogo**    **3.1.2 – Estrutura das Missões / Desafios**  **O desafio é encontrar a chave para abrir a porta do andar.**  **3.1.3 – Objetivos**  Encontrar a chave e sair do andar  **3.1.4 – Fluxo do Jogo**  Menu - tela de load - tela do jogo - tela de vitória ou game over  **3.2 – Mecânicas**  Andar pelo cenário com as teclas w/a/s/d e para interagir com o cenário, o jogador vai clicar com o botão direito do mouse nos objetos espalhados pelo cenário para encontrar a chave e pega-la e usar para abrir a porta.  Para pausar o jogo irá usar a tecla Esc.  Para interagir com o menu o scroll do mouse para selecionar um item na barra de seleção para ser usado, localizado no centro inferior da tela (como usado no jogo minecraft para selecionar objetos).  **3.2.1 – Física do jogo**  física básica dos objetos no cenário.  **3.2.2 – Movimentos**  3.2.2.1 – Movimentos Gerais-WAS.  3.2.2.2 – Outros movimentos-camera movimenta com o mouse  **3.2.3 – Objetos**  3.2.3.1 – Pegando objetos-Tecla E  3.2.3.2 – Movendo objetos-Tecla E  **3.2.4 – Ações**  interage com a tecla E nos obgetos do cenario  **3.2.5 – Descrição de Telas**  3.2.8.1 - Tela Principal do jogo- jogar- mexer nas opções ou sair do jogo.  3.2.8.2 - Opções- voltar ao jogo ou voutar ao menu  3.2.8.3 - game over |

|  |
| --- |
| 4 – Enredo, Universo e Personagens |
| **4.1 – Enredo e Narrativa**  O jogo se passa em um prédio de quatro andares que o protagonista foi para uma entrevista de emprego mas ficou preso no último andar e precisa sair.  **4.3 – Personagens**  Primeira pessoa.  **4.4 – Referências** |

|  |
| --- |
| 5 – Níveis |
| **5.1 – Nível 1**  5.1.1 – Procurar a chave e sair do andar.  5.1.2 – Sair de cada andar para sair do prédio. |

|  |
| --- |
| 6 – Projeto Artístico |
|  |

|  |
| --- |
| 8 – Equipe |
| Jogo produzido por Gabriel Ferrara com a colaboração de Renan Silva Dores |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| |  | | --- | | Em 23/ 06 / 2017  Gabriel Ferrara | | **Nome do Gerente do Projeto**  Gerente do Projeto | |
| |  | | --- | | Em 23/ 06 / 2017  Gabriel Ferrara | | **Nome do Coordenador Técnico**  Coordenador Técnico | |
| |  | | --- | | Em 23/ 06 / 2017  Gabriel Ferrara | | **Nome do Coordenador Artístico**  Coordenador Artístico | |