

Memórias – Escape Se Puder

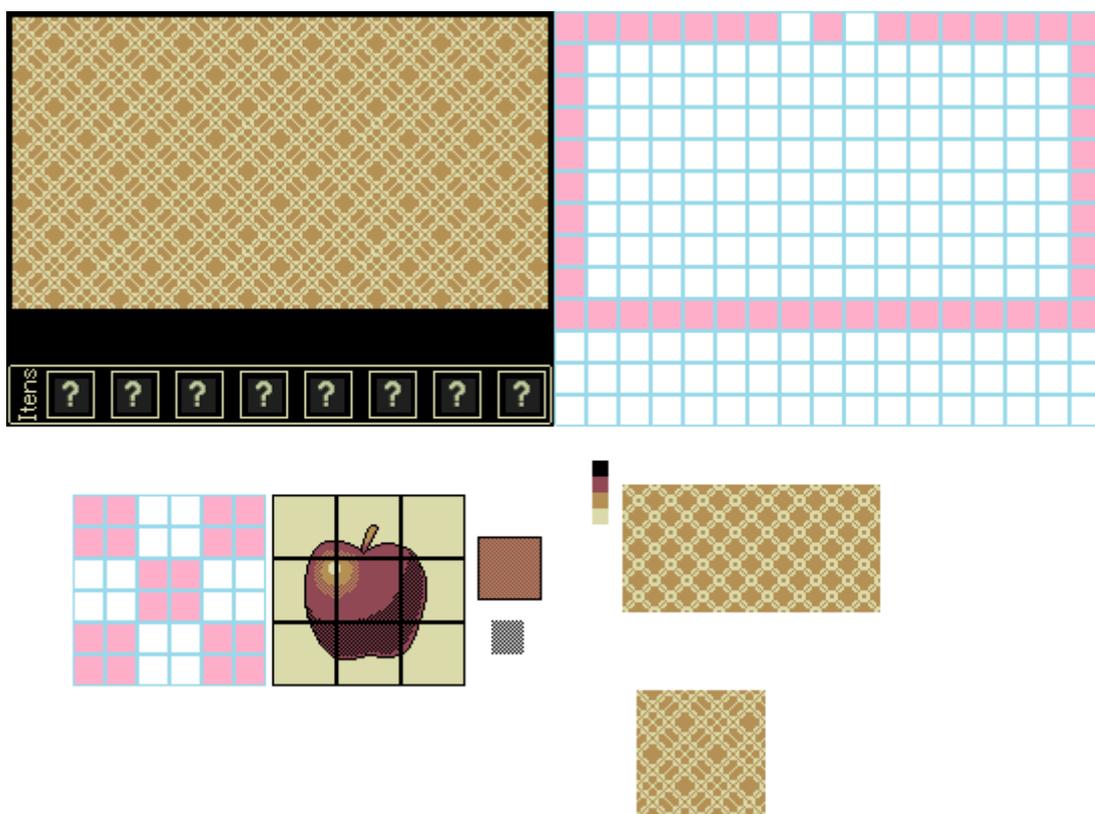
– Bento Projeto –



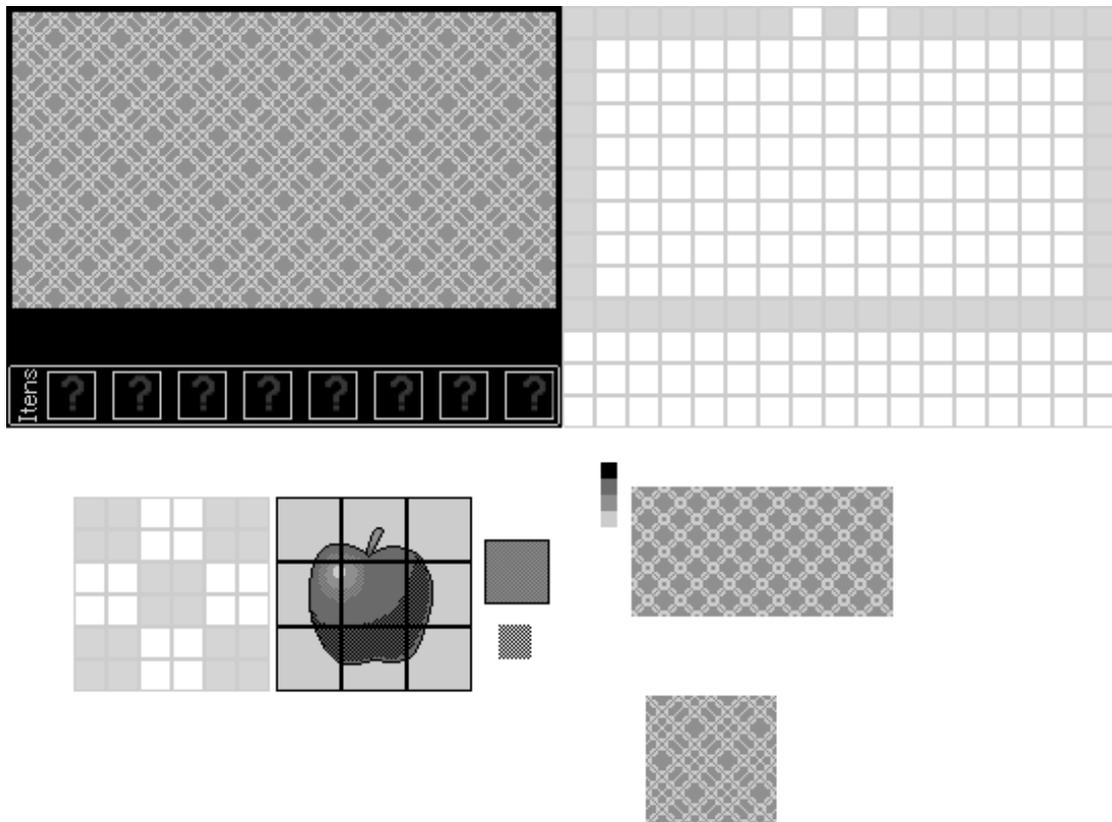
GDD – Game Design Document

Até para se criar um jogo, é necessária uma documentação. A documentação básica de um jogo consiste em relatar uma breve descrição do contexto do jogo (como foi feito abaixo), sua estrutura narrativa (ou seja, o enredo do game), quais os efeitos sonoros, músicas, cenários, fases, entre os demais recursos. Para fazer essa relação de parâmetros que indica como é o jogo e o que ele deve conter, antes de criá-lo, é escrito um documento sobre ele, que se chama **“Game Design”**. Esse documento de Game Design serve para facilitar o trabalho do usuário que vai criar o jogo, pois com este arquivo, tem-se uma base de como vai ser o jogo finalizado. O documento de Game Design do jogo Memórias – Escape SE Puder é mostrado logo abaixo.

O processo de desenvolvimento do jogo foi baseado na paleta de cores do Nes (nintendinho).



No entanto, eu decidi utilizar os gráficos remetendo os jogos dos consoles de 8-bits e 16-bits (MonoChrome) como o **Game Boye** o **Neo Geo Pocket**.



O processo de desenvolvimento do jogo baseado na paleta de cores e com gráficos remetendo os de 8-bits (*MonoChrome*).

Sistemas Implementados:

Sistema: Point and Click;

Sistema: Quebra-Cabeça deslizante;

Sistema: Arrombamento de Cadeado;

Sistema: Jogo de Memória;

Sistema: Criptografia e Quadrado de Políbio;

Sistema de Resolução de Problemas Matemáticos;

Sistema de Menu personalizado (guarda os itens encontrados);

Sistema de Pistas do Enredo. Os sistemas mencionados servem para revelar o final verdadeiro, pois cada parte do jogo possui dois finais distintos.

Breve Descrição:

O jogo possui 4 partes distintas, no entanto, ele é linear e acompanha o enredo e trama.

Memórias – Escape Se Puder 1ª Parte: é um jogo que remete aos gráficos de 8-bits (*MonoChrome*) de curta duração desenvolvido para o evento denominado *TocaJam 2023 Slasher Movies*, seu principal objetivo é escapar da sala na qual se encontra interagindo com o ambiente e resolvendo vários enigmas, quebra-cabeças e Resolução de Problemas Matemáticos. E pelo bem de sua sanidade mental, você também quer saber o MOTIVO de estar lá. O jogo possui dois finais distintos dependendo das pistas obtidas durante suas investigações com os ambientes do jogo.

Tipo de Jogo / Gênero:

Point And Click, Escape Room, Detetive, Horror Psicológico e Puzzle.

Point And Click (Aponte e Clique) é um subgênero de aventura cuja mecânica consiste basicamente em apontar e clicar para gerar uma ação, seja andar, correr ou coletar itens.

Plataforma:

PC – Sistema Operacional: Windows.

Público-alvo:

Maiores de 13 anos.

Cenário (Stage Background):

Ocorre em uma sala misteriosa com vários itens para interagir.

Controles:

*Exemplo com imagem do GamePad do Xbox One:

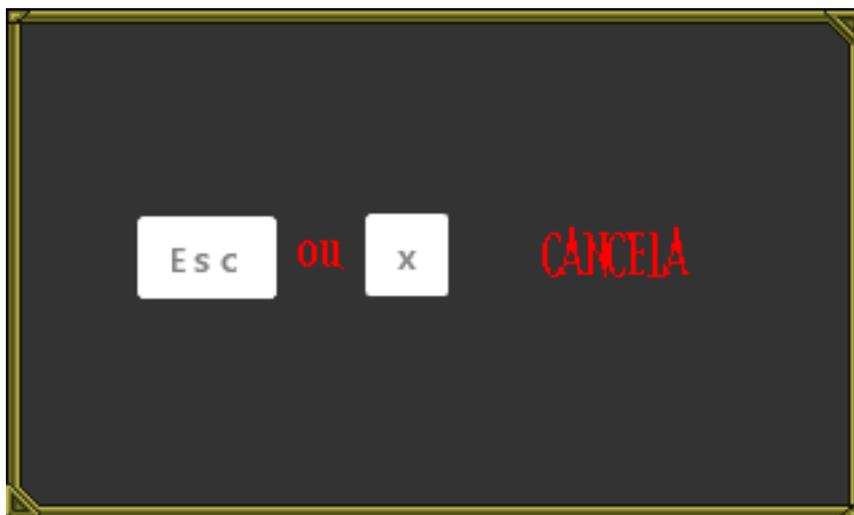
Prince of Persia Warrior Within : Controls



*Exemplo com tabela:

Gamepad			Teclado e Mouse	Ação
PS3/PS4/PS5	Xbox One	Nintendo Switch	Windows	
Analógico Esquerdo	Analógico Esquerdo	Analógico Esquerdo	Mouse SETAS	Movimentação
Analógico Direito	Analógico Direito	Analógico Direito	Mover Mouse	Apontar
□	X	Y	Clique do Mouse	Clicar
X	A	B	Espaço ou Enter	Interação

*Exemplo com imagens:



Descrição longa:

Solucione o quebra-cabeça e saia da sala.
Encontre as pistas ou morra sufocado.

Você acorda em uma sala misteriosa, sem memória e drogado. É necessário sair dali. Mas, pelo bem de sua sanidade mental, você também quer saber o MOTIVO de estar lá. Será que você é capaz de escapar e descobrir o real motivo de estar preso na sala. Premissa principal para todas as 4 partes do jogo, contudo os enigmas, puzzles, resolução de problemas Matemáticos, personagens e enredo são diferentes, pois o jogo segue uma progressão linear até o desfecho final.

Observação: Cada parte possui dois finais distintos, dependendo das pistas que o jogador encontrar.



R.R.B - ESCAPE ROOM

O R.R.B - Escape é uma experiência indolor entre amigos, colegas de trabalho ou familiares, vivenciado em um ambiente de mistério e especialmente desenvolvido para aguçar suas habilidades e sua inteligência. Você será trancado em uma sala e terá que decifrar códigos, achar itens escondidos, resolver enigmas e conseguir encontrar a saída. Tenho certeza que você nunca viu nada igual.

BOA SORTE!

Memória – Escape Se Puder foi desenvolvido para o evento denominado *Tocalam 2023 Slasher Movies*, é o tipo de jogo perfeito para quem gosta de passar um bom tempo quebrando a cabeça com diversos quebra-cabeças (puzzles). Entre os principais aspectos do game, destaca-se a interação com mouse (não padrão para o *RPG Maker VX Ace*) e o esquema de final alternativo (dependendo das pistas que o jogador encontrar). Trilha sonora completa para ambientação e gráficos totalmente originais remetendo aos gráficos 8-bits em *MonoChrome*.

Referências:

Baseado nos Jogos de Escape Room;

Baseados nos Filmes de terror: *Slasher e Escape Room*;

Baseados em Jogos antigos de Point and Click.

Estrutura Narrativa:

O jogador NÃO possui a opção de pular a introdução, pois a mesma é de suma importância para o enredo do jogo. O jogo é muito intuitivo, ou seja, não necessita de tutorial. Apenas use o [Mouse] para interagir com o ambiente e para passar as caixas de mensagem.

Clique na SETA que fica no canto de cima da tela para pular de mapa. Possui uma barra de menus (itens) que podem ser examinados.

Mecânica do Jogo:

Mouse: Interação com objetos através do mouse;

Teclas: “Z” ou “Barra de Espaço”: Ação/Confirmação; Teclas “X” ou “Esc”: Cancelar/Sair.

Níveis do jogo (Game flow):

O jogo possui apenas três níveis, no entanto, é subdividido em vários subníveis;

Possui dois finais distintos dependendo das pistas obtidas durante suas investigações com os ambientes do jogo (Principalmente com a estante).

A história em **Memórias – Escape Se Puder** acontece basicamente em uma sala, mas na tela de título criei um centro urbano ordinário, que está presente no dia a dia de cada um. Isso cria uma identificação imediata do jogador que se imagina ali, vivendo situações corriqueiras em que suas decisões alteram seu destino. O trabalho de arte dos ambientes permeia apenas o corriqueiro, com lugares banais, não trabalhei com aspectos fantásticos ou sobrenaturais. Todavia a proposta de uma ameaça latente existe através da situação do protagonista.

Nível 1	Sala de Fuga 1
Objetivo	Jogador deverá sair vivo da sala resolvendo Enigmas, Puzzles e Problemas Matemáticos.
Level Design	
Itens Normais	Chaves, Lanterna/pilhas, Cartão, Faca, Machado
Itens Secretos	Folhas de Caderno (Pistas da trama).

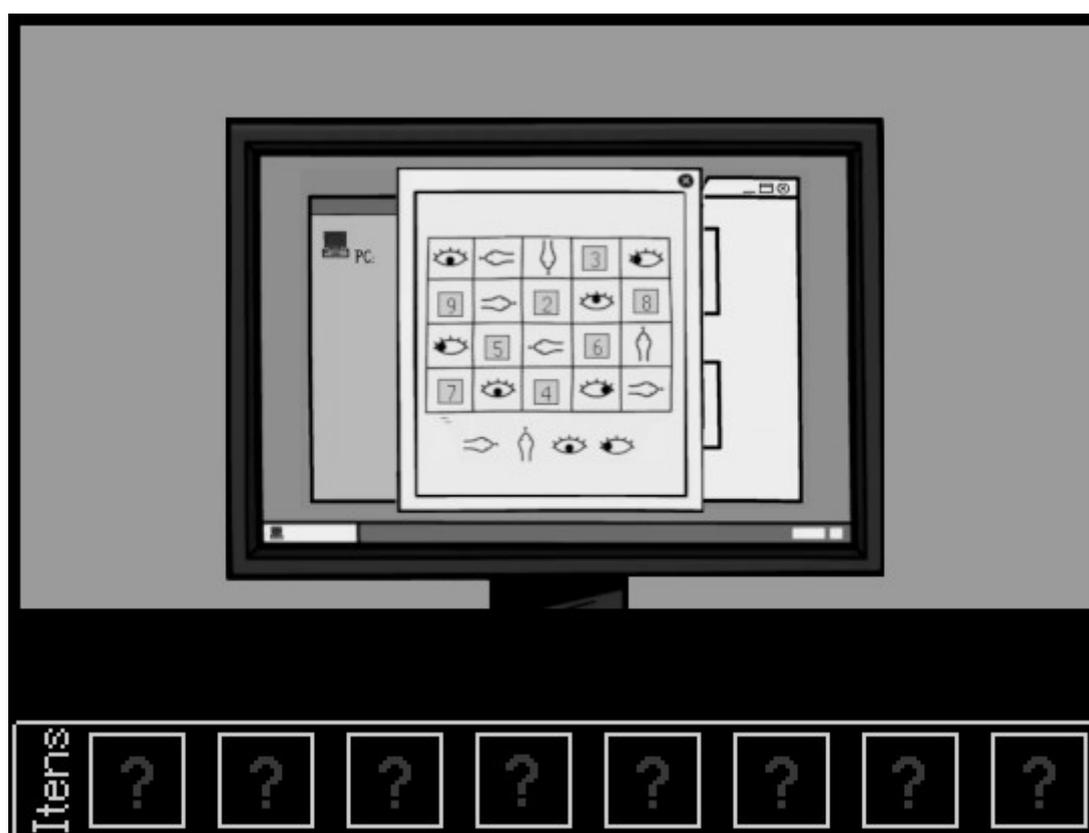
Nível 2	Sala de Fuga 2
Objetivo	Jogador deverá sair vivo da sala resolvendo Enigmas, Puzzles e Problemas Matemáticos.
Level Design	
Itens Normais	Chaves, Lanterna/pilhas, Cartão, Faca, Machado
Itens Secretos	Folhas de Caderno (Pistas da trama).

Nível 3	Sala de Fuga 3
Objetivo	Jogador deverá sair vivo da sala resolvendo Enigmas, Puzzles e Problemas Matemáticos.
Level Design	
Itens Normais	Chaves, Lanterna/pilhas, Cartão, Faca, Machado
Itens Secretos	Folhas de Caderno (Pistas da trama).



Banner Promocional

Um jogo de Escape cheio de enigmas, quebra-cabeças, charadas e segredos.



Diversos Puzzles diferenciados.

Sistema de Jogo:

Use o [Mouse] para interagir com o ambiente e para passar as caixas de mensagem (Podendo também utilizar as teclas Z e Enter). Clique na SETA que fica no canto de cima da tela para olhar o outro lado da sala ou aproximar e para afastar de alguma área específica.

Clique nos itens do inventário para examiná-los.

1. **Número de jogadores:** Apenas Um;
2. **Personagem principal:** Você (em primeira pessoa);
3. **Personagens não jogadores:** (Anotações, Sala, Objetos);
4. **Objetos da sala:** (paredes, portas, quadros, moveis, tapete, estante, lixeira etc...);
5. **Salvar Jogo:** Sim. Livro de Registro;
6. **Indicadores do jogo:** O indicativo de tela de jogo é apenas um (menu de itens), que mostra ao jogador o que fazer;
7. Você não pode examinar itens durante a execução de puzzles.
8. **Atenção:** Tenha por perto caneta e papel para anotar senhas e dicas.
9. O sistema de mouse é sensível. Evite dar clique duplo;
10. **Objetos de socorro (Vida):** Neste jogo não há objetos de socorro (como bônus), nem mesmo várias vidas ao jogador. O jogador possui apenas uma vida.

Programação – Engine:



Sistema do Mouse (Mouse System)



- 1)** Use o [Mouse] para interagir com o ambiente e para passar as caixas de mensagem (Podendo também utilizar as teclas Z e Enter).
- 2)** Clique na SETA que fica no canto de cima da tela para olhar o outro lado da sala ou aproximar ou afastar de alguma área específica.
- 3)** Clique nos itens do inventário para examiná-los.

Fonte – Minecraftia (Craftron Gaming):

Baseado nas fontes dos jogos do Nes (Nintendinho) 8-bits.

Título e Telas de Informação:

- Tela de título Animada;
- Tela de Logos;
- Tela de Créditos.

1º Tela de título animada, mostrando um centro urbano abandonado.



Memórias – Escape Se Puder 2º Parte.

2º Tela de título animada, mostrando o escritório da empresa R.R.B – Escape Room.



Memórias – Escape Se Puder 4º Parte.

Análise de dados educacionais:

O Jogo *Memória – Escape Se Puder* possui relação com o conteúdo de Matemática, pois o objetivo do game é descobrir pistas através de puzzles que contribuem com o raciocínio lógico.

Requisitos de áudio:

BGM – SE – BGS – ME: Caio Varalta e kelvin MacLeod

Caio Varalta

linktr.ee/caiovaralta

Apoio – Caio Varalta.



Apoio – PodCast Toca Do Dragão.

Scripts Adicionais:

Scripts - Jet's Mouse System
Yanfly's Message System
JV Master's Skip Title Screen
Raizen, pelo script "Lune Ultimate Anti-Lag"
MOG - Ayesha Title Screen
MOG - Title Multilogo - [Stand-Alone Series]
MOG - Simple Anti Lag (V2.1)
MOG - Anti Animation Lag (v1.1)
MOG - Clear Memory (v1.0)
MOG - Debug Mode + Ver 1.7 (For Scripters)
Modern algebra (rmrk.net) Animated Parallax
Modern algebra (rmrk.net) Picture Bug Fix
Galv's Invader Mini Game.

Desenvolvido por Ronaldo Rodrigues Bento



Obrigado aos que jogaram!