# Super County Race

**Versão do Documento 0.0.1**

André Sacilotto 11/2017

# INTRODUÇÃO (fonte simples, tamanho 11, parágrafo 1,0)

Um jogo de corrida onde seu objetivo é reunir-se com seu amigo para disputarem uma corrida para descobrirem quem corre mais rápido, pois o mais veloz irá levar a vitória para casa. Nossa equipe busca desenvolver esse projeto com muito esforço e dedicação buscando dar diversão aos nossos jogadores

## Objetivos

* + 1. **Objetivos do Projeto**

O objetivo desse projeto é criar um jogo divertido que ao mesmo tempo faça a equipe evoluir para que possamos criar mais coisas no futuro.

# Objetivos do Produto

O jogo será de corrida, mas será uma corrida multijogador local onde duas pessoas irão deputar pela vitória.

## Conceito

Um jogo para descobrir quem é o melhor na pista.

# Gênero

Corrida/ação

# Classificação etária

Todas as idades.

# Trama principal

Define em uma frase (duas a cinco linhas) a ideia inicial do jogo (Metaplot).

# Look & Feel

Um ambiente agradável onde você irá deputar com seu colega uma corrida amistosa.

# Visão geral do conceito do jogo

Amplia o metaplot com maior nível de detalhamento (onde, quando, quem, o que, porque, como). Texto corrido, de até dez linhas.

# HISTÓRIA E NARRATIVA

## Visão geral da história

* + 1. **Mundo do jogo**

Descreve em profundidade os cenários e ambientes (tempo, espaço, física, aparência, sensações que provoca). Indica quais fases ocorrem em cada cenário ou ambiente (se necessário).

# Personagens

Descreve em profundidade o(s) protagonista(s), o(s) antagonista(s) e organizações existentes no jogo. Aqui incluem-se as backstories e descrições dos personagens, vilões, etc. Caso existam.

# Eventos e Ações

Descreve em profundidade eventos e ações importantes que acontecerão / aconteceram (backstories não relacionadas a personagens específicos) no jogo. Definem os objetivos e motivações do personagem principal (o que / porque).

## Visão geral da narrativa

* + 1. **Integração**

Descreve a forma com que o jogo integra a arte, a tecnologia e o gameplay (jogabilidade).

# Estrutura e Progressão

Estrutura narrativa (linear ou não linear) e Progressão (maneira como a história do jogo será contada do início ao fim).

# Roteiro

Diálogos entre PCs e NPCs durante o jogo.

# Tutoriais e manual do jogo

Documentação que apresenta e explica o jogo ao jogador (atualizado constantemente durante o processo de desenvolvimento)

## 2.3. Cenas e Sequências cinemáticas

1. **Gameplay** (como a história é jogada)

## Imersão

Descreve estratégias para manter o jogador interessado (imerso) no jogo.

## Estrutura de missões e desafios

Detalha missões (quests), side quests (missões secundárias, se houver) e desafios específicos (como puzzles) do jogo em cada fase.

## Objetivos do jogo

Detalha objetivos principais e secundários do jogo. O que o jogador deve fazer em cada fase do jogo.

## Fluxo de jogo

Detalha o processo que unifica a evolução da história do jogo, da habilidade do personagem e do nível dificuldade. Pode ser demonstrado através da curva de progressão do jogo ou de cada fase.

## – Mecânica do Jogo

* + 1. **Regras implícitas e explícitas do jogo**

Descreve como os elementos do jogo interagem entre si e com o jogador.

# Física

De que maneira forças físicas atuam e influenciam o mundo e ambientes do game.

# Movimentação dos personagens

Detalha movimentos gerais e secundários do personagem principal (comandos que devem ser utilizados) e dos NPCs (breve descrição sobre a inteligência artificial que atua nesses personagens).

# Objetos

Detalha objetos coletáveis, móveis, etc. no ambiente do jogo e como os personagens se relacionam com eles.

# Gatilhos e ações

Descreve:

* + - 1. o uso de alavancas, botões e outros objetos que podem desencadear eventos.
      2. maneira que ocorre a coleta, carga e descarte de objetos.
      3. eventos e ações que desencadeiam e/ou dependem de diálogos para ocorrer.
      4. eventos e ações que desencadeiam e/ou dependem da leitura de objetos (livro, jornal, pergaminho) para ocorrer.
      5. outras intervenções que desencadeiem eventos ou dependam de ações específicas do(s) personagem(ns).

# Mecânica de Combate

Quando houver um combate ou duelo entre personagens, de que maneira será tratado? Como se vence o duelo?

# Economia e mecânica de troca

Qual o tipo de moeda utilizado no mundo do jogo? Que tipo de troca pode ser realizado? Que tipo de negócios podem ser feitos em termos econômicos?

## – Projeto de Fases (Level Design)

**Fase #n (Nome)**

1. Sinopse
2. Material introdutório (cut-scene ou briefing de missão ou texto descritivo...)
3. Objetivos da fase (além dos objetivos específicos do jogo, pode-se considerar também fases de treinamento, aprendizado ou bônus)
4. Descrição visual e física específicas
5. Mapa da fase
6. Detalhamento de caminhos críticos
7. Encontros relevantes (entre personagens ou com objetos)
8. Localização de gatilhos (pontos que desencadeiam ações ou acionam cenas)
9. *Walkthrough* (passo a passo para concluir a fase).
10. Material de Fechamento

## – Projeto de Interface

* + 1. **Sistema Visual**
       1. HUD (Head-Up Display): Quais e como os elementos de interface são mostrados na tela durante o jogo
       2. Menu *in game*: Descrição de menus que aparecem durante o jogo ou quando o jogo é pausado
       3. Câmera (primeira ou terceira pessoa)

# Sistema de Controle

Comandos específicos para interagir com menus e interface do jogo.

# Fluxo de Telas

* + - 1. Descrições de telas (qual o propósito de cada tela?) Ex: Menu Principal, Opções,

etc.

* + - 1. Fluxograma de telas (descrição gráfica que demonstra como cada tela está relacionada com outra)

# Opções do jogo

Detalhar a maneira como cada opção permitida pelo jogo (ex: fácil, médio, difícil) afeta a mecânica e o gameplay?

* + 1. ***Saving* e *Checkpoint*s (se houver)**

Detalhar como e onde haverá opção para salvar o jogo ou alcançar um checkpoint (onde o jogo pode ser salvo automáticamente).

# 3.4.7. Sistema de ajuda *(Help)*

Onde, como será acessado e quais serão as informações oferecidas pelo sistema de ajuda do jogo.

## 5 – Projeto de Som (se houver)

* + 1. ***Descrição geral***

Idéia / conceito de áudio para o jogo e como será executado (orquestra, biblioteca de loops, banda, etc.)

## Músicas

* + - 1. Ambiente (ocorrem durante o jogo ou em cada fase)
      2. Ação (ocorrem apenas nas cenas de ação, como ao encontrar inimigos específicos ou chefes de fase)
      3. Vitória (ocorre quando o personagem derrota um inimigo ou finaliza o jogo)
      4. Derrota (ocorre quando o personagem perde uma batalha ou morre)
      5. Outras

## Efeitos Sonoros

* + - 1. Ambiente (ocorrem durante o jogo ou em cada fase, como barulho de chuva ou de vento, etc.)
      2. Armas (utilizados no disparo / recarga / descarte de armas)
      3. Interface (sons de menus / animações de interface)
      4. Objetos (utilizados no uso / manipulação / descarte de objetos)
      5. Outros

## Voice Overs

**Ator #n (Nome)**

Personagem correspondente / Fragmento de Diálogo / Tempo

## – Sistema de Inteligência Artificial

* + 1. **Oponentes**

Descrição do sistema de Inteligência Artificial de oponente(s) ativo(s) que joga(m) contra o jogador e, portanto, suas ações requerem tomadas de decisões estratégicas. Ex: A\* Pathfinding.

# Inimigos

Descrição do sistema de Inteligência Artificial de inimigos como chefes de fase, membros de organizações, mini-chefes, etc, ou de NPCs que podem se tornar inimigos em determinados momentos do jogo.

# Personagens não-combatentes (NPCs neutros)

Descrição do sistema de Inteligência Artificial de personagens amigos ou inimigos que possuem comportamentos específicos em determinados momentos do jogo, sem assumir uma posição favorável ou desfavorável ao jogador.

# Personagens amigáveis

Descrição do sistema de Inteligência Artificial de personagens que podem assumir um comportamento amigável em determinados momentos do jogo.

# Inteligência Artificial auxililar

Descrição do sistema de Inteligência Artificial auxiliar para o personagem jogador, para detecção de colisões e outros algorítmos específicos.

# ARTE

## – Guia de cores e estilos gráficos

Paletas de cores e estilos gráficos (mangá, cartoon, realista), etc. que definem o aspecto visual dos personagens e ambientes nos quais estarão inseridos.

## – Arte Conceitual

Ilustrações (imagens) iniciais que definem o aspecto visual de personagens, objetos e ambientes do jogo.

## – Asset List

* + 1. **Personagens**

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D dos personagens

# Ambientes

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D dos ambientes

# Equipamentos

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D dos equipamentos

# Armas

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D das armas

# Texturas

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D das texturas usadas nos objetos e personagens

# Animações

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D com as principais poses do seu setup de animação

# Efeitos

Aspecto final dos efeitos utilzados no jogo

# Interfaces

Aspecto final das interfaces e HUDs do jogo

# 4.3.10. Outros

Aspecto final de outros elementos importantes do jogo

# DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA

## – Requisitos de sistema

Definição de hardware-alvo mínimo e ideal para rodar o jogo com uma performance aceitável ou utilizando o máximo dos recursos visuais.

## – Engenharia de Software

Disponibilizar gráficos relevantes ao processo de modelagem do sistema

## – Hardware(s) Específico(s) (se houver)

Descrever o uso ou desenvolvimento de hardware específico

## – Software(s) Secundário(s) (se houver)

Descrever o uso ou desenvolvimento de software secundário (editor, instalador, atualizador, etc.)

## – Procedures e Patterns

Descrever o uso ou desenvolvimento de procedures e patterns

## – Game Engine

Detalhamento técnico da Game Engine utilizida ou desenvolvida para o jogo.

## – Bibliotecas

Detalhamento técnico de bibliotecas / frameworks utilizados.

## – Programação

Descrição e justificativa do uso da(s) linguagem(ns) de programação utilizada(s).

## – Scripting

Descrição e justificativa do uso da(s) linguagem(ns) script utilizada(s).

## – Rede

Detalhamento de programas, serviços e protocolos utilizados para jogos multiplayer online / local.

# GERENCIAMENTO E ANÁLISE DO PROJETO

## – Organização inicial do projeto

São identificados os membros da equipe do projeto e as partes interessadas.

## – Escopo do projeto

Resumo do escopo do game para se ter uma idéia do seu tamanho (quantidade de setores, fases, ambientes, NPCs, armas e outros itens relevantes).

Descrever as características do produto, serviço ou resultado para cuja criação o projeto foi realizado. Embora a forma e o conteúdo das características variem, a descrição do escopo deve sempre fornecer detalhes suficientes para dar suporte ao desenvolvimento e acompanhamento do projeto.

## – Recursos

Software, hardware, equipe e itens de consumo necessários à execução do projeto.

## – Entregas

As entregas incluem tanto as saídas que compõem o produto ou serviço do projeto, como resultados auxiliares, como documentação e relatórios de gerenciamento de projetos. Dependendo da declaração do escopo do projeto, as entregas podem ser descritas de forma sumarizada ou detalhada.

## – Premissas

Lista e descreve os fatores relacionados ao cronograma documentados que, para fins do desenvolvimento do cronograma, são considerados verdadeiros, reais ou certos.

## 6.6. Restrições

Fatores que limitarão as opções da equipe de gerenciamento do projeto durante a realização e análise do cronograma.

## – Cronograma

O cronograma do projeto inclui todas as suas atividades, com as datas de início e fim, previstas e realizadas, assim como as atividades precedentes e os recursos responsáveis por cada uma delas. Para qualificação, indicar estimativas de recursos e para a defesa, comparar o estimado com o realizado.

## – Estimativa de Custos

Desenvolvimento de uma aproximação dos custos dos recursos necessários para terminar cada atividade do cronograma.

## Limites do Projeto

Identifica o que está incluído no projeto. Declara de forma explícita o que está excluído do projeto, para evitar que uma parte interessada possa supor que um produto, serviço ou resultado específico é um componente do projeto.

## Processos

Os processos de gerenciamento de projetos selecionados pelo aluno ou grupo de alunos. O nível de implementação de cada processo selecionado.

## Análise de Riscos

Determina os riscos que podem afetar o projeto e documenta suas características. É um processo iterativo porque novos riscos podem ser conhecidos no decorrer do projeto.

Para identificar os riscos pode ser realizada uma revisão estruturada da documentação do projeto, incluindo planos, premissas, arquivos de projetos anteriores e outras informações. A qualidade dos planos e também a consistência entre esses planos e com as premissas e requisitos do projeto podem ser indicadores de risco do projeto.

As entrevistas com participantes do projeto, partes interessadas no projeto e especialistas no assunto também podem identificar os riscos. As entrevistas são uma das principais fontes de coleta de dados sobre identificação de risco.

A análise dos pontos fortes e fracos, oportunidades e ameaças (SWOT) garante o exame do projeto para aumentar a amplitude dos riscos considerados.

Os riscos devem ser apresentados em uma matriz de probabilidade e impacto. Nela os riscos são priorizados de acordo com suas possíveis implicações para o atendimento dos objetivos do projeto. As combinações específicas de probabilidade e impacto que podem fazer com que um risco seja classificado como de importância “alta”, “moderada” ou “baixa”.

## Viabilidade Técnica

Apresentar os argumentos técnicos que favoreçam a viabilidade técnica do produto. É importante usar referências práticas e teóricas para fundamentar seus argumentos técnicos.

## Viabilidade Econômica

Apresentar os argumentos econômicos, financeiros que favoreçam a viabilidade econômica do produto.

Apresentar estimativas de custos. A estimativa de custos envolve o desenvolvimento de uma aproximação dos custos dos recursos necessários para terminar

cada atividade prevista no desenvolvimento do projeto. Na aproximação dos custos, considere as possíveis causas de variação das estimativas de custos, inclusive os riscos. Em geral, as estimativas de custos são expressas em unidades de moeda (reais ou dólares). Em alguns casos, pode-se utilizar unidades de medida para estimar os custos, como equipe-horas ou equipe-dias, juntamente com suas estimativas de custos, para facilitar o controle. A estimativa inclui, mas não se limita a mão-de-obra, materiais, equipamentos, serviços, instalações, tecnologia da informação e categorias especiais como uma provisão para inflação ou uma reserva para contingências dos custos.

## Plano de localização (se houver)

Tradução de interfaces, gráficos, roteiros, vozes para outra(s) língua(s).

## Plano de testes e Controle de qualidade

Uso de planilhas de testes para garantir a qualidade da experiência e a progressão do jogador durante o jogo

## Plano atualizações (se houver)

Define quando e como serão feitas atualizações no jogo após seu lançamento, bem como a disponibilização de conteúdo extra para download.

## Ferramentas e técnicas

As descrições das ferramentas e técnicas que serão usadas para realizar esses processos. Como o trabalho será executado para realizar os objetivos do projeto

# POST MORTEM (Resultados, conclusão e considerações finais)

As boas e más lições do projeto. Utilize tabelas e gráficos para descrever os resultados. Os resultados podem estar divididos por tópicos com títulos logicamente formulados.