



CURSO DE ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

CMP1199 - FUNDAMENTOS DE JOGOS

DOCUMENTO DE PRODUÇÃO DO JOGO

ALBERTO PEREIRA FELISBERTO

LUIS RICARDO S. A. HAYMAN OLIVEIRA

RAPHAEL MARANHÃO DI ROSSI

TIAGO ROSA EPAMINONDAS

Goiânia

2020

Visão Geral Essencial

- **Resumo:**

O personagem principal Uba é um arqueólogo cujo pai contrai uma doença misteriosa, a qual desafia a medicina, em busca de uma cura para salvar o seu pai, ele procura qualquer solução, até que ele encontra anotações e pistas antigas deixadas pelo seu avô sobre uma civilização morta que tinha um elixir com potenciais curativos milagrosos, assim ele vai no local indicado onde essa civilização existiu em busca da cura para salvar seu pai.

- **Aspectos fundamentais:**

Um jogo com foco na aventura, onde o jogador irá explorar calabouços e ruínas nos quais irão solucionar mistérios e encontrar inimigos mortais, o jogo possui controles simples e variadas maneiras de se jogar (gameplay).

- **Golden nugglets, ou seja, o que é o grande diferencial desse projeto, os principais aspectos:**

- Física realista para um jogo arcade.
- Sprites de animação com simulação de roupa (no personagem)

Contexto do Game

- **História do game:**

Nosso herói é surpreendido com a agravação do estado de saúde de seu pai que piora a cada dia, seu pai possui uma doença auto imune misteriosa que desafia a medicina, em desespero ele se lembra das histórias que seu avô lhe contava quando era criança, sobre uma civilização antiga, o qual taxado como louco afirmava ter conhecido e se lembra de um mapa que seu avô lhe mostrava, animado com uma possível solução vai até a casa de seu pai com o objetivo de vasculhar as coisas de seu pai e as antigas de seu avô até encontrar o mapa.

Após várias horas de procura, sem êxito, desanimado por não ter encontrado pelo menos uma pista, ele faz uma pausa, vai para a sala de seu pai, senta em sua poltrona favorita e se depara com uma estante de livros, ao olhar rapidamente ele vê alguns livros que seu avô acostumava ler para ele, nosso herói, vai até a estante, vasculha os livros e encontra o mapa.

O mapa o levava uma aventura, o qual nunca imaginou que teria, composta por diversos cenários, cheios de aventuras e perigos constantes, os quais enfrentara bravamente para encontrar o elixir e salvar a vida de pai.

- **Eventos anteriores: a história do game pode já ter um passado:**

O jogo é uma nova propriedade intelectual.

- **Principais jogadores:**

O jogo é desenvolvido para somente um jogador. Ele controla Uba, o personagem principal.

- **Personagens:**

Nosso personagem principal se chama Uba, um arqueólogo aventureiro, destemido e culto.

- **Armas:**

Picareta.

- Estruturas:

Fase 1: Floresta

O personagem começa sua jornada na floresta, um ambiente claro cheio de árvores a sua volta onde se deparará com alguns perigos escondidos.

- Personagem: Possui inicialmente uma picareta a qual irá ajudá-lo a derrotar os inimigos e o primeiro chefe.
- Cenário: árvores (floresta), trilhas.
- Inimigos: Abelha gigantes (fácil), formigas gigantes (fácil) e águia (médio).
- Itens: Tocha (o jogador irá encontrar após enfrentar as formigas gigantes).

Fase 2: Deserto - Obs.: Para futuro desenvolvimento

O personagem vence todas as dificuldades da floresta e continua sua jornada até encontrar uma passagem para um deserto, a qual o leopardo estava bloqueando o acesso. Onde o cenário é composto por palmeiras, cactos e plantas desérticas.

- Personagem: Na segunda fase nosso personagem possui uma picareta e uma tocha.
- Cenário: palmeiras, cactos, plantas desérticas.
- Inimigos: naja (fácil), escorpião (fácil), lagarto (médio) e besouro gigante (chefão).
- Itens: Faca (o personagem irá fazer uma faca com o chifre do besouro (chefão)).

Fase 3: Caverna - Obs.: Para futuro desenvolvimento

O personagem vence todas as dificuldades do deserto e encontra a entrada de uma caverna, seguindo as anotações e pistas deixadas pelo seu avô. Onde o cenário é um ambiente menos iluminado, composto por rochas e estalactites.

- Personagem: Na segunda fase nosso personagem possui uma picareta, uma tocha e uma faca.
- Cenário: rochas, estalactites.
- Inimigos: morcego (fácil), lobo (médio), tatu gigante (médio) e urso (chefão).
- Itens: Arco e Flecha (o jogador irá encontrar após enfrentar os lobos, em um corpo morto).

Objetos Essenciais do Game

- Conflitos e soluções: o que o herói enfrenta? Quais desafios, inimigos?:
 - Abelha gigantes: Ataque: Investida com o ferrão. Defesa: Sem defesa.
 - Formigas gigantes: Ataque: Investida com o ferrão. Defesa: Bloqueio com as antenas.
 - Águia: Ataque: Investida com o bico. Defesa: Recua para a posição inicial.
 - Obs.: A listagem de inimigos abaixo é para futuro desenvolvimento.
 - Leopardo: Ataque: Investida com os dentes, rasga com as patas. Defesa: Se movimenta pelo cenário. Recompensa: Cristal de upgrade para o personagem.
 - Naja: Ataque: Bote e chicotadas com o rabo. Defesa: Rabo.
 - Escorpião: Ataque: Investida com o ferrão. Defesa: Ferrão. Recompensa: 10% chance de dropar cristais de upgrade.
 - Lagarto: Ataque: Jogar veneno com a boca. Defesa: Rabo. Recompensa: 20% chance de dropar cristais de upgrade.
 - Besouro Gigante: Ataque: Investida com o chifre, voar e cair. Defesa: Voar.
 - Morcego: Ataque: Sonoro. Defesa: Voar.
 - Lobo: Ataque: Investida com patas e mordidas. Defesa: Sem defesa. Recompensa: 20% chance de dropar cristais de upgrade.
 - Tatu Gigante: Ataque: Rolar em investida. Defesa: Se fecha no casco. Recompensa: 15% chance de dropar cristais de upgrade.
 - Urso: Ataque: Investida com patas, mordidas, abraço. Defesa: Sem defesa. Recompensa: Cristal de upgrade.
- Inteligência artificial: onde será aplicada? Como ela agirá em determinada situação, inimigos como se movimentação:

A IA do jogo será simples e mais focada nos vários inimigos, os quais o jogador irá enfrentar ao decorrer do jogo.
- Fluxo do game: Qual o fluxo das fases, menus?:

O jogo contará com somente uma fase. Terá um menu inicial e menu in-game para reiniciar o nível.
- Controles: Quais os comandos permitidos, o que fazem?:

O controle será simples, teremos os botões A e D ou esquerda e direita para o movimento horizontal do personagem, W e S ou Cima e Baixo para o movimento vertical, botão esquerdo do mouse, Z ou K para ataque primário, barra de espaço, X ou L para Pulo.
- Definições: Palavras utilizadas defini-las:

Plataforma 2.5 D, Ação aventura com elementos de RPG.
- Referências: de jogos, livros, filmes, qualquer referência importante que foi utilizada para criar o game:

A referência utilizada para criação do jogo foi os filmes do Indiana Jones, além dos jogos de aventura Tomb Raider e Uncharted.