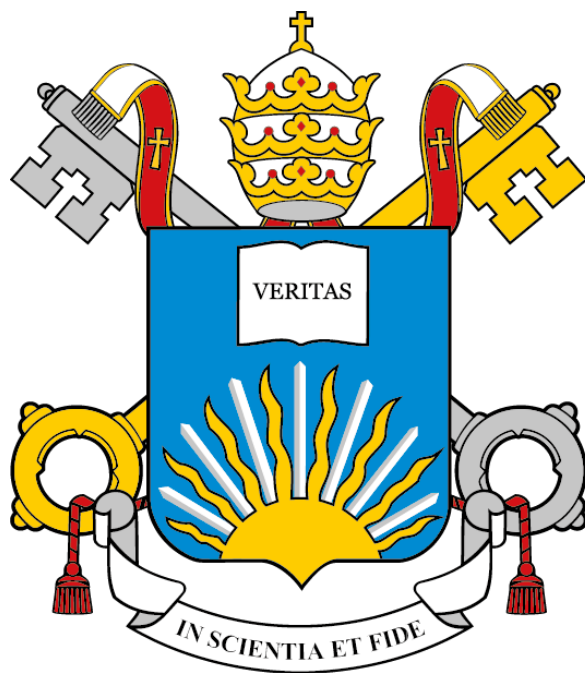


PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
ESCOLA DE CIÊNCIAS EXATAS E DA COMPUTAÇÃO



**PUC  
GOIÁS**

**CMP1199 - FUNDAMENTOS DE JOGOS**

ALUNOS: ALBERTO PEREIRA  
LUIS RICARDO  
RAPHAEL MARANHÃO  
TIAGO ROSA

GOIÂNIA  
2020

# Brainstorm

## - Conceito Inicial

- Um arqueólogo cujo pai contrai uma doença misteriosa, em busca de uma cura, sai a procura de qualquer indício de algo para salvar o pai, até que ele encontra algo sobre uma civilização morta que tinha um elixir com potenciais curativos milagrosos.

## - Gênero

- Ação / Aventura / RPG
- Plataforma 2.5D

## - Plataforma

- PC

Análise SWOT			
Nossos principais concorrentes são Mario, Hollow Knight, Cuphead e La Mulana.			
Fatores Internos		Fatores Externos	
Nossos Pontos Fortes	Como Explorar	Nossas Oportunidades	Como Explorar
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma 2.5D.</li> <li>• Sistema de fases.</li> <li>• Ação-Aventura com elementos de RPG.</li> <li>• Dificuldades (Normal, Difícil).</li> <li>• Chefões e mini chefões.</li> <li>• Missão principal.</li> <li>• Árvore de habilidades.</li> </ul>	Enfatizar recursos na página de divulgação do jogo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificuldade maior.</li> <li>• Repetição de fases para avanço no jogo.</li> </ul>	Contruindo um jogo em que a curva de aprendizagem é mais simples e menor.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventário focado em RPG.</li> <li>• Inimigos baseados na fantasia com aspectos de civilizações antigas.</li> <li>• Sistema de customização de itens por power ups.</li> </ul>	Enfatizar recursos na página de divulgação do jogo e canal do Youtube.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataformas digitais</li> </ul>	Utilizar lojas digitais como Steam, GOG Games, Epic Games e @IDXBOX para melhor divulgação e suporte ao jogo.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preço: R\$ 9,90.</li> </ul>	Enfatizar recursos na página de divulgação do jogo, canal do Youtube e mídias sociais.		
Nossos Pontos Fracos	Como Neutralizar	Nossas Ameaças	Como Neutralizar
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipe sem experiência.</li> </ul>	Estudar e continuar o curso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipes experientes.</li> <li>• Orçamento.</li> <li>• Tempo de desenvolvimento planejado.</li> </ul>	Com ajuda de tutores.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma única plataforma (PC).</li> </ul>	Estudar outras plataformas para o levar o jogo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perda de um integrante da equipe.</li> </ul>	Reorganizar o cronograma. Reestruturar a equipe.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Janela de lançamento curta.</li> <li>• Pouco tempo para desenvolvimento</li> </ul>	Elaborar cronogramas de planejamento.		

# Análise Competitiva

Jogo	Desenvolvedor	Publicador	Plataformas	Data de Lançamento Estimada	Resumo do Jogo	Recursos	Crítica - Média	Estatísticas de Venda
Super Mario Bros	Nintendo	Nintendo	NES	13/09/1985	Super Mario Bros. é um jogo eletrônico de plataforma desenvolvido e publicado pela Nintendo. Lançado para o Famicom em 1985 no Japão e para o Nintendo Entertainment System (NES) em 1985 e 1987 na América do Norte e Europa, respectivamente, é o sucessor do jogo de arcade de 1983, Mario Bros. Os jogadores controlam Mario ou seu irmão Luigi, no modo multijogador, enquanto viajam pelo Reino dos Cogumelos para resgatar a Princesa Peach de Bowser. Eles devem percorrer os mundos em uma visão em rolagem lateral, evitando perigos como inimigos e buracos com a ajuda de power-ups como o Super Cogumelo, Fire Flower e Starman.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plataforma 2D</li><li>• Fases</li><li>• Power Up</li><li>• Progressão de dificuldade</li><li>• Personagens conhecidos</li><li>• Franquia</li><li>• Narrativa rasa</li></ul>	84	40.24 Milhões

Jogo	Desenvolvedor	Publicador	Plataformas	Data de Lançamento Estimada	Resumo do Jogo	Recursos	Crítica - Média	Estatísticas de Venda
Hollow Knight	Team Cherry	Team Cherry	Windows, macOS, Linux, Switch, PS4, Xbox One	24/02/2017	Hollow Knight é um jogo indie de gênero metroidvania desenvolvido e publicado pela Team Cherry. O seu desenvolvimento foi sustentado através de uma campanha no site de financiamento coletivo Kickstarter, onde arrecadou cerca de A\$57.000 no final de 2014	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plataforma 2D</li><li>• Metroidvania</li><li>• Power Up</li><li>• Progressão de dificuldade</li><li>• Narrativa concisa</li><li>• Chefões</li><li>• Seleção de dificuldade</li></ul>	87	2.8 Milhões

Jogo	Desenvolvedor	Publicador	Plataformas	Data de Lançamento Estimada	Resumo do Jogo	Recursos	Crítica - Média	Estatísticas de Venda
Cuphead	StudioMDHR Entertainment	Microsoft Studios	Windows, Xbox One, Switch, PS4	29/09/2017	Cuphead é um jogo eletrônico de run and gun e plataforma feito pelos irmãos canadenses Chad e Jared Moldenhauer com o nome de Studio MDHR, desenhado no estilo dos desenhos animados da década de 1930.[2] Como Cuphead, o jogador luta contra uma série de chefes para pagar uma dívida adquirida com o diabo. O jogo foi inspirado em animações década de 1930, como as do Fleischer Studios e procurou manter a obra em qualidades subversivas e surrealistas.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plataforma 2D</li><li>• Sprites desenhados a mão</li><li>• Power Up</li><li>• Progressão de dificuldade</li><li>• Narrativa simples</li><li>• Chefões com movimentação diversificada</li><li>• Seleção de dificuldade</li><li>• Dificuldade alta</li></ul>	88	5 Milhões

Jogo	Desenvolvedor	Publicador	Plataformas	Data de Lançamento Estimada	Resumo do Jogo	Recursos	Crítica - Média	Estatísticas de Venda
La-Mulana	GR3 Project	JP: GR3 Project	Windows, Wii, PS Vita	27/05/2005	O protagonista do jogo é Lemeza, um aventureiro com um chicote que explora a tumba dentro de La-Mulana. Embora haja apenas um final no jogo, existem muitas maneiras de chegar lá, pois completar os objetivos do jogo (ganhar power-ups e alcançar novas áreas) não é linear, nem há um caminho recomendado óbvio a seguir. Muitos powerups permitirão ao jogador alcançar novas áreas, mas o jogo não dá nenhuma indicação de para onde ir.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plataforma 2D</li><li>• Metroidvania</li><li>• Inventário</li><li>• Progressão de dificuldade</li><li>• Narrativa rasa</li><li>• Chefões</li><li>• Dificuldade alta</li><li>• Exploração</li></ul>	80	//

# Conceitos

## Declaração de Missão

- O que vai ser feito:

- Project Raider é um jogo com foco na aventura com exploração de calabouços e ruínas. Possui controles simples e variadas maneiras de se jogar (gameplay).

- Para quem está sendo feito:

- Foi planejado para jogadores conquistadores com foco em exploração de cenário.

## Cenário

- Descrição:

- O jogo se passa dentro de masmorras no tempo presente em um mundo de baixa fantasia. O jogador é um arqueólogo aventureiro, destemido e culto que busca uma maneira de salvar a vida de seu pai, que está no leito da morte. Para isso ele irá explorar tumbas e ruínas perigosas com vários desafios à procura de uma cura.

## Mecânica do Jogo

- Descrição:

- Desafios para o jogador (Bosses, Mobs, Traps, Puzzles).
- Inventário (Mochila e Armadura).
- Recompensas do jogador (Itens, Mapas, Dinheiro).
- Curva de aprendizado (Gradual).
- Esquema de controle (Teclado e Mouse, Joystick).
- Ações de jogador (Correr, Saltar, Rolar, Atirar, Agachar, Iluminar).

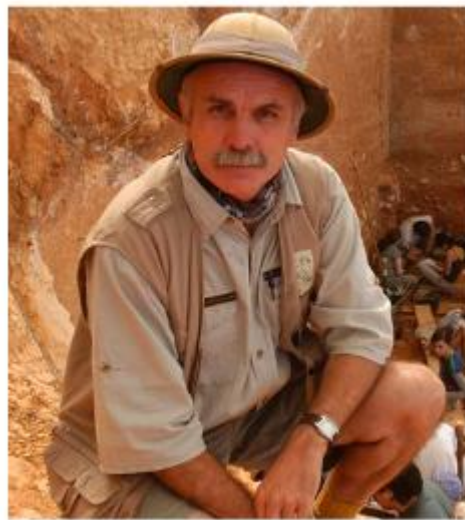
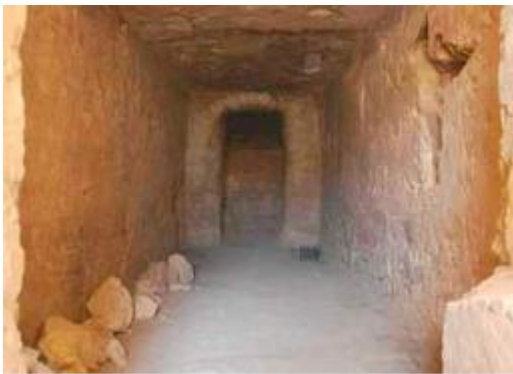
## Sinopse da História

- Breve história do jogo e que contenha os conceitos já desenvolvidos:

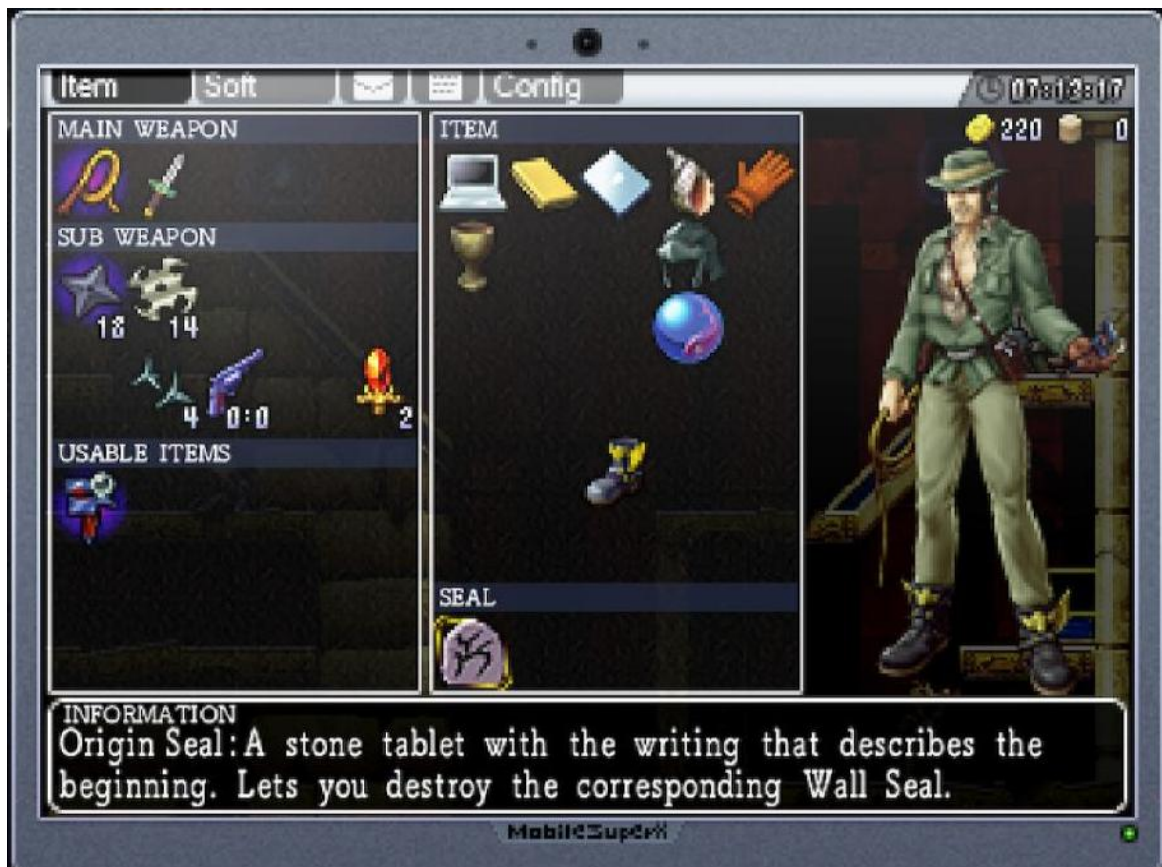
- Uba é um arqueólogo aventureiro, destemido e culto que busca uma maneira de salvar a vida de seu pai, que está no leito da morte. Para isso ele irá explorar tumbas e ruínas perigosas com vários desafios à procura de uma cura.

## Arte Conceitual

- Artes conceituais que demonstrem os elementos principais do jogo:







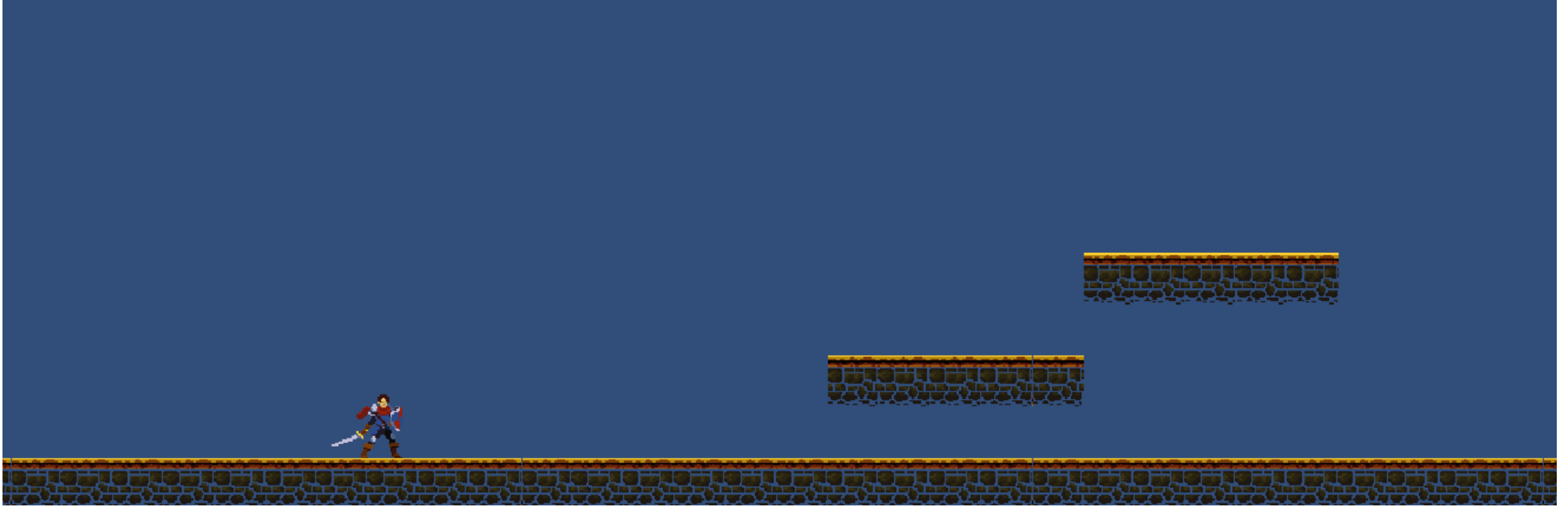
## Elementos de Áudio

- Visão geral do áudio:

- Trilhas sonoras de background (Ambiente, Suspense, Drama, Ação, Solidão).
- Personagens e npcs com sons/diálogos únicos.
- Objetos com sons únicos.
- Temática séria com poucos ou nenhuns sons cômicos.



# Protótipos



# Análise de Risco

Risco	Probabilidade de Ocorrência	Impacto Sobre o Projeto	Classificação do Risco	Estratégias de Mitigação
Mecânica de jogo não balanceada.	Alto	Alto	7	Testar durante o desenvolvimento.
Falha de hardware.	Médio	Alto	8	Backup do projeto em serviços em nuvem.
Falha de rede.	Médio	Baixo	11	Acessar backup local. Realizar tarefas que não dependam da rede. Utilizar redes alternativas (dados móveis).
Recursos insuficientes (Hardware).	Médio	Alto	9	Adquirir novos recursos.
Equipe sem experiência.	Alto	Alto	6	Continuar o curso. Consultar tutores. Estudar as ferramentas. Ler livros.
Janela de lançamento curta.	Alto	Alto	5	Seguir a risca o cronograma. Cumprir metas. Otimizar tarefas.
Pouco tempo para desenvolvimento.	Alto	Alto	4	Seguir a risca o cronograma. Cumprir metas. Otimizar tarefas.
Falta de orçamento.	Alto	Médio	10	Procurar investidores.
Tempo de desenvolvimento planejado.	Médio	Alto	3	Fazer um cronograma.
Problemas de implementação.	Médio	Alto	1	Utilizar comentário. Revisar o código semanalmente. Versionar. Debugar.
Perda de um integrante da equipe.	Baixo	Alto	2	Realocar as tarefas. Reorganizar o cronograma.

# Descrição da Fase de Conceituação

Reuniões	Recursos	Cronograma Geral	Estimativa de Início	Estimativa de Finalização	Tarefas
Brainstorm	O produtor conduz as sessões, a equipe participa.	1-2 dias	19/10/2020	20/10/2020	Discutir os conceitos iniciais do jogo, inclusive o gênero e a plataforma. Examinar as notas do brainstorm. Definir o conceito inicial, o gênero e a plataforma. Incorporar feedback da equipe.
Análise Competitiva	Produtor, marketing.	1-2 dias	26/10/2020	27/10/2020	Examinar a concorrência atual e potencial e executar a análise de SWOT com base no conceito inicial.
Aprovação	O produtor conduz as sessões, a equipe participa.	1-2 dias	26/10/2020	27/10/2020	Apresentar o conceito inicial, com o gênero e a plataforma, para aprovação. Análise competitiva inicial concluída. Incorpore o feedback da gerência.
Conceito - Cenário	Designer líder, artista líder.	1-2 dias	26/10/2020	27/10/2020	Definir o cenário do jogo, inclusive a aparência.
Conceito - Mecânica do Jogo	Designer líder.	1-2 dias	26/10/2020	27/10/2020	Criar a visão geral de como os principais elementos do jogo funcionarão: desafios, recompensas, curva de aprendizado, esquema de controle, elementos de áudio.
Conceito - Elementos de Áudio	Designer líder, designer de som.	1-2 dias	26/10/2020	27/10/2020	Criar a visão geral de como o voiceover, os efeitos sonoros e a música serão apresentados no jogo.
Protótipo	Designer líder, produtor.	6 dias	27/09/2020	03/10/2020	Criar protótipos dos principais elementos do jogo.
Venda da Ideia	Produtor, líderes.	1 dia	28/09/2020	28/09/2020	Apresentar todos os principais elementos de jogabilidade para a gerência para aprovação e incorporar feedback.
Lançamento do Projeto	Produtor.	1 dia	28/09/2020	28/09/2020	Reunir-se com a equipe para celebrar a aprovação do conceito.