

Projeto: Jogo Educativo Étnico Racial;

Integrantes: Dariel Soares, Gabriel Bergstein e Maria Eduarda (4ºInfo);

Orientadores: João Paulo Orlando & Magda Mascarello.

A – Visão Geral do Sistema:

A experiência do jogo é centrada na imersão cultural e educativa, proporcionando aos jogadores uma jornada através das tradições e histórias das tribos indígenas brasileiras. Ao escolher uma região para explorar, os jogadores mergulham em uma narrativa envolvente, onde cada interação e escolha impacta diretamente no desenrolar da história.

Durante a exploração, os jogadores têm a oportunidade de dialogar com NPCs baseados em figuras históricas e influentes, aprendendo sobre a rica história, tradições e desafios específicos de cada tribo. Essas conversas não apenas fornecem informações essenciais para a conclusão das missões, mas também enriquecem a compreensão do jogador sobre as culturas representadas.

A variedade de ambientes e objetivos entre as três tribos diferentes oferece uma experiência diversificada, incentivando os jogadores a explorarem todas as opções disponíveis. O desafio principal reside na busca pela resolução da missão, que muitas vezes envolve a coleta de informações, interações e a compreensão das necessidades da comunidade.

Ao concluir a missão, os jogadores testemunham eventos finais significativos que celebram suas conquistas e proporcionam uma conclusão narrativa para cada região. A trilha sonora dinâmica complementa a experiência, adaptando-se às diferentes situações e contribuindo para a atmosfera cultural.

A experiência do jogo não apenas diverte, mas também educa, incentivando a empatia e o respeito pela diversidade cultural. Ao final, os jogadores saem não apenas com um senso de realização dentro do jogo, mas também com um entendimento mais profundo e apreciação pelas tradições das tribos indígenas brasileiras.

B – Requisitos Funcionais (REF):

REF01 – Mapa Interativo:

- O jogo terá um mapa interativo que permitirá ao jogador escolher a região que deseja explorar. Cada região representará uma de quatro tribos diferentes do sul do Brasil, com características únicas de ambiente e cultura;

REF02 – NPCs Históricos:

- O jogo incluirá diversos NPCs baseados em figuras históricas e influentes das tribos brasileiras representadas. Esses NPCs são fontes de informações sobre a cultura, história e desafios da região, contribuindo para a imersão do jogador;

REF03 – Cutscenes de Viagem:

- O jogo apresentará cutscenes de início e fim, mostrando a jornada do personagem principal ao escolher e chegar à região desejada. Essas cutscenes fornecerão contexto narrativo e visual para a experiência do jogador;

REF4 – Interatividade com Elementos do Cenário:

- Os jogadores poderão interagir com diversos elementos do cenário, incluindo a coleta e uso de itens, diálogo com NPCs e a realização de missões secundárias. Essas interações contribuirão para a progressão da história e o cumprimento dos objetivos;

REF05 – Evento Final da Região:

- Cada região terá um evento final que será desencadeado quando o jogador concluir o objetivo principal. Esse evento proporcionará uma conclusão significativa para a região escolhida, refletindo as escolhas e ações do jogador ao longo da missão;

REF06 – Aprendizaje por Diálogo:

- Durante as interações com NPCs, o jogador terá a oportunidade de aprender sobre a cultura, história e tradições das tribos brasileiras. Perguntas específicas e respostas dos NPCs fornecerão ao jogador conhecimento sobre as comunidades representadas.

C – Requisitos Não Funcionais (RNF):

RNF 01 – Gráficos em Pixel Art:

- O jogo será desenvolvido em estilo 2D, utilizando gráficos em pixel art. Essa escolha estética busca proporcionar uma experiência visual única, alinhada com a proposta do jogo baseado na cultura de povos originários.

RNF 02 – Gratuito:

- O jogo será disponibilizado de forma gratuita, promovendo o acesso aberto e inclusivo. Os jogadores poderão desfrutar da narrativa e aprender sobre as culturas indígenas sem a necessidade de pagamento.

RNF 03 – Controles Padrão:

- O jogo utilizará os controles padrão, com movimentação através das teclas "W, A, S, D" e interação utilizando o botão esquerdo do mouse. Essa padronização facilitará a jogabilidade para os jogadores e garantirá uma experiência consistente.

RNF 04 – Trilha Sonora Dinâmica:

- A trilha sonora do jogo será dinâmica, mudando de acordo com a situação. Isso inclui variações musicais para diferentes regiões, situações emocionantes, e momentos-chave na narrativa, contribuindo para a imersão do jogador.

D – Regras de Negócio (RNE):

RNE 01 – Antes do lançamento o jogo deve ter um trailer:

- Antes do lançamento, será criado um trailer que destaca os principais elementos do jogo, enfatizando a narrativa, a jogabilidade e a representação cultural das tribos brasileiras. O trailer servirá como ferramenta de antecipação para atrair o interesse dos jogadores.

RNE 02 – Licenciamento:

- Todo o conteúdo cultural, histórico e artístico utilizado no jogo deve ser devidamente licenciado. Será realizado um processo rigoroso para garantir que os elementos culturais das tribos brasileiras sejam utilizados com permissão e respeito aos direitos autorais. (Está estritamente relacionado com o uso da imagem de figuras públicas implementadas no jogo;

RNE 03 – Feedback da Comunidade:

- Será implementado um sistema de coleta de feedback da comunidade para permitir que os jogadores expressem suas opiniões sobre a precisão cultural e histórica do jogo. Esse feedback será considerado para possíveis atualizações e melhorias contínuas. (A consulta de feedback será dirigida aos alunos do Campus de Pinhais, especificamente aos que cursam o Técnico de Informática).