

ENTREGAS ATÉ O DIA 22/03

ICG - 2015/01

The funnest racing games are ones where you never (or rarely) have to stop accelerating

1 Objetivo

O objetivo da Lista I é a definição inicial do projeto de ICG.

Forma de Entrega: Arquivo .pdf no Moodle.

2 Contexto

O projeto de ICG consiste no projeto e desenvolvimento de uma fase (cena) de um jogo do gênero *Racing Games*, no modo treinamento. *Racing games* (http://en.wikipedia.org/wiki/Racing_video_game). *Racing Games* são todos jogos cuja tarefa principal é dirigir um carro ou qualquer outro veículo/personagem em uma pista. Subcategorias e principais características podem ser encontradas na bibliografia sugerida.

Racing Games é geralmente bastante linear, como vários jogos FPS. Todavia, a velocidade da viagem é geralmente bem mais rápido que o FPS. Maior foco é dado nas longas pistas baseados em corredores, ou pistas em loop, algumas vezes com rotas alternativas e atalhos secretos. *Racing Games* foca seus gráficos nos detalhes do veículo, na pista, e nas regiões mais próximas das pistas.

O tema da turma 1º/2015 de ICG é *Treinamento para Olimpíadas Rio 2016*. Além de *Racing games* de veículos, é incentivado outras modalidades de corrida, como ciclismo, atletismo, triatlon, e outros esportes de corridas não olímpicas. A lista completa de jogos olímpicos pode ser encontrado em http://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_desportos_ol%C3%ADmpicos.

3 Estrutura da Equipe de Desenvolvimento

Cada membro do grupo deverá assumir uma das seguintes funções em sua equipe de desenvolvimento:

Artista : Responsável por coordenar a produção de todo o conteúdo audiovisual do jogo (“*Content is king*”).

Produtor/Gerente: Responsável pelas funções de gerência, contratos, *outsourcing*, cronograma e acompanhamento do desenvolvimento

Game Designer : Responsável pelo projeto a porção interativa da experiência do jogador, conhecido como *gameplay*. Essa função deve ser assumida pelo produtor/gerente (um vez que o foco do projeto são os gráficos)

Programador: Responsável pela codificação do jogo. Única função que pode ser assumida por mais de um membro da equipe.

4 Funções desempenhadas pela Equipe de Desenvolvimento

Para cada papel definido acima, os membros do grupo deve pesquisar e responder as seguintes perguntas:

1. Enumere as principais atividades exercidas por cada papel?
2. Quais as responsabilidades de cada papel?
3. Indique pelo menos 5 ferramentas/softwarewares que podem ser utilizadas por cada papel para desempenhar suas atividades. Qual é a função de cada ferramenta/software

5 Logotipo de Equipe

Deverá ser elaborado um rascunho/desenho inicial do logotipo da empresa.

6 Documento de Design

A versão inicial do documento de design deverá contemplar os seguintes tópicos, com descrições sucintas sobre como o jogo abordará cada tópico:

1. **Ambientação:** Cenário onde o jogo acontecerá. Exemplos:
 - (a) Roller skating
 - (b) Maratona/corrida de rua
 - (c) Dirt bike
 - (d) Street Racing
 - (e) Live for speed
 - (f) Formula

2. **Subgênero:** Subgênero do jogo de corrida. Exemplos:

- (a) Simulation-style racing games
- (b) Semi-simulation-style racing games
- (c) Arcade-style racing games
- (d) Street racing games
- (e) Sports racing (running, skating, bike)
- (f) Motorcycle racing games

3. **Regras Básicas do gênero *Racing Games*:**

- (a) Caminho seguido
 - i. Fixo ou pré-determinado
 - ii. Fixo, com bifurcações
 - iii. Direções livres que leva a um ponto chave (chegada)
- (b) Posicionamento da câmera
 - i. Primeira Pessoa
 - ii. Terceira Pessoa
- (c) Rascunho inicial da pista

7 Bibliografia Sugerida

- Cap. 1 do livro *Game Engine Architecture*
- <http://www.design3.com/training-center/engines-sdks/udk/game-builds/udk-racing-game-game>
- <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/oct/17/need-for-speed-most-wanted-p>
- <http://www.fastcodesign.com/1665184/the-scientific-secrets-to-designing-the-perfect-rac>
- http://www.gamasutra.com/view/feature/134845/a_rational_approach_to_racing_game_.php