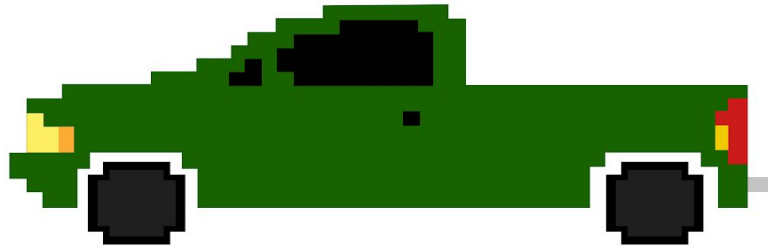


**Universidade do Sul de Santa Catarina**

Programação de jogos para dispositivos móveis



# *Strada in the Night*

*“Um jogo que vai subir pelas calçadas em 2020!”*

Diego Prestes  
Gabriel Laus Schwinden  
Nathan Botelho  
Paulo Eduardo Stein

PC e Android  
Classificação: 16+

*Strada in the Night*

Palhoça, 2020

### 1. Página Inicial:

– Nome do jogo;  
Strada in the Night

– Autores;

Diego Prestes, Gabriel Laus Schwinden, Nathan Botelho, Paulo Eduardo Stein

### 2. História:

– Descrição da história (começo, meio e fim);

O protagonista, um motorista muito perspicaz tem como objetivo beber todas as bebidas do mundo. Em um dia fatídico quando seguia seu caminho, acaba ultrapassando com seu poderoso carro tunado o caminho do “cara do caminhão”, o vilão do jogo, e também, o boss final. O vilão então, manda seus capangas para atrapalharem a vida do nosso protagonista.

O motorista parte em sua jornada coletando suas cervejas enquanto corre pelas autopistas sem bater, evitando e ultrapassando os caminhões pela direita.

Certo dia, após coletar várias cervejas e passar por vários cenários diferentes, o protagonista e o antagonista se encontraram para uma batalha épica em altas velocidades.

– Breve descrição do ambiente onde o jogo acontece;

Ambientação geral em autopistas diversas com paisagens e obstáculos relacionados ao tema synthwave 8 bits.

– Breve descrição dos personagens;

- Diogo: Um dos protagonistas disponíveis para seleção, um cara maneiro com um óculos preto 8 bit e cabelo bagunçado, que aprecia boas cervejas.
- Hana: Uma das protagonistas disponíveis para a seleção, uma moçoila com longos cabelos castanhos e orelha de gatinho, que prefere um bom vinho.
- Cara do caminhão: Um careca misterioso sem nome, também conhecido como “O vilão”.

### 3. Gameplay:

– Descrição da mecânica do jogo;

Um jogo de corrida no qual o motorista está em uma pista com outros carros (obstáculos) e deverá completar essa corrida para chegar a próxima fase.

– Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?

Os desafios serão os obstáculos presentes nas corridas, para superar ele deverá desviar ou pegar cervejas no meio da corrida, assim que encher uma barra com as cervejas todos obstáculos na tela são destruídos.

– Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?

O jogador deverá vencer as corridas para passar de fase e no final enfrentar o boss.

– Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?

O gameplay e a história estão relacionados. O jogador deve sobreviver em cada corrida para avançar para a próxima fase e no final enfrentar o boss.

– Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

Cada corrida que o jogador ganha ele recebe uma quantia em dinheiro e com isso poderá modificar seu carro.

– Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

Sobreviver até o fim da corrida para ganhar dinheiro e avançar até a próxima fase.

– Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

Ao bater em um obstáculo durante a corrida o usuário terá que reiniciar a fase.

#### 4. Personagens:

– Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);

Protagonista:

Nome: Diego

Idade: 21 anos

Sexo: Masculino

Protagonista:

Nome: Hana

Idade: 23 anos

Sexo: Feminino

Antagonista:

Nome: desconhecido

Idade: desconhecido

Sexo: Masculino

– História do passado dos personagens;

Diogo: teve uma vida normal e ao comprar sua strada descobriu seu dom.

Hana: treinou desde criança para virar uma piloto profissional.

Cara do caminhão: desconhecido.

– Personalidade dos personagens;

Diogo: gosta de tentar manobras arriscadas para concluir seus feitos.

Hana: prefere dirigir de forma segura para não cometer erros.

Cara do caminhão: desconhecido.

– Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);

Diogo: Piloto de fuga.

Hana: Piloto profissional.

Cara do caminhão: deixa obstáculos na pista para atrapalhar os jogadores.

– **Ilustração visual dos personagens;**

– Ações que os personagens pode executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

Todos podem se movimentar para os lados para desviar dos obstáculos e coletar recursos para destruir obstáculos.

– **Métricas de gameplay do personagem principal:**

5. Controles:

– Como o jogador controla o personagem principal?

Desviando para os lados, com as setas se for no computador, com o touch se for smartphone e com a letra P para pausar.

– Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis:



6. Câmeras:

– Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

Câmera em Mode7: Consiste em rolar a arte do chão infinitamente, criando a impressão de perspectiva com uma boa profundidade. O plano de fundo pode ser rotacionado e escalonado, podendo mudar de tamanho, girar ou distorcer, eliminando a necessidade de fundos separados para cada quadro de rotação.

## 7. Universo do Jogo:

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;  
Cenários populares baseados em synthwave e vaporwave.
- Como as fases do jogo estão conectadas?  
As frases em si são continuações umas das outras, mas os cenários são projetados para divergirem o máximo possível.
- Qual a estrutura do mundo?  
As estruturas das fases serão lineares, apesar de divergirem bastante. O mundo se irá se ambientar principalmente pela new wave e trilhas sonoras de filmes, videogames, séries de televisão e clima nostálgico de fantasia dos anos 1980 e 1990.
- Qual a emoção presente em cada ambiente?  
Principalmente nostalgia em todas as fases, já que é a principal proposta do jogo uma vez que se ambienta em synthwave, vaporwave, etc.
- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?  
Eletrônicas, synth waves e variações dos gêneros.
- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

## 8. Inimigos:

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;  
Carros aleatórios antigos 16 bits de cores e marcas variadas.
- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?  
O inimigo irá aparecer no final da terceira fase, porém em todas as outras terão obstáculos que o jogador deverá desviar.
- Como o jogador supera cada inimigo?  
Obstáculos: o jogador poderá completar sua barra de cerveja para destruir todos os carros das pistas ou apenas desviar deles.  
Boss: o jogador deverá apenas desviar dos objetos arremessados pelo vilão para sobreviver.
- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?  
Ganhar dinheiro e avança para próxima fase.
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?  
Os obstáculos serão bombas, espinhos ou carros abandonados que não permitem a passagem do jogador.
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?  
O boss final (cara do caminhão) soltar armadilhas diversas aleatoriamente pelas estradas.

#### 9. Interface:

- Design e ilustração do HUD (head-up display):
- Posicionamento dos elementos do HUD
- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

#### 10. Cutscenes:

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;
- Descrição dos roteiros;
- Qual método será usado para a criação dos filmes?
- Em quais momentos eles serão exibidos?

#### 11. Cronograma:

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;