



**UNIVERSIDADE METODISTA DE ANGOLA**  
**FACULDADE DE ENGENHARIA**  
**CURSO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA**

## **IRRIGANENE**

**Jogaki Corporation**

**Versão: 1.0.0**

**Autores:**

Arnaldo Alberto Bonga – 23938

Dumilda Soyana Paim Simba – 27006

Hermenegildo Contreiras – 26833

Joelson Fernandes Leitão Ribeiro - 24532

Próspero Moniz Manuel Machado – 29249

Robert Cláudio Andrade da Silva – 25256

# Visão Geral

## Tema

- Erradicando a seca

## Mecânicas básicas de jogabilidade

- Mecânica 1: O personagem se movimentará ao estilo Plataforma
- Mecânica 2: O personagem poderá pular

## Plataformas

- Plataforma 1: Construct 2

## Modelo de Monetização

- Tipo de monetização: Anúncios

## Escopo do Projeto

### - Custo e Prazo

- O jogo equivale a 3 milhões de kwanzas
- O projeto terá duração de 4 meses para a sua conclusão

### - Equipe

#### - Programador

- Próspero Moniz
- Desenvolvimento, criação

#### - Designer

- Hermenegildo Contreiras, Arnaldo Bonga
- Projeção, Idealização, concepção

#### - Sports Brand Manager

- Joelson Ribeiro
- Desenha estratégias de marketing para atrair jogadores, avalia o crescimento do mercado.

#### - Product Owner (supervisor de produtos)

- Robert Cláudio, Dumilda Paim
- Responsável pela análise de mercado e novas tecnologias com foco em criação e melhoria de games.

**Referências:** para a elaboração desse projeto, usamos não só referências ligadas aos jogos, mas também referências reais. Dado que o projeto é de cariz social, usamos um problema real (a seca no Cunene) para elaborarmos o projeto.

#### **Referência 1:**

- Super Mário
- Usamos esse jogo como referência por causa das mecânicas, dinâmicas e personagens que usam, que serão usadas em reflexão no nosso jogo.

#### **O Pitch de Elevador (The Elevator Pitch)**

O nosso jogo é um jogo bem prático e com um cariz social, a ideia é conscientizar as pessoas enquanto jogo. O **irraganene** tem esse nome exatamente para darmos às pessoas um pouco de consciência do que se passa na província do Cunene

**Descrição Geral do Projeto (Breve):** Como já frisamos no ponto anterior, o jogo foi idealizado a fim de resolver um problema real, o da seca no Cunene.

Um problema que é recorrente já há um tempo, e que pouco se faz para a sua solução, até mesmo porque boa parte da população nem lembra muito do problema que nossos irmãos                      nessa                      província                      estão                      vivendo.

Criou-se então esse projeto entretido, a fim de que para além de entretenimento, geremos reflexão para as pessoas que deliciarem no jogo. E toda mecânica, dinâmica e cenário de jogo, deverá estritamente seguir esse pensamento.

#### **Descrição Geral do Projeto (Detalhadamente)**

O projeto é neófito e sem muitos recursos, isso dado à falta tanto de porte financeiro para adquirir, quanto pela falta de algum conhecimento adicional na concepção de jogos. O projeto composto por 6 membros, será implementado faseadamente.

Há uma ideia inicial de avaliar recursos, levantar requisitos, estabelecer metas, e desenvolver                      seguindo                      essas                      metas.

Nosso projeto vai contar com poucas mecânicas, mas iremos implementar certos desafios para que possamos torna-lo mais interessante e cativante. De forma detalhada, começaremos com o levantamento de requisitos, a análise dos requisitos, elaboração do Game Design Document, que hora estamos fazendo e implementação do jogo.

Previmos certas dificuldades, como a implementação de ideias mais técnicas e que exijam conhecimentos mais profundos.

O nosso jogo será desenvolvido na engine construct 2, embora que podia ser implementado em outra engine, dado que não é tão complexo de se implementar.

A história do jogo, será detalhada no tópico de HISTÓRIA, lá, explicamos com mais esse projeto de forma voltada ao jogo, e não mais ao projeto.

## **O que diferencia este projeto**

Não existem muitos jogos que resolvam problemas reais, pelo menos, não na nossa sociedade. O nosso jogo não vai resolver exatamente um problema real, mas vai conscientizar qualquer um que o jogue, de um problema real.

Nosso jogo não vem dar apenas um entretenimento, mas um significado e uma mensagem para se refletir. Sobre o estado da província de Cunene, que deixa nossos irmãos nessa mesma localidade em condições precárias.

## **Mecânicas de Jogabilidade**

### **- Mecânica 1**

**- Movimentação de área:** Movimentação de uma área para uma das outras adjacentes

Essa mecânica é que define a forma como se moverá no jogo, que no nosso caso, se moverá para frente e para trás, podem também pular.

### **- Mecânica 2**

**- Tempo:** O jogo é cronometrado.

A partir de um certo nível, para aumentar o desafio e a dificuldade, para terminar as tarefas, o jogador passa ter um tempo limite para a realização das mesmas.

### **- Mecânica 3**

**- Vidas:** O recuso determinante ao jogador para continuar jogando.

A vida é um dos componentes essenciais no jogo pois define a quantidade de vezes que o jogador pode ainda jogar. Ela é representada por números ou outro item que tem que decrescer quando o jogador for tocando em algum objeto que causa sua morte.

#### **- Mecânica 4**

- **Desafios:** Tornam o jogo mais complexo e mais interessante.

Os desafios trazem ao jogo mais dinâmica, mais entretenimento, podendo causar danos ao jogador se não forem superados ou evitados.

#### **- Mecânica 5**

- **Recompensas e Vitória:** incrementam a vida do jogador e o jogador alcança a meta desejada.

As recompensas são as que fazem as vidas incrementarem ou até livrar o jogador de uma possível morte ou eliminação. A vitória ocorre quando o jogador alcança a meta.

#### **- Mecânica 6**

- **Eliminação/Morte:** O jogador pode morrer.

O nosso jogo também permite ao jogador morrer ao fim de alguma ação. Seja pelo fim do tempo limite, ou pelo fim das vidas. O certo é que, a possibilidade de morrer dá ao jogador um entretenimento extra.

### **HISTÓRIA E JOGABILIDADE**

#### **História (Breve)**

Seca no Cunene e a Procura de água.

#### **História (Detalhada)**

A história do jogo se passa em um universo de fantasia com detalhes reais baseados numa das cidades de Angola chamada Cunene, uma cidade localizada no sul do país conhecida como a Cidade seca.

Lugar abandonado pelos humanos devido a sua falta de água o ponto de partida tem início na capital Ondjiva, muitos obstáculos surgem durante o percurso a procura de poços de água, entre Cuanhama e Namacunde encontramos as welwiranhas, plantas violentas, rumores há que não são de Ondjiva nem de Namacunde, são teletransportadas diretamente de Curoca.

### **Gameplay / Jogabilidade**

O jogo será conduzido na perspectiva de Gambeta, um dos sobreviventes da província que usca incansavelmente por água.

### **Gameplay (Detalhado)**

Gambeta tem que passar pelas welwiranhas que são plantas que sofreram uma mutação, enquanto procura por água para então eliminar a seca totalmente de sua província, quanto mais welwiranhas ele deixa para trás mais chances ele tem de encontrar vários poços e bastante vida para visitar outras comunas na chance de encontrar mais água.

### **Assets necessários**

- 2D

**Personagens:** teremos apenas um personagem no jogo, que será o personagem principal/explorador do jogo.

**Inimigos:** não teremos inimigos no nosso jogo, invés disso, teremos desafios a serem superados.

**Plataformas:** teremos também algumas plataformas como assets de jogo.

- Sons

**Interior:** O jogo terá um som ambiente em todos os níveis, para dar uma sensação melhor de interatividade com o jogador.

Não teremos em princípios sons resultantes de colisões ou sons de movimentação.

**Animações:** não teremos também animações ou efeitos especiais.

**Código/Scripts:** Não teremos códigos ou scripts, dado que desenvolveremos o jogo na engine de desenvolvimento **construct 2**.

## **CRONOGRAMA DO PROJETO DE JOGOS**

ATIVIDADES	JAN	FEV	MAR	ABR
Construção do sistema de gerenciamento do jogo (Pause, Carregamento de cenas, Intermediação de comunicação entre demais sistemas); Construção				
Construção do sistema de estatísticas de personagem; Refinamento do cenário, adicionar água e vegetação.				
Construção do sistema de inventário; Refinamento do cenário.				
Construção do sistema do jogo; Definição de sons e posicionamento.				
Construção do sistema de missões; Definição de sons; Refinamento do cenário.				
Atualização do GDD.				
Testes do jogo.				
Entrega do projeto.				