

1. Instruções para elaboração do projeto de Criação do Game – Parte I

1.1. Personagem jogador

O personagem principal do jogo será um dente com pernas, braços, olhos e bocas, o mesmo poderá ser escolhido pelo jogador no início do jogo. O dente ficará esquivando de alimentos que fazem mal para o dente que entra pela boca.

1.2. Cenário

O jogo se passa dentro de uma boca, onde haverá os dentes e a língua, a câmera ficará localizada dentro da boca, saindo a imagem de dentro para fora, o personagem (dente) ficará em cima da língua pegando/esquivando dos alimentos.

1.3. Desafio

O jogador personagem irá se deparar com vários alimentos vindo para cima dele, o mesmo deverá se-esquivar dos alimentos que fazem mal para os dentes, caso esses alimentos batam no dente a barra de limpeza irá abaixar, caso essa barra desapareça, o jogo acaba e o jogador perde. Quando o jogador perder, irá aparecer uma pergunta sobre a saúde bucal com alternativas para o jogador responder, caso acerte o jogo irá continuar de onde parou. O jogo irá começar numa velocidade mais lenta e ao decorrer do jogo a velocidade irá aumentar, aumentando assim a dificuldade do jogo.

1.4. Premiação

No decorrer do jogo o personagem irá ganhando pontos, quando pegar algum objeto ou alimento que fazem bem para os dentes, o personagem ganha pontos extras e aumenta a limpeza do dente. Em alguns momentos do jogo irá aparecer uma escova mágica, onde o personagem poderá pega-la e destruir os alimentos do mal, assim ganhando pontos extras e aumentando a limpeza do dente.

2. Requisitos do projeto

2.1. Defina um nome preliminar para o jogo

Boca Maluca

2.2. Informe os dados da equipe (nome e e-mail)

evertonsilva@furb.br

jmkuntz@furb.br

2.3. Informe a tecnologia que será adotada

Unity 3D.

2.4. Defina qual é o seu objetivo com o jogo que você pretende elaborar

Mostrar as crianças os alimentos que fazem bem e mal para os dentes e a importância de limpar os dentes.

2.5. Defina quantos jogadores são necessários.

Apenas 1 jogador.

2.6. Defina qual o gênero do seu jogo.

Gênero: Shoot'em up
Subgênero: **Bullet Hell**

2.7. Defina quais são os seus personagens e qualifique o tipo de personagem.

Dente: Protagonista.

Alimentos e objetos que fazem bem para os dentes: Co-protagonista.

Alimentos que fazem mal para os dentes: Antagonista.

2.8. Defina qual é a história.

Nick, um garoto de 6 anos de idade entra na cozinha de sua casa para fazer um lanche, ao abrir a geladeira se depara com muitos alimentos, entre eles, alimentos que fazem bem para os dentes e que também fazem mal, ao começar a comer dentro de sua boca começa uma guerra contra os dentes, onde os mesmos tentam se esquivar desses alimentos do mal e pegar os alimentos e os objetos do bem.

2.9. Defina qual o objetivo final de seu personagem.

Ganhar o maior número de pontos que conseguir.

2.10. Defina qual é o desafio de seu jogo. (Em alguns casos é a definição dos principais antagonistas). Defina o conflito do jogo.

O principal desafio do jogo, o dente terá que esquivar dos alimentos que fazem mal para os dentes, sendo que ao passar do tempo a velocidade vai aumentando.

2.11. Defina as regras mais essenciais para o seu jogo.

Ao se deparar com alimentos que fazem mal para os dentes (balas, chocolate, etc.) entrando pela boca, o jogador deve esquivar, caso bata o dente vai acumulando a sujeira e a vida do dente vai diminuindo até acabar e perder o jogo;

Ao se deparar com alimentos (maçãs) ou objetos (escova de dente, fio dental, etc.), o jogador deve pegar para remover parte da sujeira obtida, aumentando a vida útil do dente e ganhando pontos extras;

Durante o jogo irá a parecer uma escova mágica, caso o personagem pegue a mesma, sobe nela e fica imune por um breve período.

2.12. Defina o limite do jogo (ou ambiente operacional)

O jogo irá rodar apenas em Android.

2.13. Quais são os principais resultados durante o jogo.

Ganhar pontos para bater recordes;

Aprender que existem alimentos que fazem mal ao dente;

Mostrar os verdadeiros amigos ao dente e suas importâncias.