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

**1.1. Personagem jogador.**

O personagem principal do jogo será uma escova, que irá limpar os dentes da boca.

**1.2. Cenário.**

O jogo se passa dentro da boca em cima dos dentes, onde várias sujeiras irão aparecer em cima dos dentes e o a mesma de limpar essas sujeiras.

**1.3. Desafio.**

Ao começar o jogo, alguns dentes da boca irão aparecer sujos, e o jogador deverá clicar no dente sujo para limpa-lo, caso não consiga clicar a limpeza do dente vai diminuindo e se acabar o jogo acaba. Em alguns momentos irá aparecer uma sequência de dentes sujos, com isso o jogador deverá clicar e segurar para limpar todos os dentes sujos. No decorrer do jogo, irá aparecer alimentos e produtos que limpam e auxiliam na limpeza dos destes, estes, o jogador deverá ignorar e não clicar nos dentes. Durante o jogo a velocidade irá aumentando, e o jogador deverá fazer as mesmas coisas com o jogo mais rápido.

**1.4. Premiação.**

O jogador irá ganhando pontos ao decorrer do jogo conforme vai limpando a sujeira dos dentes, caso consiga limpar uma sequência de sujeira que irá vir nos dentes, o mesmo ganha pontos extras, caso consiga deixar passar alimento ou produto que auxiliam na limpeza dos dentes, também ganha pontos extras e a limpeza do dente irá aumentar.

**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.**

Incentivar as crianças a limpar os dentes;

Ensinar que existem alimentos que fazem mal aos dentes;

Ensinar que existem alimentos que fazem bem aos dentes;

Ensinar os produtos que auxiliam na limpeza dos dentes.

**2.5. Defina quantos jogadores são necessários.**

Apenas 1 jogador.

**2.6. Defina qual o gênero do seu jogo.**

Puzzles.

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

Protagonista: Escova;

Co-protagonista: Dente;

Antagonista: Sujeiras nos dentes;

Coadjuvante: Alimentos e produtos que limpam e auxiliam na limpeza dos dentes.

**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 terminar o lanche Nick vai até o banheiro para escovar os dentes, a partir daí o jogo começa e o jogador deve limpar os dentes com a escova.

**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, será limpar os dentes numa velocidade muito alta.

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

O jogador deverá clicar nos dentes que estiverem sujos;

O jogador deverá clicar e segurar quando tiver uma sequência de dentes sujos para ganhar pontos extras;

O jogador deverá ignorar e não clicar nos dentes quando tiver algum alimento ou produto que auxiliam na limpeza dos dentes, para ganhar pontos extras e aumentam a limpeza dos dentes.

**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.**