

Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU

Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

Bryan Afitimus
Erick Bezerra
Phelipe Souza
Luiz Antônio Mazzola
Beatriz Thyeme

Trabalho de Conclusão de Semestre

Protótipo: Slip'nis

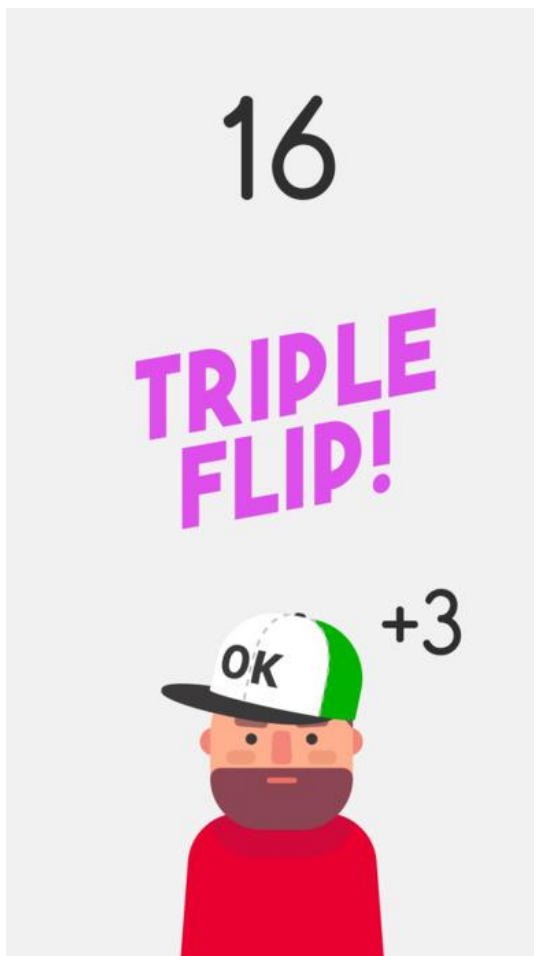
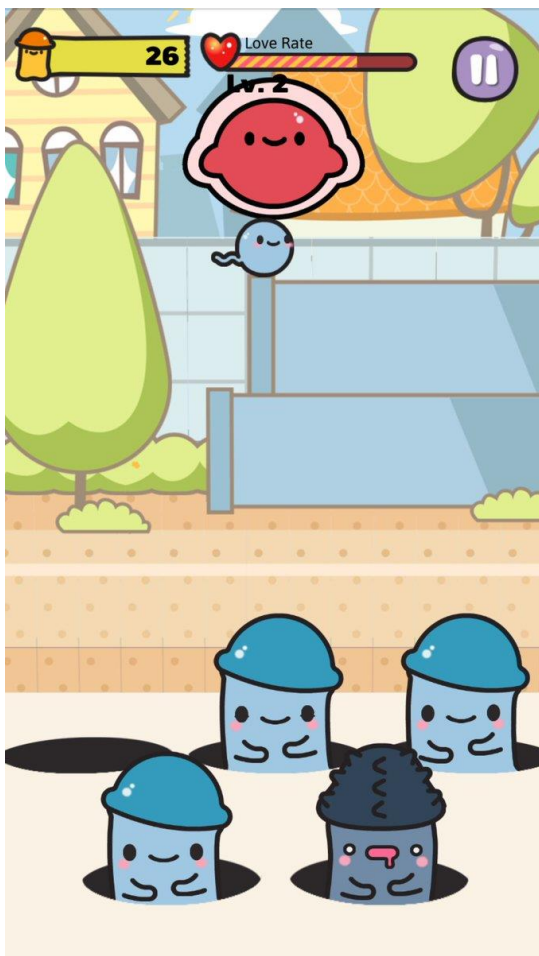
São Paulo

2017

Fase 1 - Resumo do Projeto

1.1 – Conceito do Jogo

O jogo baseia-se em na fusão dos jogos Hat Trick Shots (Ketchapp) e o Judies (Opendream), a fim de desmistificar o uso de preservativo masculino de modo cômico e conscientizar a respeito das ocasionais consequências de uma relação sexual sem preservativo.



Gameplay de Judies (Opendream) à esquerda e de Hat Trick Shots (Ketchapp) à direita.
(imagens: reprodução)

1.2 – Conjunto de características

Modo de jogo casual, onde apenas o progresso de recordes e a aquisição dos itens colecionáveis serão salvos. Visualização vertical da HUD em 2D. Física

1.3 – Público-alvo

Jovens de 18 à 29 anos, sexualmente ativos.

1.5 – Resumo do Fluxo do Jogo

O jogo começa com o avatar no canto inferior do layout e uma camisinha na ponta da glândula, simulando um chapéu. O jogador irá deslizar o dedo para cima da tela e de acordo com a força e direção que este movimento for feito o chapéu de camisinha irá ser lançado e sofrerá efeito da física para retornar para cima da glândula e contará um ponto. Este fluxo irá seguir até ser quebrado por algum movimento incorreto do jogador e a camisinha não pousar de forma correta na glândula, zerando a pontuação, registrando o recorde e reiniciando o jogo.

Fase 2 – Jogabilidade e Mecânica

2.1 – Mecânicas

O contador é o tronco de toda mecânica do jogo, pois simplesmente irá contar os acertos da queda do chapéu na glânde; Uma física intermediária que irá calcular a força, trajetória e queda do chapéu; Compra dos chapéus; e futuramente a personalização do avatar em forma de pênis.

2.2.1 – Contador

A cada acerto do chapéu após ser lançado para cima e cair sobre a glânde o contador irá marcar dez pontos para o jogador. Conforme acumule dez acertos consecutivos o contador começa a multiplicar 10% da pontuação. Ao cair o chapéu para fora da glânde a pontuação acumulada é salva e o contador zerado.

2.2.2 – Chapéus de camisinha

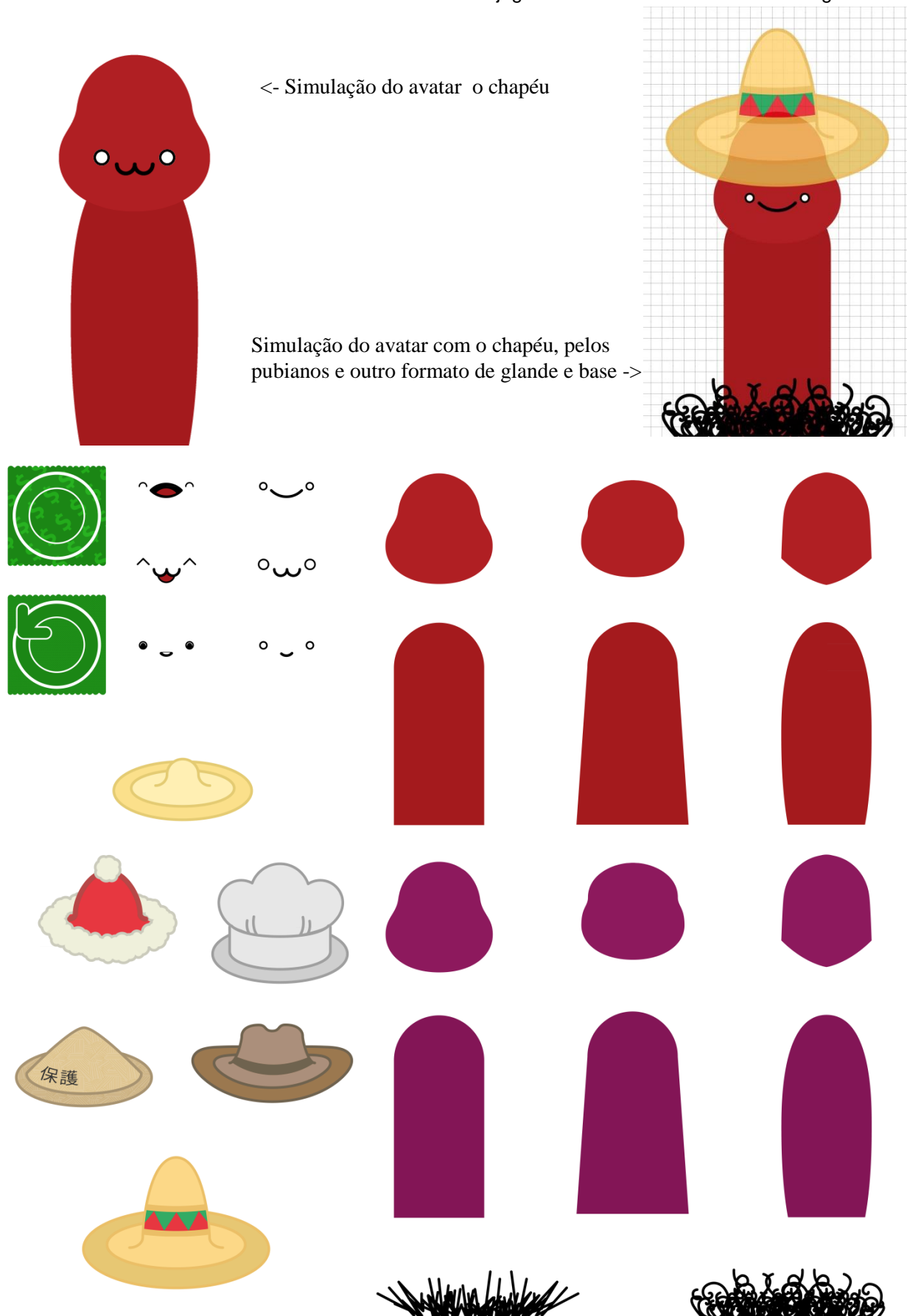
O jogador irá começar o jogo com a camisinha padrão e conforme ganha pontos de acerto no contador poderá usa-los para adquirir outras camisinhas. No momento todos os itens tem o mesmo valor.



Fase 3 – Arte

3.1 – Avatar – Formas e cores

Seguindo as orientações do Professor Mário, deixamos as cores do avatar menos contrastantes, para evitar algo explícito e reduzimos a paleta de cores para duas: roxo e vermelho, mas não iremos usa-las juntas na mesma composição para evitar uma estética explícita. As formas arredondadas e inserção de expressões faciais no pênis foram inseridos no intuito de deixar a temática do jogo menos densa e mais cômica e agradável.



Fase 4 – Continuidade do Jogo

4.1 – Pós Maquete

A equipe já planeja dar continuidade nesta maquete que está sendo apresentada com o intuito de comercializar o jogo nas plataformas virtuais de aplicativos. Primeiramente testando e calibrando esta mecânica básica e posteriormente inserindo outros elementos, tais como: personalização do avatar do jogo, expansão dos modelos de chapéus e aprimoramento da HUD de compras.

Fora isso uma pesquisa de marketing e sobre temas relativos ao uso de camisinha como prevenção de DST's e método contraceptivo para serem inseridos de forma engraçada e didática na gameplay.

BeApp Studios

Bryan Afitimus

Erick Bezerra

Phelipe Souza