

Projeto Jogos Digitais

Professor: Luiz Carlos Machi Lozano

Alunos:

- Bruno Frischer | TIA: 32046235
- Gustavo Hiroshi Yoshio | TIA: 32033273

Subway-19

Contatos:

- Bruno Frischer | 32046235@mackenzista.com.br
- Gustavo Hiroshi Yoshio | 32033273@mackenzista.com.br

Plataforma:

A plataforma que nós estamos visando trabalhar é a de Desktop, visto que iremos trabalhar com a biblioteca Pygame da linguagem de programação Python.

Público alvo:

Nosso público alvo são os jovens que estão imersos dentro do mundo dos jogos mobile e que passaram pela experiência do Coronavírus-19. Assim, podem ter um jogo imersivo com as próprias experiências e aprender a como lidar com quaisquer vírus transmissível com as mecânicas do nosso jogo.

Data limite de lançamento:

A data limite que iremos trabalhar é o dia da entrega do projeto '16/11/2023' com entregas semanais do sprint.

Estória e Gameplay

Estória

Nosso jogo será baseado no momento histórico do Covid-19, uma pandemia mundial que teve uma grave consequência para a humanidade do jeito que se vive no mundo atualmente. O jogo é uma passagem no qual nosso protagonista está tentando voltar para sua casa e no caminho há pessoas infectadas e o vírus no ar, ele precisa evitar tudo para não correr perigo e não expor seus familiares.

Gameplay

O personagem principal utiliza sua moto para desviar do Covid 19 desviando de obstáculos para se manter protegido da doença. Ao longo do percurso o protagonista irá encontrar pessoas infectadas e vírus, tendo que desviar deles para progredir, quanto mais longe o jogador for, mais pontos ele vai fazer. Ao chegar a mil pontos o personagem vai chegar em casa e o jogo vai ser vencido, caso o jogador seja atingido pelo covid o jogo acaba.

Level Design

O jogo vai funcionar como um jogo de fuga em que o personagem deve desviar do Covid-19, enquanto desvia de infectados ele também irá precisar desviar do vírus em si, conforme a distância aumenta, a pontuação do jogador também irá aumentar, com o objetivo de atingir 1000 pontos.

O jogo é baseado no fato que a cada dia, um novo desafio diferente é enfrentado para sobreviver em um mundo no qual você não pode tocar em outras pessoas e de alguma forma, sobreviver a tudo isso para que você não se torne um ponto transmissor para seus entes queridos.

Os infectados e o vírus virá na direção do personagem e ele terá que desviar, conforme avança no cenário, ele ganhará mais pontos por ter sobrevivido pelo tempo.

Design dos Personagens

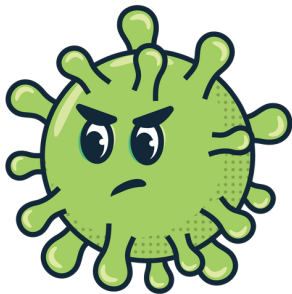
Protagonista

- Herói da história
- Personalidade: aventureiro e heróico
- Altura: 1,85 m
- Velocidade: entre 8 e 15 km/h



Covid 19

- Vilão da história
- Personalidade: maléfico e assassino
- Altura: entre 50 e 200 nm
- Velocidade: entre 6 e 13 km/h



Pessoas Infectadas

- Inimigos que iremos nos deparar no caminho
- Personalidade: parecem fracos e cansados mas são mortais
- Altura: Tamanho médio humano
- Velocidade: entre 6 a 12km/h



Controles

Os controles que iremos utilizar neste jogo são as setas do próprio teclado. Sendo reconhecidos no pygame como `k_left`, `k_right`, assim, o personagem pode se mover para esquerda e para direita respectivamente, respeitando uma grid de 3 colunas.

Câmera

A câmera do nosso jogo será uma rolagem parallax onde o fundo irá parecer se aproximar com várias camadas e de forma prolongada, assim, aparentando ser 3D.



Universo do Jogo

O cenário será ambientado em um terreno urbano/arbóreo, sem aparentar ser apocalíptico, porém, ainda será um ambiente desértico, ao longo do tempo, pessoas infectadas irão aparecer, cuidado para não ser infectado.

Será fase única com progressão linear, a pontuação é baseada no quão longe o jogador consegue ir, visando sempre tentar chegar são e salvo em sua casa.

Um ambiente solitário, porém ainda sim, há uma tensão no ar.

Uma música que não cause desconforto e que possa ser ouvida por muito tempo, já que a música vai ser a mesma, visto que é um jogo de fase única

Inimigos

O inimigo é único, o Covid, ele aparecerá em duas formas possíveis para tentar infectar nosso protagonista, sendo elas o próprio vírus, e a outra são em pessoas infectadas. Em sua forma humana, o vírus faz a pessoa aparentar como uma pessoa mórbida, pois ela está doente, já em sua forma vírus, ele aparecerá mais ameaçador e menos mórbido.

Cronograma

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;
- Modelo e cronograma

	Outubro				Novembro				Dezembro				
Tarefa/Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	Progresso
Escrever o GDD													Completo
Apresentar GDD													Completo
Selecionar/desenhar a arte dos personagens													Em Progresso
Selecionar/desenhar a arte dos cenários													Em Progresso
Desenvolver o sistema de controle do jogador													Planejado
Desenvolver sistema de mapas e fases													Planejado
Implementar a detecção de colisão													Planejado
Desenvolver sistema de pontuação													Planejado
Implementar inimigos													Planejado