****

**UNIVERSIDADE METODISTA DE ANGOLA**

**FACULDADE DE ENGENHARIA**

**CURSO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA**

**A seca  
  
  
Potássio Estúdio**

**Autores:**

**Amarildo Vunge-**

**Maria do Céu Noris Melo-25584**

**Obéd Agostinho- 28962**

**Victorino Marcos Paulo Sanjimba-26849**

**Wander Sousa-27131**

**Visão Geral**

**Tema**

- A seca de Ovelai

**Mecânicas básicas de jogabilidade**

- Mecânica 1: O personagem se movimentará ao estilo Plataforma

- Mecânica 2: O personagem poderá pular

**Plataformas**

- Plataforma 1: Gdevelop 5

**Modelo de Monetização**

- Venda

**Escopo do Projeto**

- **Custo e Prazo**

3 Semanas-

- **Equipe**

- **Programador**

- Amarildo Vunge

- Desenvolvimento, criação

Amarildo Vunge e Victorino Sanjimba

- **Designer**

- Obéd Agostinho

- Projeção, Idealização, concepção

Wander Sousa, Maria do Céu e Victorino Sanjimba

- **Sports Brand Manager**

- Amarildo Vunge, Victorino Sanjimba e Obéd Agostinho

- Desenha estratégias de marketing para atrair jogadores

Wander Sousa e Victorino Sanjimba

**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 todo 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.   
  
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 tópido 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 àgua.

**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 àgua o ponto de partida tem início na capital Ondjiva, muitos obstáculos surgem durante o percurso a procura de poços de àgua, 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 incansávelmente por àgua.

**Gameplay (Detalhado)**

Gambeta tem que passar pelas welwiranhas que são plantas que sofreram uma mutação, enquanto procura por àgua para então eliminar a seca toltamente 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 àgua.

**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 **Gdevelop 5**