Acanno

Abstar

Visão Geral

[T](#_1fob9te)ema

Mecânicas Básicas

Plataformas

Modelo de Monetização

Escopo do Projeto

Referências

[- <](#_4d34og8)Referências  [#1>](#_4d34og8)

[- <](#_2s8eyo1)Referências [#2>](#_2s8eyo1)

[- <](#_17dp8vu)Referências [#3>](#_17dp8vu)

[- <](#_3rdcrjn)Referências  [#4>](#_3rdcrjn)

Pitch de Elevador

Descrição do Projeto (Breve)

Descrição do Projeto [(Detalhado)](#_35nkun2)

O que diferencia este projeto[?](#_1ksv4uv)

Mecânicas de Jogabilidade (Detalhadas)

[- <Mecânica #1>](#_2jxsxqh)

[- <](#_z337ya)[Mecânica](#_2jxsxqh) [#2>](#_z337ya)

[- <](#_3j2qqm3)[Mecânica](#_2jxsxqh) [#3>](#_3j2qqm3)

[- <](#_1y810tw)[Mecânica](#_2jxsxqh) [#4>](#_1y810tw)

História e Jogabilidade

História [(Breve)](#_1ci93xb)

História [(Detalhada)](#_3whwml4)

[Gameplay (Breve)](#_2bn6wsx)

[Gameplay (Detalhado)](#_qsh70q)

Assets Necessários

[- 2D](#_1pxezwc)

[- 3D](#_49x2ik5)

[- S](#_2p2csry)ons

[- C](#_147n2zr)ódigos

[- Anima](#_3o7alnk)ções

Cronograma

[- <Meta #1>](#_ihv636)

[- <](#_32hioqz)[Meta](#_ihv636) [#2>](#_32hioqz)

[- <](#_1hmsyys)[Meta](#_ihv636) [#3>](#_1hmsyys)

[- <](#_41mghml)[Meta](#_ihv636) [#4>](#_41mghml)

# Visão Geral

## Tema

- RPG

## Mecânicas básicas de jogabilidade

- Movimentação em cruz (cima, baixo, esquerda, direita)

- Interação com o ambiente

- Usar item

- Atacar

- Defender

- Usar magia

- Fugir

## Plataformas

- Android

- iOS

## Modelo de Monetização

- Jogo pago

## Escopo do Projeto

- Custo e Prazo

- R$ 135,99

- 3 meses

- Equipe

- Criador

- Gabriel Barroso

- Game Design

- Roterista

- Programador

- Custos com licenças / Hardwares / Outros custos

- RPG Maker MV – R$135,99

## Referências (Descrição breve)

### - <Zenonia 5>

- Um dos mais populares RPGs para mobile

- Gameplay simples, totalmente adaptado para o tamanho das telas de celulares.

### - <Blue Rabbit’s Climate Chaos>

- Jogo em flash de 22 de fevereiro de 2009

- Diálogo do jogo feito inteiramente por símbolos.

## O Pitch de Elevador (The Elevator Pitch)

Um jogo de RPG onde toda a comunicação é feita por símbolos e libras e seu objetivo é acompanhar o personagem principal em sua jornada do herói, buscando, com isso, o aprendizado da língua de sinais e a inclusão de pessoas com deficiência auditiva e na fala no mundo dos jogos.

## Descrição Geral do Projeto (Breve):

Acanno é um jogo de RPG 2D onde você acompanha a jornada do herói do personagem principal do jogo, com isso você poderá explorar, batalhar, interagir com NPCs e objetos no intuito de prosseguir com o seu objetivo.

O jogo tem sua comunicação feita inteiramente por símbolos e língua de sinais: menus, conversas, descrições, batalhas; assim como o jogo e a história progride, a comunicação avança junto, buscando a progressão do aprendizado de libras e a inclusão de pessoas com deficiência auditiva e na fala.

O jogo trás uma história cativante, com reviravoltas, momentos descontraídos, drama, romance e combates intensos que cativarão o interesse do jogador pela trama do jogo.

## Descrição Geral do Projeto (Detalhadamente)

<Entre 4 a 6 parágrafos de descrição de seu projeto>

# O que diferencia este projeto?

- O seu método inovador de ensinar a língua de sinais.

- A combinação da acessibilidade dos smartphones mais um jogo educativo com engajamento de interesse, podendo atrair a atenção do máximo de pessoas possíveis

- A inclusão das pessoas deficientes auditivas ou de fala ao mundo dos jogos.

## Mecânicas de Jogabilidade

### - <Mecânica #1>

- <Detalhes>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

- <Como funcionará?>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

### - <Mecânica #2>

- <Detalhes>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

- <Como funcionará?>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

### - <Mecânica #3>

- <Detalhes>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

- <Como funcionará?>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

### - <Mecânica #4>

- <Detalhes>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

- <Como funcionará?>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

# História e Jogabilidade

## História (Breve)

<O sumário da história do projeto>

## História (Detalhada)

<Descreva quantos detalhes forem necessários>

<Não poupe detalhes>

<Usar um software de mapa mental poderá te ajudar nesse processo>

## Gameplay / Jogabilidade (Breve)

<O sumário/resumo de toda a jogabilidade do game>

## Gameplay (Detalhado)

<Descreva quantos detalhes forem necessários>

<Não poupe detalhes>

<Usar um software de mapa mental poderá te ajudar nesse processo>

# Assets Necessários

## - 2D

- Texturas (Se jogo 3D)

- Texturas de ambiente

- Personagens (Se jogo 2D)

- Inimigos (Se jogo 2D)

- Etc.

## - 3D

- Lista de personagens

- Personagem #1

- Personagem #2

- Personagem #3

- etc.

- Artes de ambientação

- Exemplo #1

- Exemplo #2

- Exemplo #3

- etc.

## - Sons

- Lista de sons (Ambientes)

- Exterior

- Level 1

- Level 2

- Level 3

- etc.

- Interior

- Level 1

- Level 2

- Level 3

- etc.

- Lista de sons (Jogador)

- Movimentação do personagem

- Exemplo 1

- Exemplo 2

- etc.

- Ação do personagem / Colisões

- Exemplo 1

- Exemplo 2

- etc.

- Personagem sofre dano / Personagem morre

- Exemplo 1

- Exemplo 2

- etc.

## - Código

- Scripts de Personagens (Movimentação/IA/Etc)

- Scripts de Ambientes (Movimentos no background)

- Exemplo

- NPC Scripts

- Exemplo

- etc.

## - Animações

- Animações de ambiente

- Exemplo

- etc.

- Animações de personagens

- Jogador

- Exemplo

- etc.

- NPC

- Exemplo

- etc.

# Cronograma

### - <Meta #1>

- Data

- Objetivo 1

- Objetivo 2

- Etc.

### - <Meta #2>

- Data

- Objetivo 1

- Objetivo 2

- Etc.

### - <Meta #3>

- Data

- Objetivo 1

- Objetivo 2

- Etc.

### - <Meta #4>

- Data

- Objetivo 1

- Objetivo 2

- Etc.