



# VISÃO GERAL

# Resumo

POC04 é um jogo baseado na história de um Lenhador que vai parar em um mundo distante, repleto de desafios e inimigos, onde seu principal objetivo é encarar os perigos presentes nessa terra desconhecida, para que no final possa encontrar um jeito de voltar para a casa.



# Equipe do Projeto

(professores)



Cristina Araújo



Jucimar Junior



Luis Cuevas

# Equipe do Projeto



**Daniel Malcher**  
Desenvolvedor



**Gabriel Motta**  
Desenvolvedor



**João Câmara**  
Desenvolvedor



**Luiza Simão**  
Artista

# Equipe do Projeto



**Maria Clara**  
Artista



**Maria Eduarda**  
Artista



**Rafael Aragão**  
Desenvolvedor



**Rafael Maquiné**  
Desenvolvedor



**Wesllen Costa**  
Artista

# Descrição do Projeto

POC04 tem sua base em jogos retrô de plataforma, apresentando uma arte feita inteiramente à base de pixels. Apresentando 2 níveis com estéticas diferentes, cada um trazendo seus próprios terrenos, inimigos, perigos e boss, com duração média de 3 minutos cada. O jogo traz consigo não apenas o desafiador mas divertido e recompensante gameplay dos antigos consoles mas também o sentimento nostálgico dos mesmos em uma versão mobile, jogável em qualquer lugar e à qualquer momento.



Plataforma:  
Mobile

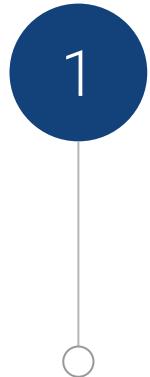


Faixa Etária (ESRB):  
Everyone 10+

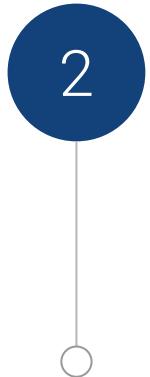


Estratégia de Monetização:  
Publicidade

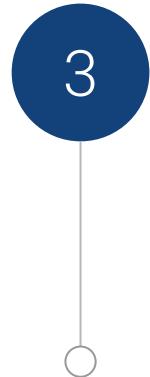
# Escopo do Projeto



Módulo Composto  
de 2 (duas) fases



Módulo de  
Configuração



Módulo de  
Publicidade



Jogo Será Vendido  
na Loja do Google

# Personas



## Lucas Lopes

Sujeito de 14 anos com bastante afinidade com jogos. Como ainda está na escola, na maioria do seu tempo livre experimenta jogos diversos e de diversas plataformas. Gosta de jogos com mecânicas fáceis de aprender mas ao mesmo tempo gosta de ser desafiado. Ele também é atraído pelo apelo visual do jogo, e é bastante crítico quanto à jogabilidade.

A portrait photograph of a man with short brown hair and a beard, smiling at the camera. He is wearing a dark blue button-down shirt. The background is a soft, out-of-focus grey.

# Personas

## Roberto Silva

Sujeito de 35 anos, Roberto gosta muito de jogar desde pequeno e viu os consoles que impulsionaram o mercado surgirem durante sua infância. Gosta de jogos retrô que o lembram desses tempos e se utiliza do smartphone para jogar jogos de antigos consoles.

# Core Mechanics

## Movimentação

O jogador pode andar para ambos os lados e pular livremente.

## Tempo

O jogador tem um limite de 120 segundos para concluir a fase, recebendo tempo bônus coletando moedas espalhadas pelo nível.

### Play 1

#### Combate corpo a corpo

No primeiro nível, o Lenhador ataca os inimigos utilizando seu machado.

### Play 2

#### Combate à distância

No segundo nível, o Fuzileiro carrega consigo uma arma para derrotar seus adversários.

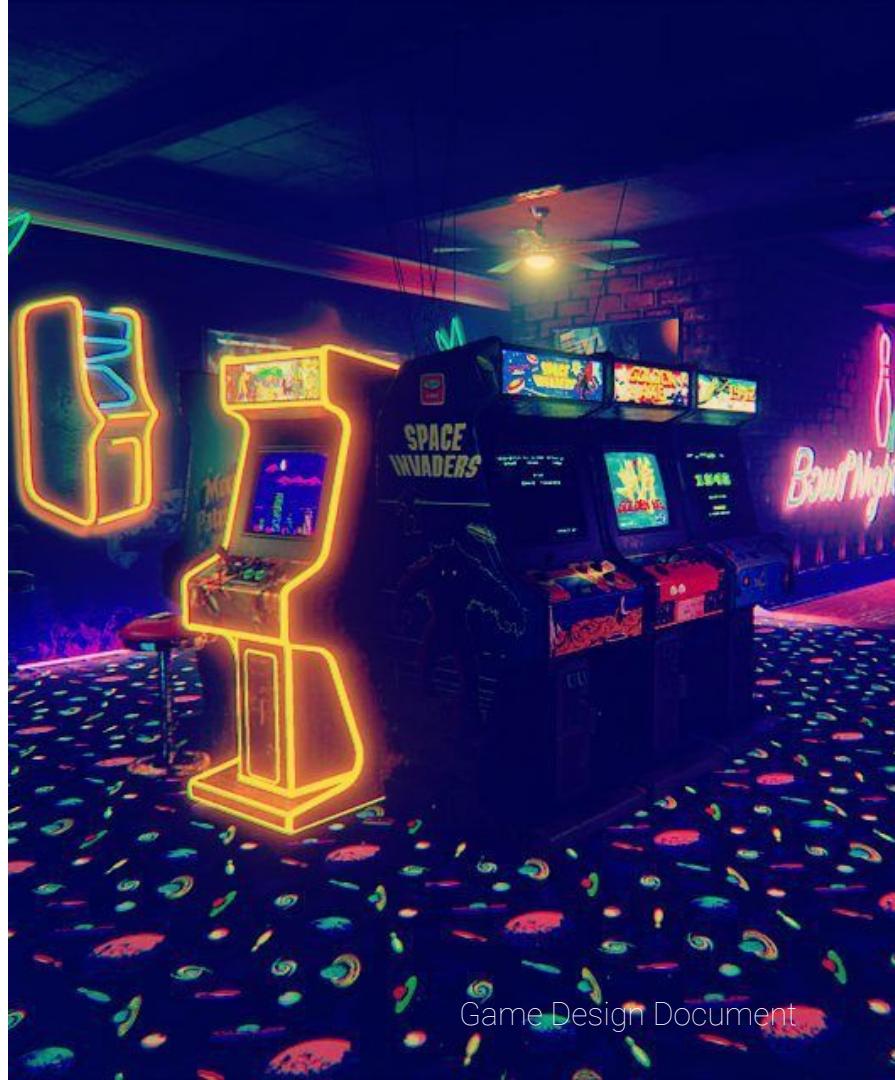
# Diferenciais

## ■ Portabilidade

O jogo POC04 tem como diferencial sua portabilidade. Sendo um jogo destinado à mobile, grande parte das pessoas teria acesso ao aplicativo, já que não é um jogo para console. Seu desempenho no smartphone não seria afetado por ser um jogo leve e compatível com a maioria dos dispositivos da atualidade.

## ■ Nostalgia

A POC04 é inspirada no conceito Arcade, ou seja, um jogo em pixel art onde as mecânicas foram traduzidas para os aparelhos e tecnologias atuais. Isso de certa forma trás a sensação de nostalgia em certos usuários que viveram a época onde os jogos em Pixel Art eram predominantes não por escolha, mas pela limitação das tecnologias da época. Hoje, este tipo de tema é trazido justamente pela estética retrô e pela sensação de nostalgia e desperta curiosidade pela parte da nova geração de usuários que não viveu esta época.



# Diferenciais

## ■ Mecânicas simples e intuitivas

Os jogos da atualidade muitas das vezes possuem mecânicas complicadas e complexas. O POC04 é um jogo onde o usuário não sentirá dificuldades em aprender a jogar, pois as mecânicas são simples e fáceis para que todo tipo de jogador entenda seu funcionamento.



# Referências



## ■ No Man's Sky

Referência utilizada para a criação da paleta de cores do Play2.

Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=nLtmEjqzg7M>



## ■ Metal Slug

Referência utilizada para a criação de inimigos no play 2.

Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=pVbmBDgVgO4>

# Referências



## ■ Franquia Super Mario

Gameplay linear, com movimentação originalmente simples: anda para ambos os lados e pula.

Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=ejwxrD4E6io>

# Referências



## ■ Franquia Metroid (1986)

Inimigos levam dano apenas com ataques do jogador

Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=yB317FOcU0Y>



## ■ Hollow Knight (2017)

Sistema de luta contra boss, especialmente o False Knight

Link:

<https://youtu.be/5ooYqKI50fg?t=41>

# MECÂNICAS

# Mundo do Jogo

## Descrição Técnica

A POC04 é um jogo de plataforma side-scroller com 2 níveis, cada um com seu boss final, e um limite de tempo para completá-los. Apresenta um estilo de arte pixelizado e retrô, como os dos grandes consoles do passado.



**Condição de Vitória:**  
Vencer o Boss ao final da Fase



**Condição de Derrota:**  
Perder toda a vida ou esgotar o tempo



**Regras do Jogo**  
Não perder toda a vida antes de matar o Boss.

# Personagem 1

(Lenhador)



- Play 1
- Um lenhador sem armaduras, apenas com um machado para se proteger dos inimigos.
- Total de vida: 100

Dano: 20

# Personagem 2

(Fuzileiro Espacial)

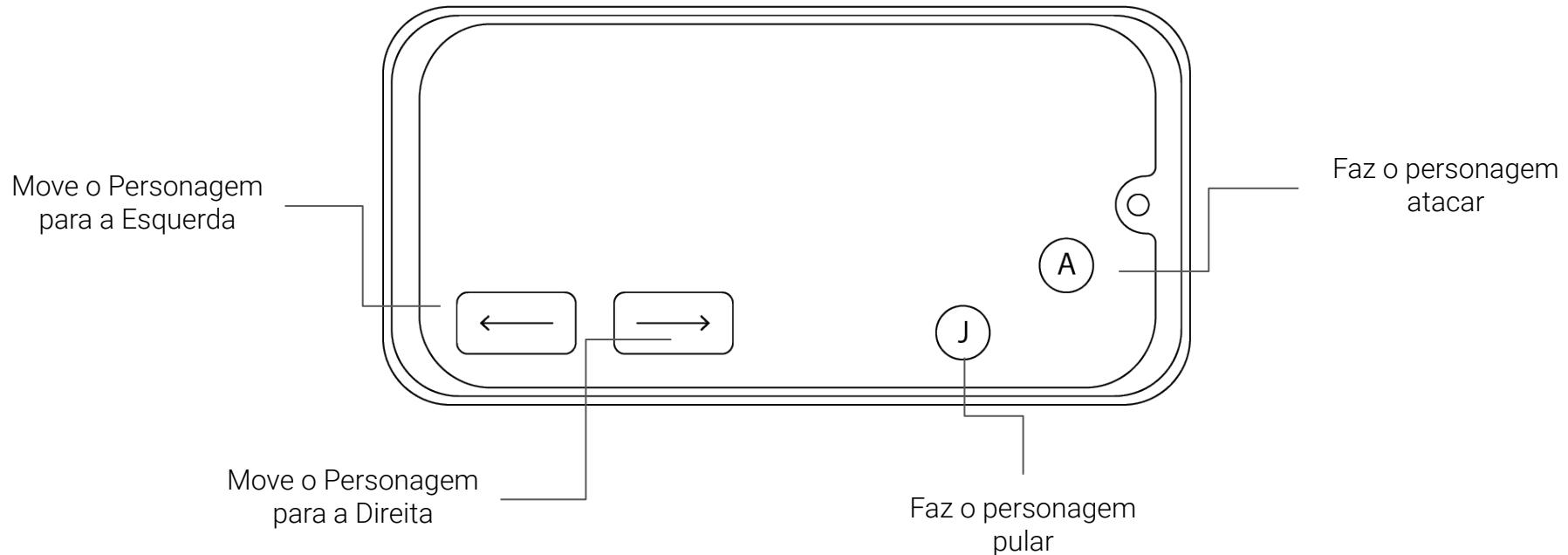


- Play 2
- Um soldado espacial com armadura leve, faz parte das tropas de escolta
- Total de vida: 100

Dano: 20

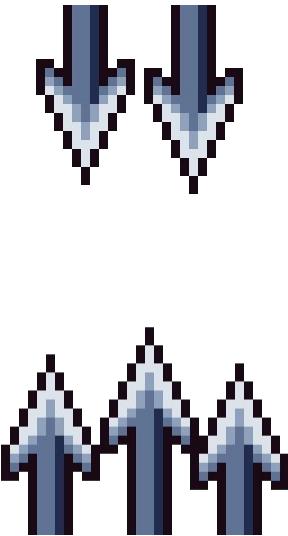
# Movimentação x Controles

(Play 1 e Play 2)



# Perigo

(Espinhos)



- Play 1
- Armadilha de espinhos que faz com que o player perca toda a sua vida se encostar nela.

# Inimigo

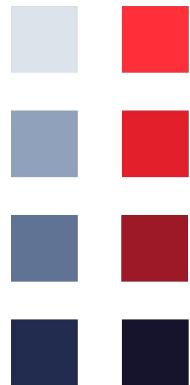
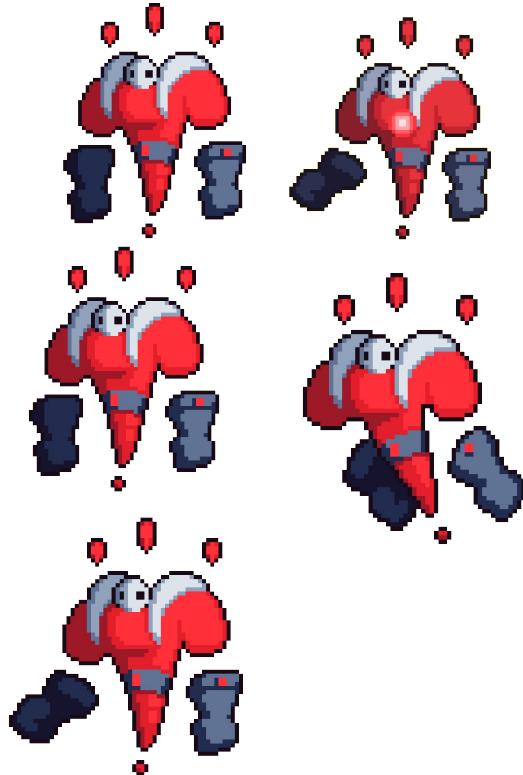
(Husky)



- Play 1
- O husky é um inimigo que seu ataque é com as mãos, precisa estar próximo do player para lhe causar dano. Fica extremamente irritado ao ser atacado por alguém.

# Inimigo

(Elemental)

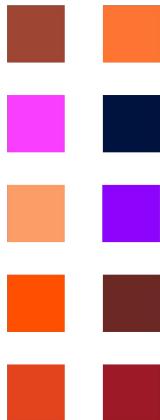


- Play 1
- O Elemental é um tipo de inimigo que possui ataque corpo a corpo. Persegue o jogador onde ele for e suas luvas podem causar bastante dano ao jogador.



# Inimigo

(Mega-Beholder)



- Play 1
- Inimigo que flutua e solta raios pelos olhos. Seu ataque é a distância.

# Inimigo

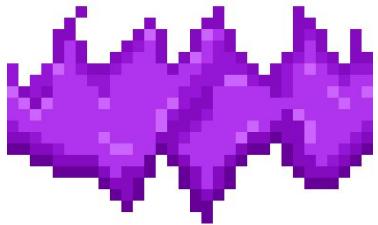
(Dino Boss)



- Play 1
- O dino Boss é um Dinossauro com aparência fofa, porém quando está com raiva pode ser letal para quem o enfrenta.

# Perigo

(Gosma)



- Play 2
- Uma substância misteriosa com aparência viscosa e altamente corrosiva. As tropas de escolta relataram seu perigo iminente

# Perigo

(Laser)

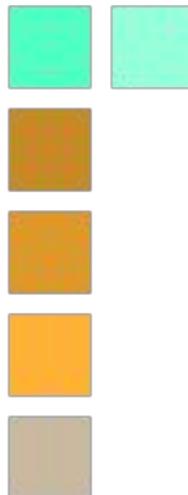
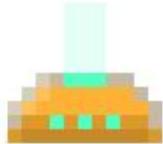


- Play 2
- Armadilha de laser de alta potência capaz de transpor blindagens leves



# Perigo

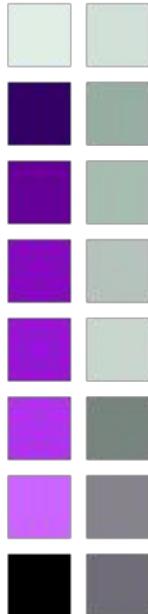
(Mina)



- Play 2
- Uma mina altamente sensível a movimentos e com alto poder de fragmentação

# Inimigo

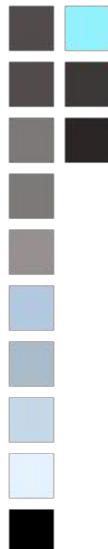
(Polvo Espacial)



- Play 2
- Um espécime nativo que tem sua aparência primitiva e contrasta com seus apetrechos de alta tecnologia

# Inimigo

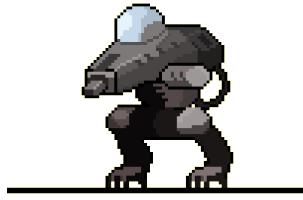
(Nave)



- Play 2
- Faz parte da tropa inimiga, apesar de pequeno este ovni tem um alto poder de ataque

# Inimigo

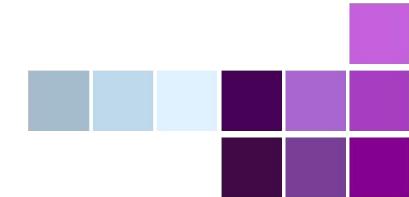
(Robô Bípede)



- Play 2
- Um robô inimigo tripulado, faz parte da artilharia de defesa de um planeta distante

# Inimigo

(Boss Gosma)



- Play 2
- Um monstro gosma que ataca seu adversário com seus poderes de esticar, possui características de um “slime”.

# ESTÉTICA E ARTE



POC04

## Descrição da arte Gráfica

A atmosfera da POC04 é baseada em mundos desconhecidos e perigosos. A arte para o Play 1 é inspirada em um mundo vulcânico, quente e “infernal”, por isso as cores quentes, com bastante vermelho, laranja, etc. Já o Play 2, também em um mundo desconhecido, o jogador se encontra em um universo Espacial, com ambientes exóticos e diferenciados, uma fauna e flora não identificada e cores vibrantes e chamativas, que podem enganar à primeira vista, fazendo o personagem entender que ali é um mundo pacífico, mas o que o espera mostra o contrário.

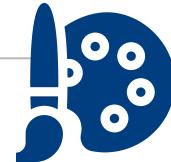
## Descrição Música

O jogo terá uma música sombria e misteriosa, o que indicará para o jogador que está presente em um ambiente hostil e perigoso, que deverá andar com cuidado e atento, pois pode encontrar inimigos logo adiante. A música de fundo também indica um ar de ação e conflitos, onde o jogador terá de enfrentar com sua arma inimigos para conseguir passar adiante na fase. Juntamente com os efeitos sonoros, ela trás a sensação de perigo iminente e fuga.

## Descrição Efeitos Sonoros

Além da trilha sonora do jogo, os personagens também terão efeitos sonoros para cada ação do jogador, como pular, atacar e morte. Os inimigos também possuem efeitos sonoros em seus ataques. As moedas presentes no jogo, ao serem capturadas pelo jogador possui efeitos sonoros para indicar ao jogador que foram pegas (além do efeito especial de partículas). Todos os botões da interface possuem efeitos sonoros, desde o Main Menu até o pause e configurações de som.

# Estilo e Detalhe Técnico



O jogo POC04 foi feito inspirado nos jogos antigos de arcade, portanto sua estética inteira é feita através do Pixel Art. Os personagens e cenários seguem uma linha única, onde os personagens foram criados com lineart semelhante, o que os fazem se destacar do fundo, tanto na fase um quanto na fase dois.

A **paleta de cores** de cada fase foi inspirada em diferentes temas. Na primeira fase percebe-se tons mais quentes, tanto do background quanto dos inimigos que aparecem ao longo do jogo, justamente para fazer menção ao tema vulcânico e infernal da fase. Já na fase dois destacam-se cores mais vibrantes, para remeter a um ambiente alienígena e desconhecido. Os personagens da fase dois possuem uma paleta de cores semelhantes, que representam uma vida alienígena de alta tecnologia.

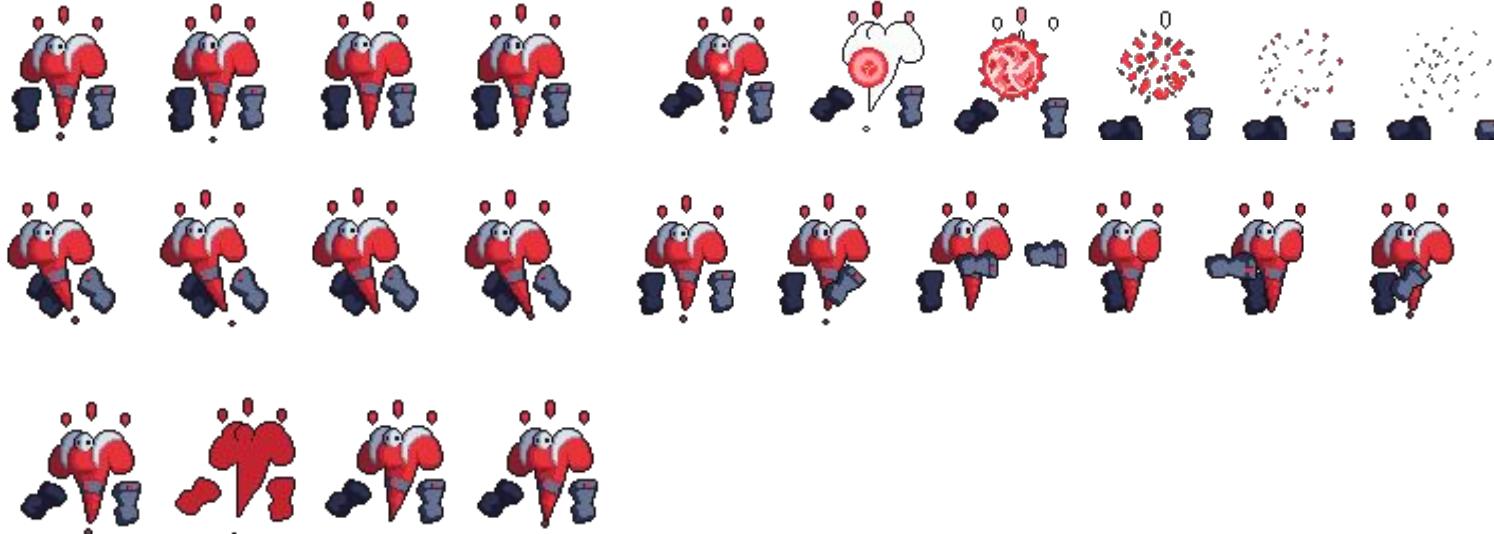
# Spritesheet

(Play 1 - Lenhador)



# Spritesheet

(Play 1 - Inimigos)



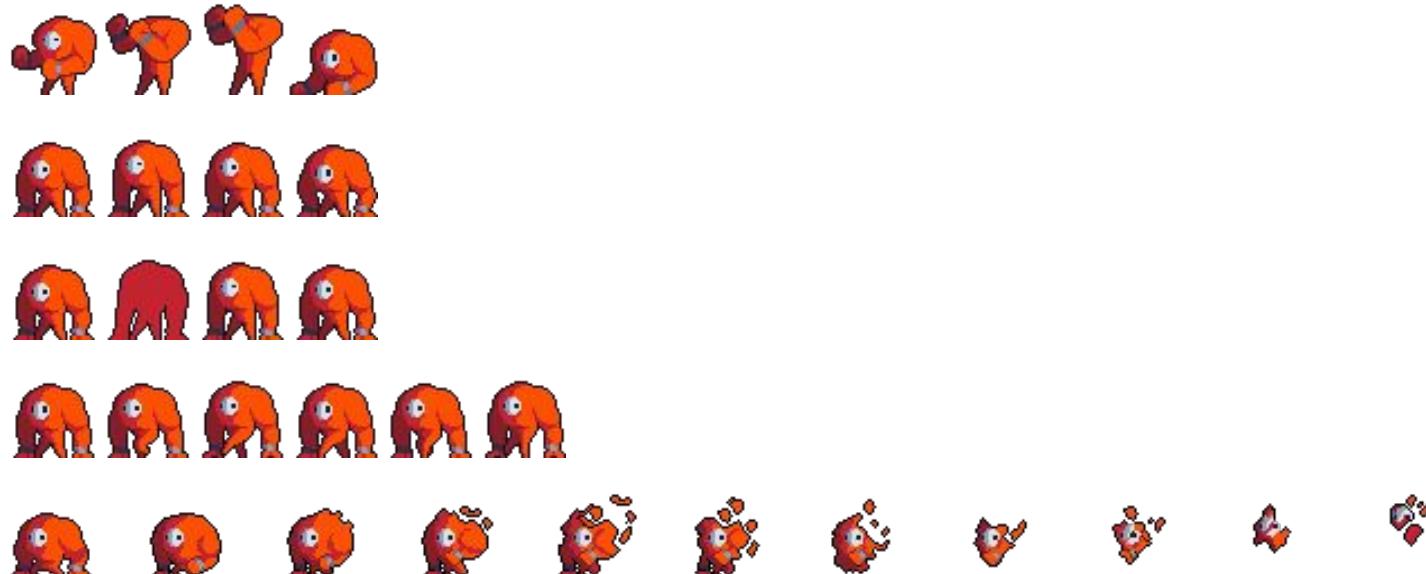
# Spritesheet

(Play 1 - Inimigos)



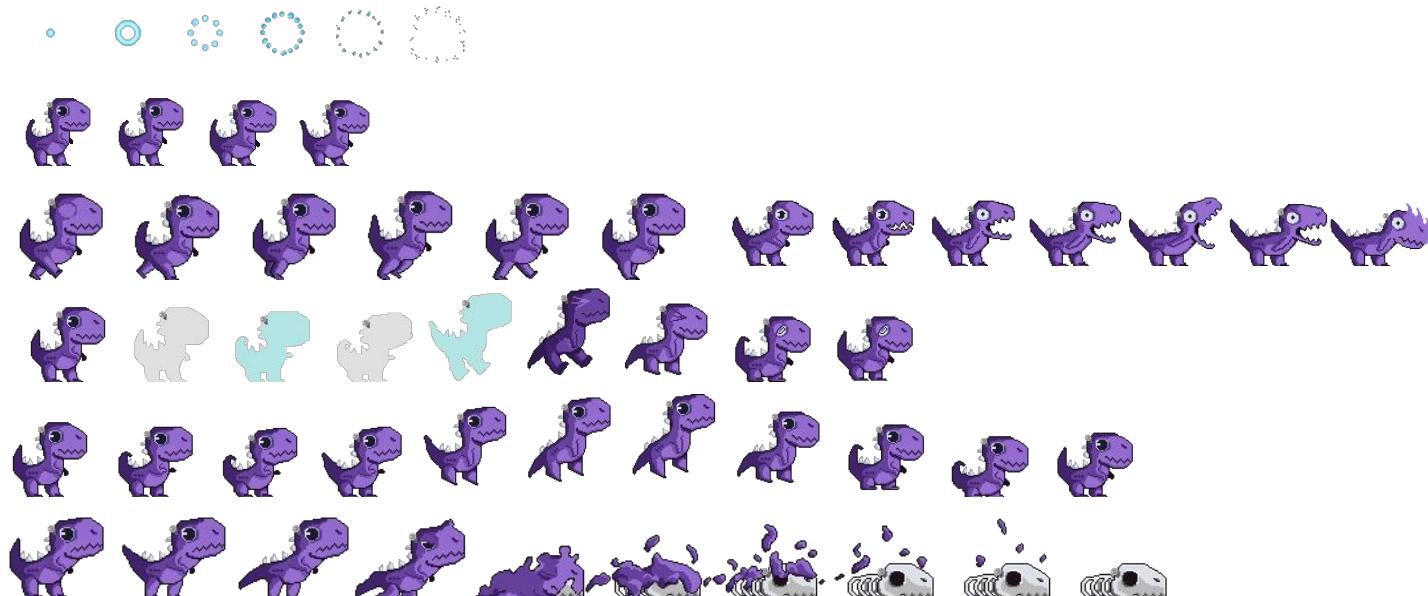
# Spritesheet

(Play 1 - Inimigos)



# Spritesheet

(Play 1 -Dino Boss)



# Spritesheet

(Play 2 - Fuzileiro Espacial)



# Spritesheet

(Play 2 - Perigos)

Laser

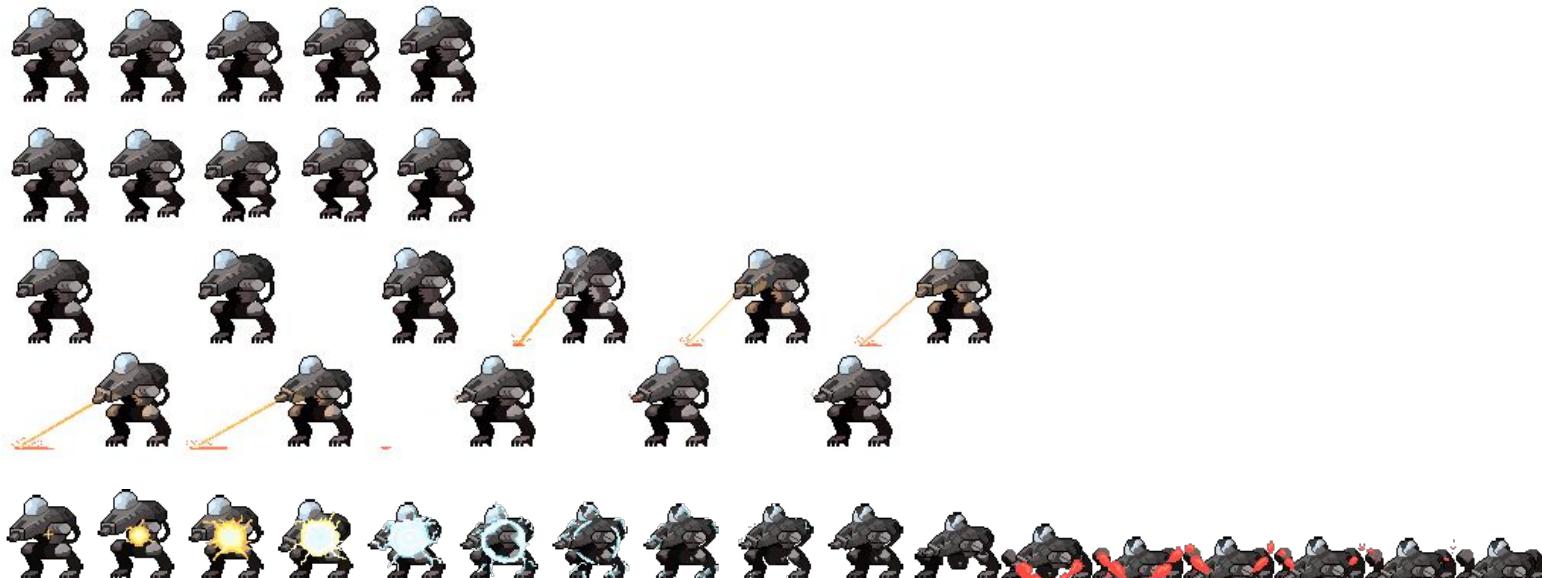


Mina



# Spritesheet

(Play 2 - Inimigos)



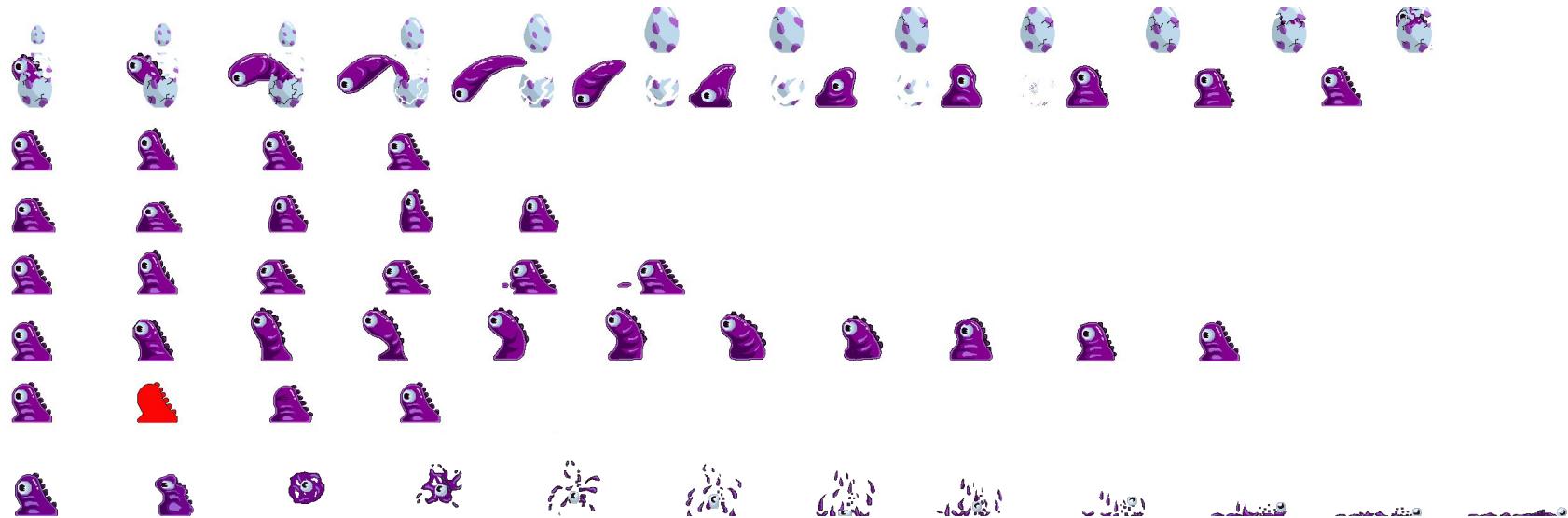
# Spritesheet

(Play 2 - Inimigos)



# Spritesheet

(Play 2 - Inimigos)



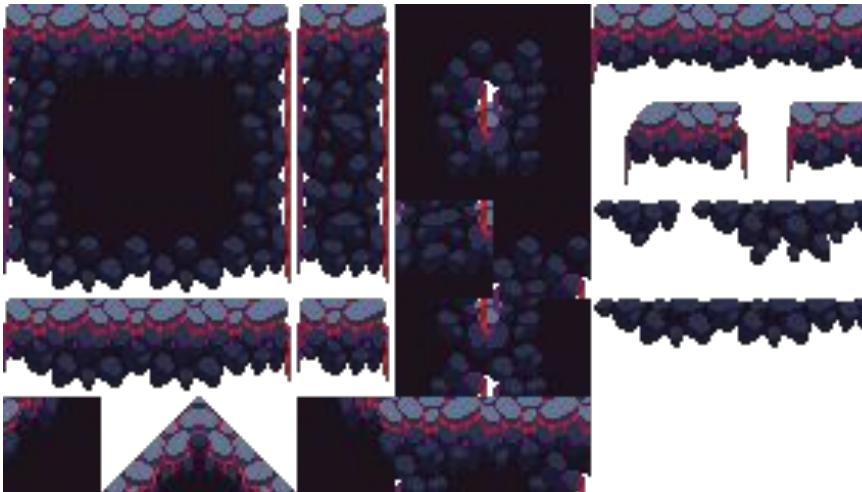
# Música e Efeitos Sonoros



- <https://opengameart.org/content/512-sound-effects-8-bit-style>
- <https://opengameart.org/content/free-music-pack>
- <https://www.bfxr.net/>

# Tileset

(Play1)



#ff7b61



#2a304e



#1c1a30



#871f2b



#c3242f



#60235d



#3b1342



#1c121b

# Background

(Play 1)



#c05e45



#312930

#d98458



#4a3739

#e3b16d



#6a4441

#8c3c45



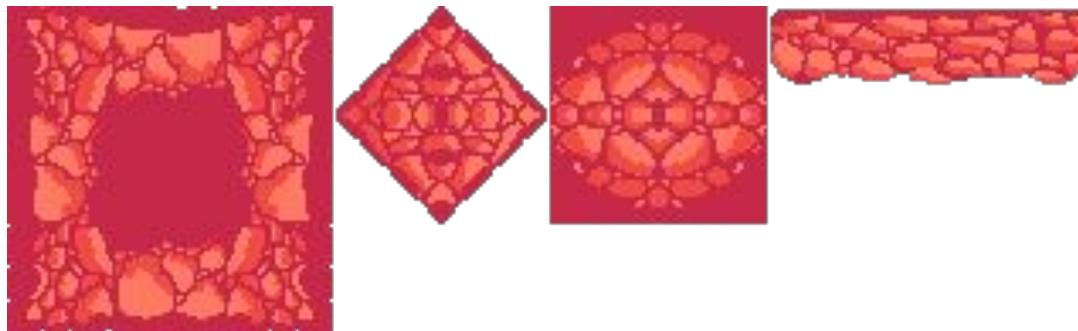
#905d50

#c6444d



# Tileset

(Play 2)



#ff7b61



#cc3333



#ff4943

# Background

(Play 2)

#306c74



#218876



#29876c



#57a985



#81b98a



# FASES

# Fase 1

(Play 1)



A primeira fase é constituída por um mapa onde o jogador demora em média 3 minutos para chegar até o final. O personagem é submetido à enfrentar perigos com dificuldades gradativas. As mecânicas e regras do jogo são apresentadas de forma gradativa para o jogador: primeiro ele aprende a pegar moedas, em seguida se depara com o primeiro perigo que são os espinhos e depois os inimigos até chegar no Boss ao final da fase.

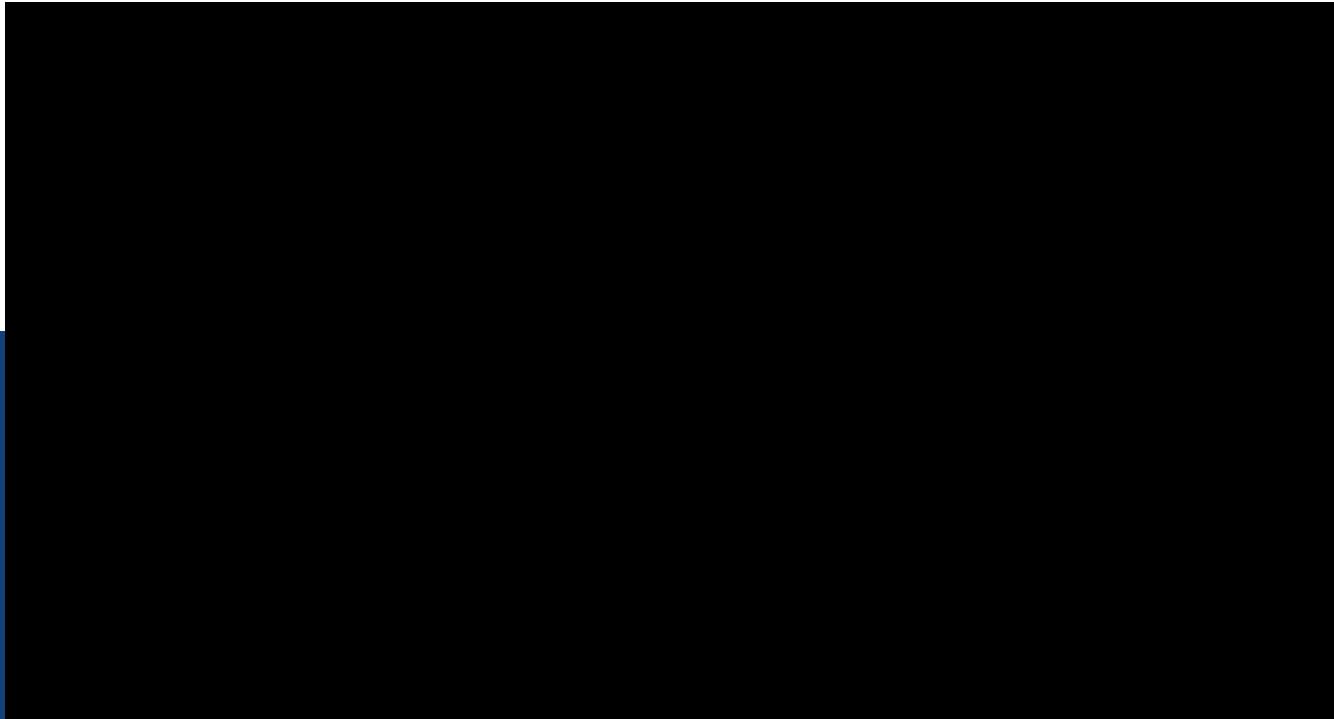
# Fase 1

(Play 1)



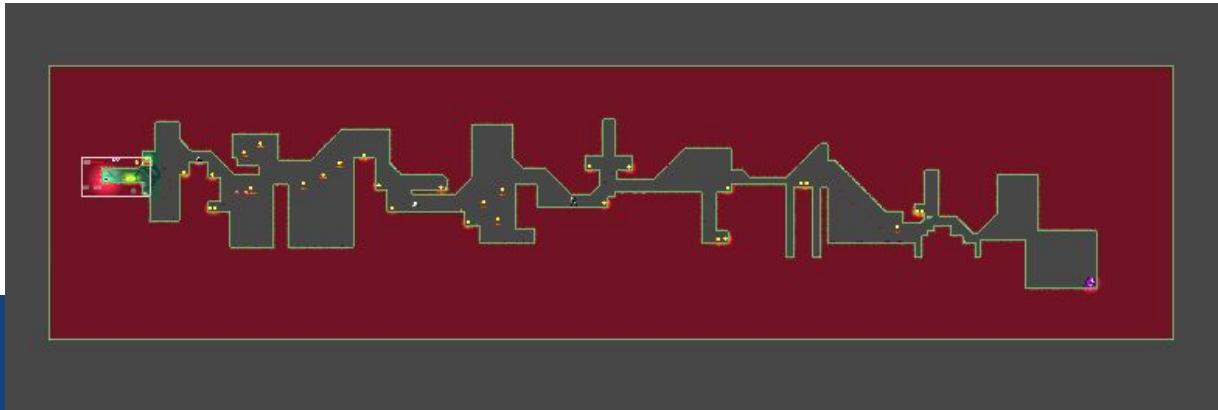
# Fase 1

(Play 1)



# Fase 2

(Play 2)



A primeira fase é constituída por um mapa onde o jogador demora em média 3 minutos para chegar até o final. O personagem é submetido à enfrentar perigos com dificuldades gradativas. As mecânicas e regras do jogo são apresentadas de forma gradativa para o jogador: primeiro ele aprende a pegar moedas, em seguida se depara com o primeiro perigo que são os espinhos e depois os inimigos até chegar no Boss ao final da fase.

# Fase 2

(Play 2)

