|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controle de Versões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Autor** | **Notas da Revisão** |
| 1 | 13/03/2018 | Ubiratan Motta | Criação do documento |

Sumário

[1 Objetivos deste documento 1](#_Toc460399512)

[2 Situação atual e justificativa do projeto 1](#_Toc460399513)

[3 Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto 1](#_Toc460399514)

[4 Escopo do Produto 2](#_Toc460399515)

[5 Exclusões do projeto / Fora do Escopo 2](#_Toc460399516)

[6 Restrições 2](#_Toc460399517)

[7 Premissas 2](#_Toc460399518)

[8 Estrutura Analítica do Projeto 2](#_Toc460399519)

# Objetivos deste documento

Neste documento será descrito quais as etapas do trabalho o qual o conteúdo do trabalho. Também será descrito o que não faz parte deste trabalho.

O desenvolvimento do River Attack será dividido em 3 fases, sendo:

Fase 1: Pré Produção – Nesta fase será feita todo o planejamento do desenvolvimento do projeto, elaboração do escopo (relatado neste documento), desenvolvimento do GDD (Game Design Document) que é o guia para os desenvolvedores e artistas.

Fase 2: Produção – Nesta fase teremos 4 etapas.

* Pré Alfa: desenvolvimento dos assets
* Alfa: primeira montagem do jogo e primeiros testes
* Beta: Após ajustes e correções (identificados na fase Alfa), temos a versão Beta do jogo.
* Versão Final: Após últimos acertos e correções da fase beta temos o produto finalizado.

**Fase 3: Pós Produção** – Nesta fase é feito o acabamento do jogo e as versões para as plataformas de destino e finalmente a publicação do jogo.

Durante a fase de produção, também será desenvolvido o plano de marketing e comunicação do jogo. Na fase de pós-produção o plano de marketing é intensificado, para o seu lançamento.

# Situação atual e justificativa do projeto

Neste projeto queremos fazer uma releitura do jogo River Raid, originalmente lançado para Atari pela Activision. A Ideia é renovar o jogo e incluir nossa visão e algumas novas mecânicas para o jogo.

Porém, o grande objetivo desse projeto é criar um jogo para nosso portifólio, testar o comportamento e o funcionamento das lojas de apps dos celulares e da Steam, ganhar experiência e conhecimento na produção e comercialização de um jogo para entretenimento.

Também temos como objetivo estabelecer, testar e corrigir nossa metodologia de trabalho.

# Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto

O projeto será considerado um sucesso se atender todos os critérios de aceitação de entregas, respeitar as restrições e cumprir o cronograma de execução e principalmente atender os objetivos abaixo:

* Objetivo 1: Construir um jogo em até no máximo dois meses.
* Objetivo 2: Obter experiencia no funcionamento das lojas de APP
* Objetivo 3: Obter experiência em campanhas de divulgação.
* Objetivo 4: Estabelecer metodologia de trabalho.
* Objetivo 5: Aumentar nosso portfólio.

# Escopo do Produto

Lista de itens e características que estão no escopo do game:

***OBS: As especificações dos itens são objeto do GDD (Game Design Document do jogo) disponível na Wiki do repositório.***

* Cenários
  + Variação dia e noite
  + A definir
* Personagens
  + Avião do player
    - Com opções de skins (qtd a definir).
  + Bloqueios lentos e grandes
    - Barco - 2 modelos
    - ponte de pedestres (sempre imóvel)
  + Bloqueios pequenos e ágeis
    - Helicóptero
    - Drone
    - Hovercraft
  + Ponte de fim de sessão (fase) do rio.
  + Tanque de guerra (aparecerá ou não nas pontes de fim de fase).
  + Caça
  + Barril explosivo
  + Torre vigilância
* Coletáveis
  + Combustível
  + Bote salva vidas
    - Resgate X ganhe uma vida
  + Aumento de cadencia de tiros (temporário)
  + Continue.
    - Ganha duas vidas ao assistir vídeo de Ad
* Mecânicas:
  + Movimento continuo de tela
  + Controle do jogador
    - movimento para os lados
    - controle de velocidade
    - controle de tiro
      * Um tiro na tela
  + Barrel roll (easter egg)
  + marcador de distância
  + marcador de combustível
  + marcador de vidas
  + marcador de pontos
* Modo de jogo
  + Clássico - Infinity.
  + Progressivo – CheckPoints
    - HUB de jogo
    - 100 missões
* Estatísticas
  + Distância percorrida
  + Vidas utilizadas
  + Combustível consumido
  + Pontos acumulados
  + Inimigos derrotados
    - Total de todos os tipos
    - Total por tipo
  + Horas de voo (soma do tempo em jogo)
  + Relações
    - Accuracy (Relação entre tiros disparados e inimigos atingidos).
    - Pontos por distância percorrida
    - Pontos ganhos por vidas utilizadas
  + Botes resgatados por botos perdidos ou destruídos
* Achievements
  + A definir
* Configurações
  + Escolha de idioma
  + A definir

# Exclusões do projeto / Fora do Escopo

[Liste itens reconhecidos como não-escopo de modo a evitar mal-entendidos na conclusão do projeto]

[Ex.: Qualquer atividade que não contribua diretamente para o atingimento dos objetivos SMART / critérios de sucesso do projeto descritos acima. ]

* Versão para Nintendo Switch

# Restrições

[Restrições adotadas para o projeto. Lista e descreve as restrições específicas associadas com o escopo que limitam as opções da equipe. [Saiba mais...](http://escritoriodeprojetos.com.br/restricoes-de-um-projeto)]

* Todo cenário tem o rio como principal elemento (afinal o rio é a área de jogo).
* Power-ups não podem tirar toda a dificuldade de progressão do rio (por mais que sejam divertidos).

# Premissas

[Relacione as [premissas do projeto](http://escritoriodeprojetos.com.br/premissas-de-um-projeto), ou seja, fatores considerados verdadeiros sem prova para fins de planejamento. Ex.: Disponibilidade de 50% do tempo do cliente durante os testes. [Saiba mais...](http://escritoriodeprojetos.com.br/premissas-de-um-projeto)]

* Não há disponibilidade financeira para o projeto.
* Disponível apenas capital humano da equipe e seus respectivas ferramentas de trabalho.

# Estrutura Analítica do Projeto

1. Fase 1 – Planejamento e pré-produção
   1. Produção de GDD.
   2. Produção de arte conceitual.
   3. Design de sistemas
   4. Design de Áudio.
2. Fase 2 – Produção
   1. Jogo
      1. Versão Alfa
      2. Versão Beta
      3. Versão Final
   2. Marketing
      1. Produção e publicação de conteúdo em redes sociais
      2. Criação de material publicitário
      3. Atualização da página do jogo no site da Immersive
3. Fase 3 – Pós-produção
   1. Publicação de material para lojas e internet
   2. Intensificar campanha de comunicação
   3. Consolidar canais de atendimento
   4. Fechamento de documentação (jogo e Projeto)
   5. Publicação do jogo

***OBS: A EAP completa (contendo as tarefas e seus prazos) estão no arquivo em formato MS Project, que faz parte do material deste projeto.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprovações** | | |
| **Participante** | **Assinatura** | **Data** |
| Patrocinador do Projeto |  |  |
| Gerente do Projeto |  |  |