

## Change Log

### To Do

- Adicionar um taco na direção oposta da força aplicada na bola (na hora da tacada)
- Criar uma pontuação para jogos com mais de um jogador
- Fazer com que se possa optar por mesas alternativas ao invés da mesa padrão

### Changed

- Added: Controles para ações dentro da simulação
- Changed: Dimensões da mesa e das bolas
- Changed: Agora as bolas saem do jogo quando entram nos buracos

### Notes

- Visit <https://github.com/Jefersonalves/sinuca-fga>

# Sinuca FGA

Designed By Edilberto Abraão, Jeferson Alves

## Table of Contents

[Change Log](#)

[To Do](#)

[Changed](#)

[Notes](#)

[Sinuca FGA](#)

[Designed By Edilberto Jr, Jeferson Alves](#)

[Project Overview](#)

[Executive Summary](#)

[Target Audience](#)

[Features](#)

[Platforms](#)

[Story](#)

[Plot](#)

[World](#)

[Characters](#)

[Gameplay](#)

[Camera](#)

[Controls](#)

[Mouse/Touchscreen](#)

[Mechanics](#)

[Art](#)

[Technical](#)

[Theme](#)

[Sound](#)

[Technical](#)

[List of Music needed](#)

[List of SFX needed](#)

[Scenes](#)

[Gameplay](#)

[Main Menu](#)

[Level Select](#)

[Credits](#)

[Lead Designer, Lead Developer, Lead Artist, Developer, Character Artist, Environment Artist, GUI Artist](#)

## Project Overview

### Executive Summary

O jogo tem como base a sinuca de mesa tradicional, sendo o jogo a simulação física de uma mesa de sinuca real. A mecânica do jogo se define por ser um jogo aonde o jogador define a direção e a intensidade de uma tacada na bola branca, e ela se move causando colisões com outras bolas, com o objetivo de mover as outras bolas para buracos na mesa. O jogo pode ser jogado por 2 jogadores, ganhando quem consegue derrubar o maior número de bolas.

### Target Audience

Por ser um jogo fácil e simples de se jogar, não se possui uma audiência restrita por idade, o alvo seriam todos os que possuem interesse em sinuca, ou jogos desse tipo.

### Features

Jogo simulador de sinuca de mesa, para 1 ou mais jogadores.

- Fácil jogabilidade;
- Viciante (Em grande parte pela curva de aprendizagem do jogo ser muito pequena)

### Platforms

- Windows
- Linux

## Story

### Plot

Em um mundo apocalíptico, aonde seus habitantes passam a maior parte do tempo fugindo de zumbis, e evitando a radiação deixada pelas bombas nucleares, eis que surge uma nova esperança para a população... a mesa de bilhar.

### World

O espaço do jogo se baseia numa representação minimalista bidimensional por cores sólidas de uma mesa de bilhar, sendo essa completamente inspirada na mesa física.

### Characters

Main hero - The White Ball

His mentor - The Pool Cue

The bad guys - All Colored Balls

## Gameplay

O jogador controla a intensidade e a direção de uma tacada com base na posição e da distância da bola branca com o qual o jogador clica.

### Camera

No jogo, o angulo da câmera é fixo, tendo ele uma vista de cima da mesa de sinuca.

- Top Down

### Controls

#### Mouse, Touchscreen

- Clique: Quanto mais distante da bola branca, maior a intensidade da força aplicada. A direção é baseada no vetor formado entre a bola e aonde foi pressionada.

### Mechanics

Se define por ser um jogo aonde o jogador define a direção e a intensidade de uma tacada na bola branca, e ela se move causando colisões com outras bolas, com o objetivo de mover essas bolas para os buracos presentes na mesa.

## Art

### Technical

Os elementos gráficos do jogo, se baseiam na aparência física de mesas de bilhar reais, tendo todas as inspirações tiradas da mesma.

### Theme

O tema do jogo se deriva do jogo de bilhar, sendo a representação gráfica temática dela completamente inspirada na mesa física.

## Sound

### Technical

Os sons a serem implementados, derivam dos sons reais gravados das interações entre as bolas, o taco e o cenário do jogo.

#### List of Music needed

- Gameplay
- Win

#### List of SFX needed

- Tacada
- Colisão bola-bola
- Colisão bola-mesa
- Bola-caçapa

## Scenes

### Gameplay

O jogo inicia diretamente no gameplay, sem necessidade da configuração de parâmetros para que se comece a jogar.

### Main Menu

O menu principal, que ainda será implementado, constará como sendo um botão próximo a mesa de sinuca, que será apresentado com o jogo já em execução. Permitirá a mudança de parâmetros diversos do jogo.

### Level Select

O seletor de nível, que será implementado dentro do menu principal, tornará possível a mudança de fases para outras de diferentes níveis, e de diferentes tipos de jogo.



## Credits

**Lead Designers, Lead Developers, Lead Artists, Developers, Character Artists, Environment Artists, GUI Artists:**

**- Edilberto Abraão L. Jr.**

- Email: edilberto.loiola@gmail.com
- Phone: +55 (61) 9 9179-3680

**- Jeferson Alves**

- Email: jefersonalvesf2009@gmail.com
- Phone: +55 (61) 9 9983-4369