NOME: THE LAST TOOL

**Jonny Nunes Viana**

**Matheus**

Versão: 6.0

**1. Visão geral do projeto**

**Resumo do projeto**

O projeto trata-se de um jogo singles player de aventura para plataforma mobile. De acordo com o mercado de game, para jogos de aventura deve-se esperar um protagonista e um enredo (focado ao protagonista), basicamente haverá no projeto essa performance de estilo de jogo de aventura. De acordo com algumas pesquisas de mercado de games, jogos são tendências cada vez maior e promete crescer ainda mais de até $200 bilhões no ano de 2023. Seja jogos para as três principais plataformas (console, PC e mobile), os usuários existentes ou novos usuários buscam cada vez mais jogos de qualidade, contudo sempre mantendo seu principal objetivo, que é a diversão. Com isso o projeto será desenvolvido utilizando a principal ferramenta e metodologias.

**Genero**

* Aventura

**Plataforma**

* Mobile (Android)

**Controle**

|  |  |
| --- | --- |
| **ANDROID** | **EVENTO** |
| Seta digital na parte esquerda | Movimento |
| Analógico digital direito | Mexer a mira |
| Ícone de fogo | Atirar |
| Ícone de escudo | Usar escudo |
| Ícone de uma bolsa | Abrir inventário |
| Ícone de engrenagem | Abrir o menu |
| Ícone de uma mão | Pegar objeto na cena |
| Ícone de memoria | Salvar |

**Músicas**

|  |  |
| --- | --- |
| **Total** | **Nulo** |
| **Autor** | **Jonny** |
| **Nome** | **Nulo** |
| **Álbum** | **Nulo** |
| **Data de criação** | **Nulo** |
| **Referência** | **Nulo** |
| **Aplicação** | **Nulo** |
| **Duração** | **Nulo** |

**Trilha sonora**

|  |  |
| --- | --- |
| **Total** | **Nulo** |
| **Autor** | **Jonny** |
| **Nome** | **Nulo** |
| **Álbum** | **Nulo** |
| **Data de criação** | **Nulo** |
| **Referência** | **Nulo** |
| **Aplicação** | **Nulo** |
| **Duração** | **Nulo** |

**OBJETIVO GERAL**

* Desenvolver um jogo singles player de aventura para plataforma mobile que atenda os aspectos definidos de malvares e desafios.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

* Desenvolver personagem, como o protagonista, antagonista, inimigos e secundários.

* Estruturar o padrão do jogo e os retornos pelas ações do jogador, tendo como base a sequência lógica do enredo do jogo.

* Determinar as mecânicas do jogo, como elas estão funcionando como um todo. As mecânicas sendo elas de andar, correr, pegar, atirar entre outras.

* Avaliar o jogo quando for lançado para o sistema Android na plataforma da Play Store.

* Aplicar NPCs (Jogador não jogável), possuindo personalidades específicas para meio de identificação ou progressão do enredo.

**2. Escopo do projeto**

* O projeto não terá grandes custos, no momento o custo inicias foram de R$120 de uma ferramenta Aseprite para a arte do jogo. Essa análise de custo poderá atualizar até a finalização do projeto.

* desenvolvimento do projeto será dividido por 2 pessoas das equipes, os quais:
  + Jonny – Responsável pela ideia do game, arte do jogo, manter as informações do projeto para construção do jogo e banco de dados, música, efeito sonoro e level design.
  + Matheus – Responsável pela programação e construção do game.
* A arte do game será feito com a ferramenta Aseprite, uma ferramenta essencial para a construção da arte em pixel art, será uma arte com fluxo de regras das artes como sombreamento, luzes, proporções e cores no estilo de top down. Com cenários sendo construindo obedecendo regras de alguns conceitos, como foreground e background. Com personagens 2D, a partir dos conceitos de anatomia e proporções. Os recursos da ferramenta Aseprite, como camadas, animações, larguras, alturas, e outros serão utilizados para o desenvolvimento das artes.

* A ideia do jogo faz referências a alguns outros jogos ou filme de ficção científica. A base para construir o projeto foi simplificado para um desenvolvimento menos custosa e menos ampla, mas com ideia de utilizar os recursos necessários para um desenvolvimento possível. E para que a performance do jogo não seja tão simples e nem tão “feia” (como é classificado no mercado de game), o projeto será dividido em versões, onde cada versões terá grandes focos de programação, arte e os recursos necessários, tais como a tecnologia Visual Studio, Unity, Aseprite, e (talvez) alguns APIs.

* As informações do projeto têm mais amplitude para a criação o enredo do jogo, que terá um segmento mais simples. Para estruturar a história do jogo, será utilizado uma ferramenta de criação de roteiro de game que se chama Twine e o World.

* Para a programação será utilizado o editor de código-fonte, Visual Studio. Um editor muito utilizado para desenvolvimento web, aplicativos e jogos. E a linguagem utilizada para o projeto é o C#. O Visual Studio será integrado com a Unity, uma outra ferramenta que será configurado para o desenvolvimento Android, onde serão importadas todas as artes feitas no Aseprite. Na Unity, uma motora de game, todas as configurações serão voltadas para a criação do jogo em 2D. Após as importações das artes é quando a programação começará, e ainda os testes ocorreram antes da oficialização das etapas. Ademais, será implementada inteligência artificial para os inimigos e outras regras do jogo.

* Todas as pesquisas realizadas foram em base de profissionais da área de game e site sobre o mercado de game. Além disso, ao uso da ferramenta, site oficial da mesma demonstra os recursos que a ferramenta possui e como utilizará, mas também os estudos estão se baseados através dos tutorias e ensinamentos dos profissionais da área.

* Uma forma de utilizar as mecânicas em jogos é através dos primeiros passos que no jogo será apresentado, como os profissionais da área dizem: “ensina primeiro o jogador para depois dá-lhes os desafios”. Ou seja, mostrar como uma mecânica funciona para depois enfrentar grandes desafios com aquela mecânica. É o que será empregado no projeto para que o jogador não se sinta insatisfeito devido às dificuldades do jogo.

* Será usado o base de dados relacional SQLITE para consultas e salvamentos dos dados e outras informações do jogo como um todo.

**Referência**

O jogo tem referências em jogos de pixel art e história de personagem, em especial Megaman, Metroid, Mario e dentro outros. O intuito é observar os efeitos visuais para pensar como criar a arte no mundo do game. A história é algo originalizado por querer adaptar o game por um contexto principal e dar relevância aos personagens e eventos que acontece no game, diálogos, narrativas, conflitos, emoções, amizade, e dente outros estão sendo pesquisado para adaptar de acordo com o contexto do game.

**Regras de negócio (externo)**

**Identificador: 000001Free**

**Nome: Disponibilizar o jogo ao usuário**

**Data de publicação: 05/09/2022**

**Autor: Jonny Nunes**

**Data de alteração: 17/10/2023**

**Autor da alteração: nulo**

**Versão: 2.0**

* o jogo será gratuito na Play Store, mas será monetizado com anúncios controlados.
* Não será disponibilizado o código fonte do jogo após a instalação.

* Recebimento de relatórios é através das avaliações e comentários que serão dispostos na plataforma da Play Store ou e-mail que será disponibilizado nas informações do jogo. Com intuito de pegar as informações mais convincentes para atualizações do game.

**Regras de negócio (Software)**

**Identificador: 000001Soft**

**Nome: Retornar ações diante dos atos do usuário**

**Data de publicação: 05/09/2022**

**Autor: Jonny**

**Data de alteração: 17/10/2022**

**Autor da alteração: nulo**

**Versão: 2.0**

* Quando o jogador ficar perto de um objeto piscando em cena, pode ser possível pegar o objeto apertando no botão que fica visível quando chega perto.
* O jogador pode interagir com outros personagens em cena caso fica disponível a interação e ter apertado o botão de interação quando chega perto.

**Gameplay (resumo)**

* O jogador enfrentará inimigos diversos com forma de ataque e estatura diferentes.
* O jogador poderá pegar alguns itens e peças que encontrará pelos caminhos ou que foi solicitado por uma missão.
* No jogo terá uma única arma científica que a forma do disparo é em bola magnética, o nome da arma é “DA-01”.
* Em alguns pontos, o jogador passará por momento de furtividade, seja dado por missão ou em fase específica.
* Narrativa e enredo serão exibidos no contexto do game, o jogador poderá ler e compreender os fatos dos eventos.

**Gameplay (detalhamento)**

* Os ataques dos personagens são únicos, que é feito com a arma DA-01. Diante dos ataques dos inimigos (que varia de inimigo para inimigo), o personagem pode andar ou usar escudo para desviar ou fugir dos ataques dos inimigos. Cada inimigo tem um efeito de danos ao ataque e HP. A arma utilizada contra os inimigos tem um dano único para cada inimigos. E o jogador não pode tocar nos inimigos, senão sofrerão danos.
* A fase é de um mundo menos extenso, onde o jogador pode ir em localidades para encontrar alguns objetos. E a câmera do personagem será em 3° pessoa. A movimentação é definida em X e Y, ou seja, pra cima, pra baixo, para esquerda e para direita. O controle de movimentação é através de setas.
* O fluxo do jogo segue um patamar conveniente, estilizado e objetivo. Os aspectos do game é simplificado e dinâmico para que os jogadores se aproveitem ao máximo possível com o enredo e jogabilidade colaborando com as expectativas futuras dos eventos do jogo.
* As conversas entre os NPCs podem ser essenciais, seja para dar pistas em certos momentos do jogo ou contribuir no enredo do jogo. Então o jogador com seu personagem pode conversar com alguns seres do jogo.

**Níveis do jogo**

➢ Classificação dos níveis- Capítulo: O lar de um herói

|  |  |
| --- | --- |
| Capítulo 1 | Meu lar |
| O lar de um Herói | Pop - 90 |
| Design |  |
| Itens |  |

**3. Mecânicas**

**Movimento**

O personagem é movido pelo controle digital de setas, em 4 direções.

**Pegar**

O jogador poderá pegar Itens, chaves, DNA e peças.

**Atirar**

* 1. jogador poderá atirar com a arma.

**Andar**

Tem um andar específico.

**Conversar**

O personagem pode conversar com outras entidades (NPCs).

**Danos**

O personagem e inimigos terão danos razoáveis ou até mesmo únicos

**Boss**

O jogo conterá um boss no final.

**Inimigos**

No jogo terá inimigos, que podem ser derrotados pelo jogador ou personagens secundários.

* **Inventário** 
  1. personagem terá inventário para aguardar as coisas pegas.

* **Checkpoints** 
  1. jogo terá pontos de salvamento de dados.

* **Defender**
  1. personagem poderá se defender contra os ataques inimigos.

* **Mortes**
  1. personagem morre quando a vida chega ao limite.

* **Armadilha** 
  1. jogo terá armadilha que podem matar o personagem se cair nas armadilhas.

* **Drop ou entregar itens**

Ao pegar um item, o jogador pode jogar fora ou se for um item que precisa ser entregue, então o jogador precisa levar o item até o ponto designado.

* **Destruir objetos**

Com a arma, o jogador pode destruir alguns objetos/obstáculos como caixas e portas.

* **Dinheiro**
  1. Player pode pegar dinheiro que cai ao destruir um inimigo ou ao destruir caixas.

**4. História e jogabilidade**

**Sinopse**

MacMix, um jovem terráqueo de 18 anos, vive atualmente em um planeta nomeado de XL1. No momento o planeta está em um estado de crise por uma guerra causada por um cientista chamado Céssivel que criou inúmeras criatura, especificamente 7 tipos diferentes com intuito de buscar a glória e a vitória do planeta para auto governa-lá. MaxMic declara que lutará contra Céssivel, nem que seja sozinho ou com amigos que esteja ao lado dele, mas se mantém confiante na sua luta para trazer as vidas do povo e a harmonia de volta.

**5. Nomes**

**Inimigos:**

* Hideous Red
* Synthetic Host
* Killer Garrocho
* Blocker
* Bot
* TroubleMaker
* Spy

**Protagonista:**

* MacMix Danta Bobbage

**Antagonista:**

* Akara Céssivel de Almédia

**Secundários:**

* Lady Kyfine
* Gorky
* Magnus
* Errok