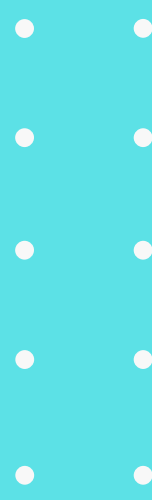




# CoVictory-19



Letícia Namie Akamine  
RA: 11201920105



# Índice

## + **Visão geral do projeto - p.3**

Contém informações sobre título, gênero, público alvo, conceitos do jogo e diferenciais de venda.

## + **Design do Produto - p.6**

Contém informações sobre experiência do jogador, tecnologia, estética e narrativa do jogo.

## + **Detalhamento dos sistemas de jogo - p.11**

Contém informações sobre objetivos e progressão, mundo do jogo, interface, técnicas e ferramentas.

# Visão geral do projeto

## Título: CoVictory-19

Título que faz alusão a vencer a Covid-19.

## Gênero

Ação, ação-aventura, endless runner.

## Público alvo

Jogadores casuais a partir dos 10 anos, respeitando a ESRB, a PEGI e a ClassInd.

Apesar de não conter violência ou linguagem inapropriada, pode trazer algum sentimento de angústia ou gatilho em relação à pandemia.

# Visão geral do projeto

## Conceito de jogo

CoVictory-19 é um jogo no qual o personagem principal precisa sobreviver à pandemia do coronavírus. O personagem corre para frente durante todo o jogo e precisar capturar artigos que o favoreçam e desviar ou executar os que o prejudica.

## Diferenciais de venda

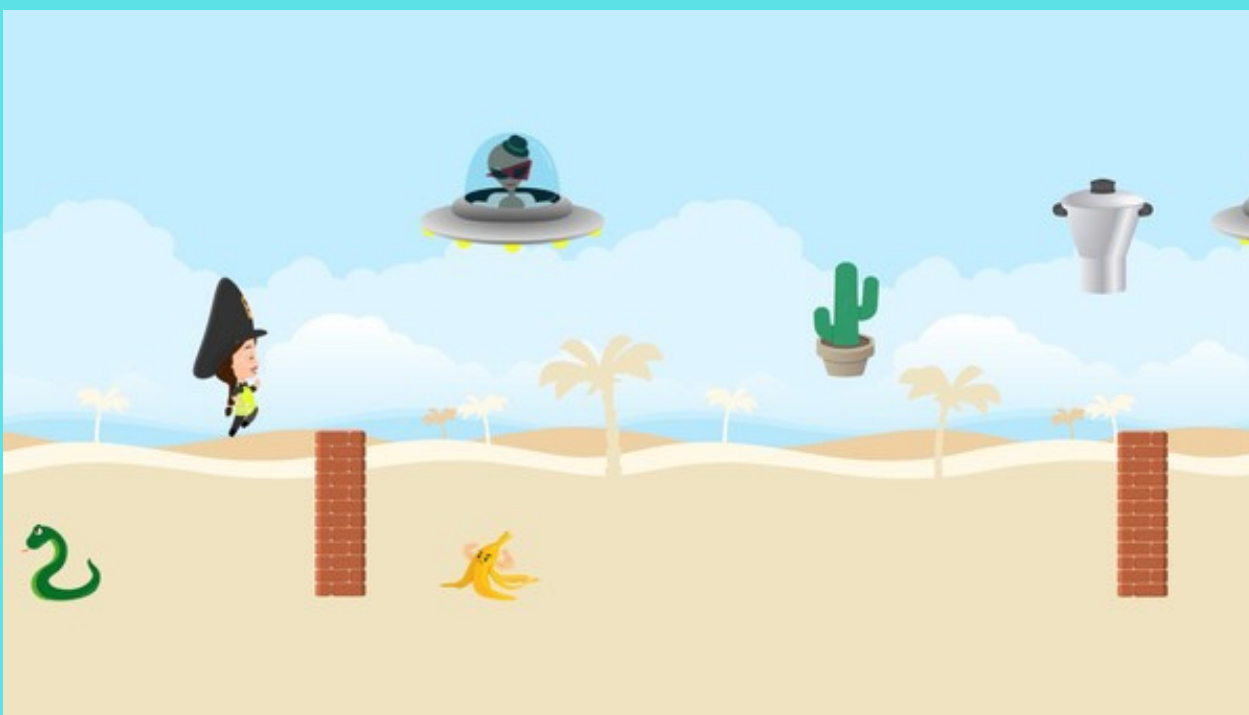
O jogo se diferencia por se basear em um contexto atual e que afeta o mundo todo.

# Visão geral do projeto

## Diferenciais de venda

Vai Juliette! é um jogo que fez sucesso e teve como tema um assunto atual na época em que foi lançado (Big Brother Brasil).

O jogo também possui a jogabilidade e o gênero parecidos com o CoVictory-19.



Jogo Vai Juliette! lançado em 22 de abril de 2021

Jogo Super Mario Bros



# Design do Produto

Trata-se de um jogo individual e que salvará as rodadas jogadas.



# Experiência do Jogador

O jogador utilizará da tecla espaço para pular e do botão esquerdo do mouse para atacar o vírus.

Espera-se que o jogador se sinta desafiado a passar as fases e quebrar seus recordes.

As telas das 3 fases serão iguais. A diferença será nos objetos de captura e na velocidade deles.

De acordo com a metodologia MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), entre os tipos de diversão oferecidos aos jogador temos no CoVictory-19:

1. *Sensação*: o jogo será uma forma de prazer fácil em meio à pandemia.
2. *Narrativa*: haverá uma história curta entre as fases.
3. *Desafio*: utilizar das habilidades motoras para superar os recordes.
4. *Descobertas*: ao superar a fase 1 ou 2, o jogador é apresentado a outra.
5. *Submissão*: jogo como passatempo.

# Tecnologia

O jogo não será online e será desenvolvido apenas para o computador.

Será um jogo leve, sem muitos requisitos ou tecnologias necessárias.

# Estética

O jogo terá cores fortes, como as presentes neste documento.

O objetivo de utilizar cores assim é remeter a um jogo alegre, uma forma fácil de distração.

Algumas inspirações são as cores do jogo Flappy Bird e Super Mario Bros.



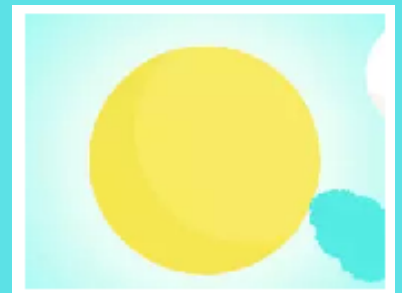
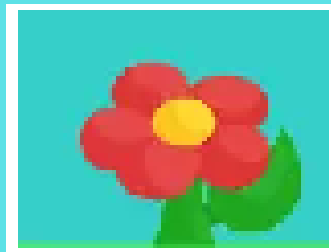
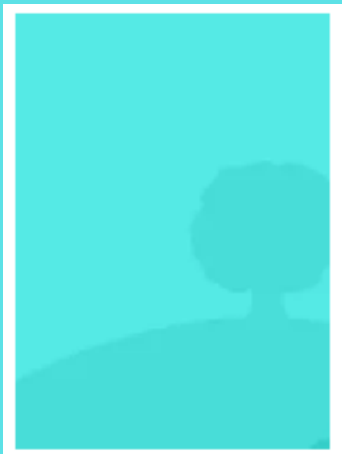
Jogo Flappy Bird, mencionado no texto acima



# Estética

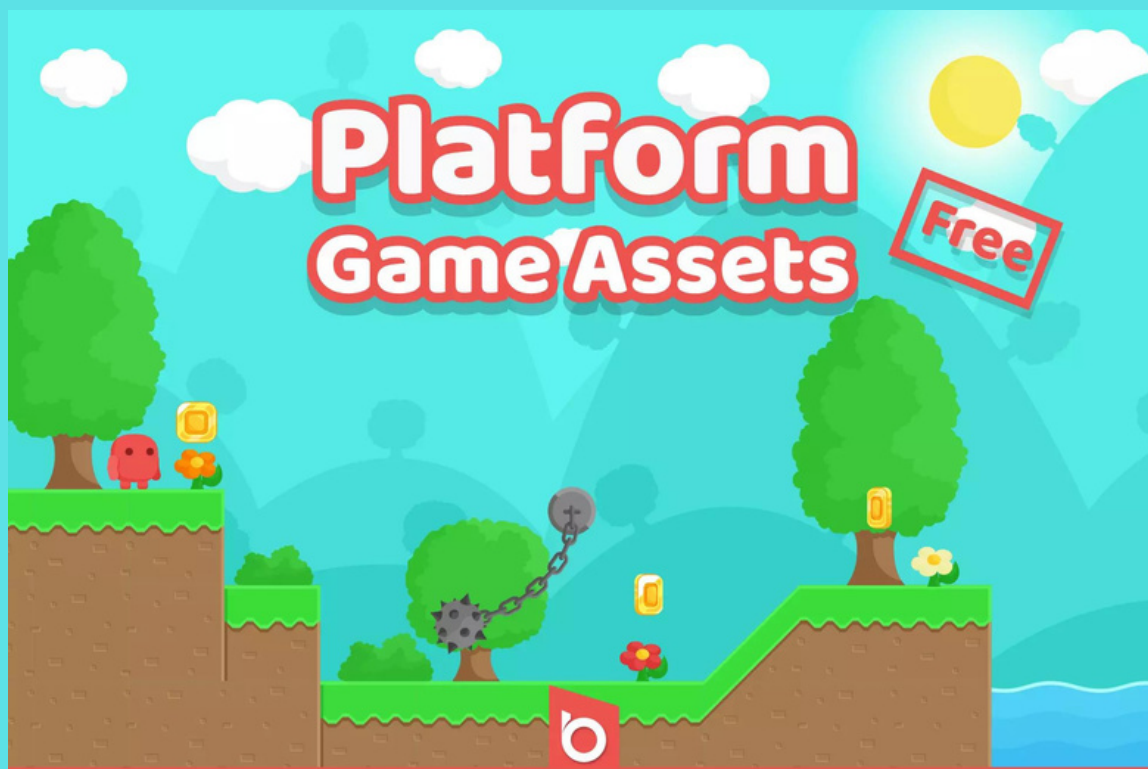
Um pouco sobre as cores do cenário que encontraremos no jogo:

As cores serão vivas e alegres.



O uso de cores vibrantes deixa o jogo mais lúdico e descontraído, mesmo que o assunto seja sério: pandemia, máscaras e vacina.

A arte utilizada será a que a própria Unity disponibiliza.

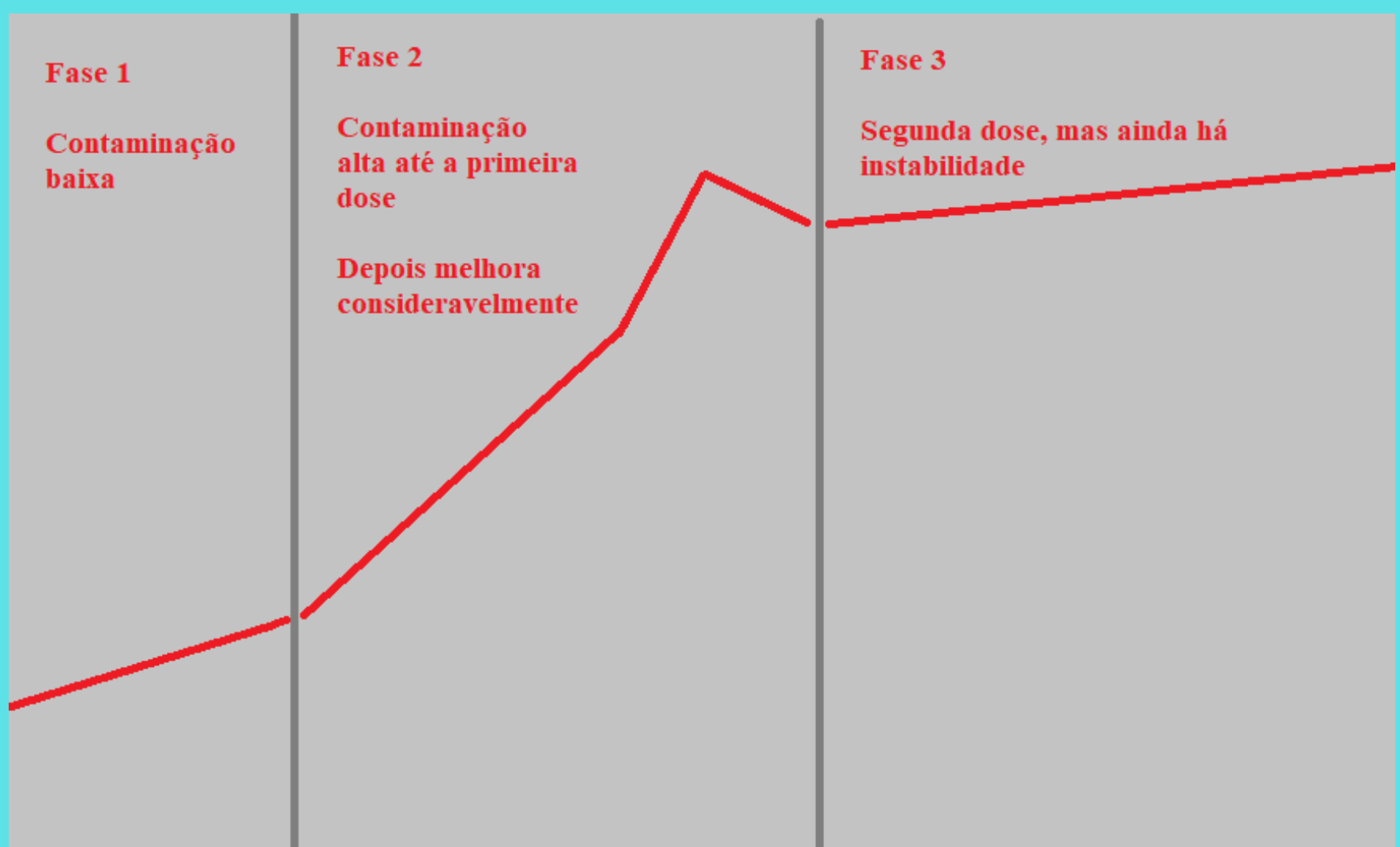


Exemplo de assets disponibilizados pela Unity

# Narrativa

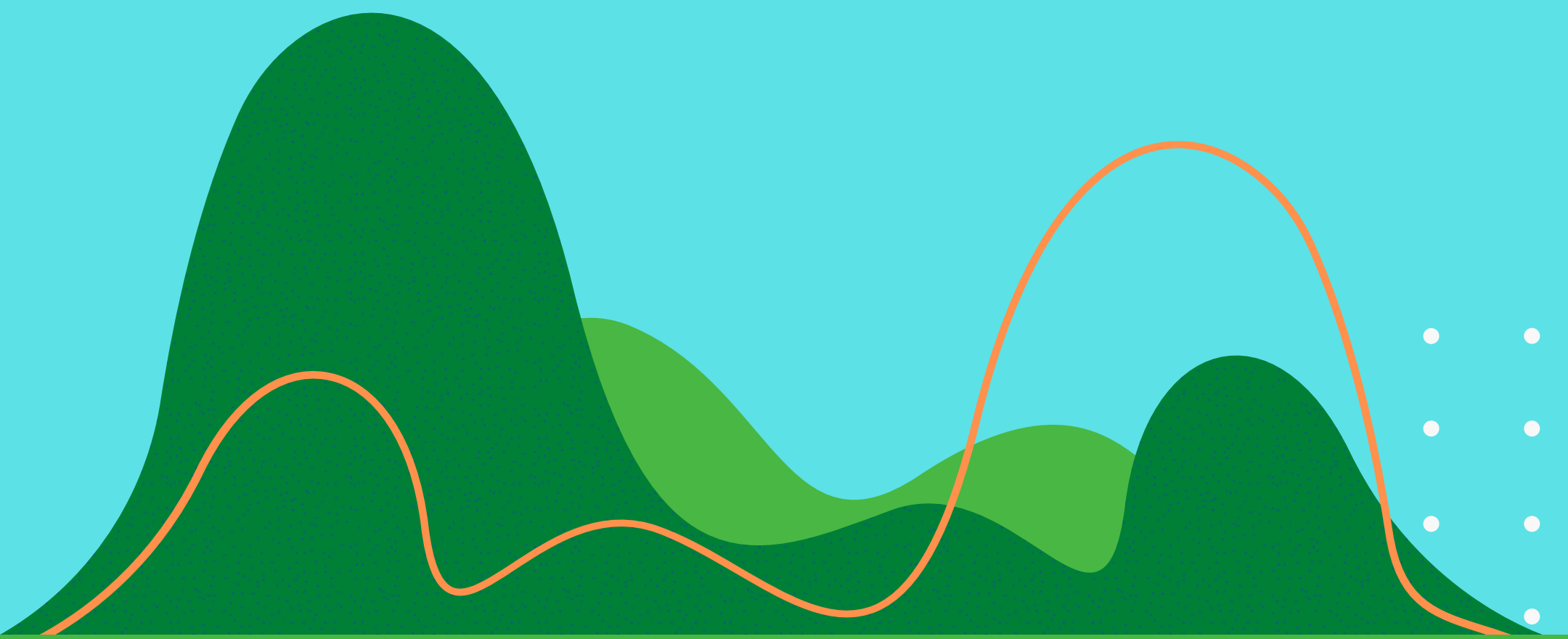
- A primeira fase do jogo é sobre o começo da pandemia: sem muita informação sobre o vírus, poucas pessoas contaminadas e acreditava-se que seria curta.
- A segunda fase do jogo é desde o momento em que o vírus se propaga mais até a primeira dose da vacina.
- A terceira fase é o período da segunda dose da vacina até o momento atual.

Assim, trata-se de um jogo linear e com uma narrativa que conversa com a realidade.



Estrutura narrativa do CoVictory-19

# Detalhamento dos sistemas do jogo



## Objetivos e progressão

- O objetivo do jogador é sobreviver utilizando a tecla espaço e o botão esquerdo do mouse.
- Assim, o jogador deve completar as fases 1 e 2 para chegar a fase 3, que é no estilo endless runner.



# Objetivos e progressão

Como é um jogo linear, o jogador não contribui no sentido de criar uma outra história, mas de se superar nos recordes no decorrer das fases.

Com relação à jogabilidade das fases, temos:

- Fase 1: durabilidade baixa, nível de dificuldade baixo (poucos vírus, poucas pessoas contaminadas), menos variedade de objetos para pegar (menos informação).
- Fase 2: mais longa que a primeira, nível de dificuldade médio (mais vírus e mais pessoas contaminadas), mais objetos para pegar (mais informação), termina com a primeira dose da vacina.
- Fase 3: endless runner, nível de dificuldade fácil no começo e depois dificulta por ser infinito. Logo no começo temos a segunda dose da vacina.



# Objetivos e progressão

Emoções conforme as fases:

1. Jogador aprende a técnica e será uma fase na qual é possível refazê-la para ter um recorde de tempo ou pontuação.
2. Jogador já sabe como funciona o jogo, mas vai precisar de mais habilidade e também será possível refazer a fase para obter um maior recorde.
3. Jogador sabe jogar, mas será desafiador pois será endless runner.



Fases do jogo Super Mario World



# Mundo do Jogo

Já foram explicadas ambas a narrativa e as emoções dos jogadores nas fases. Agora quanto aos objetos:

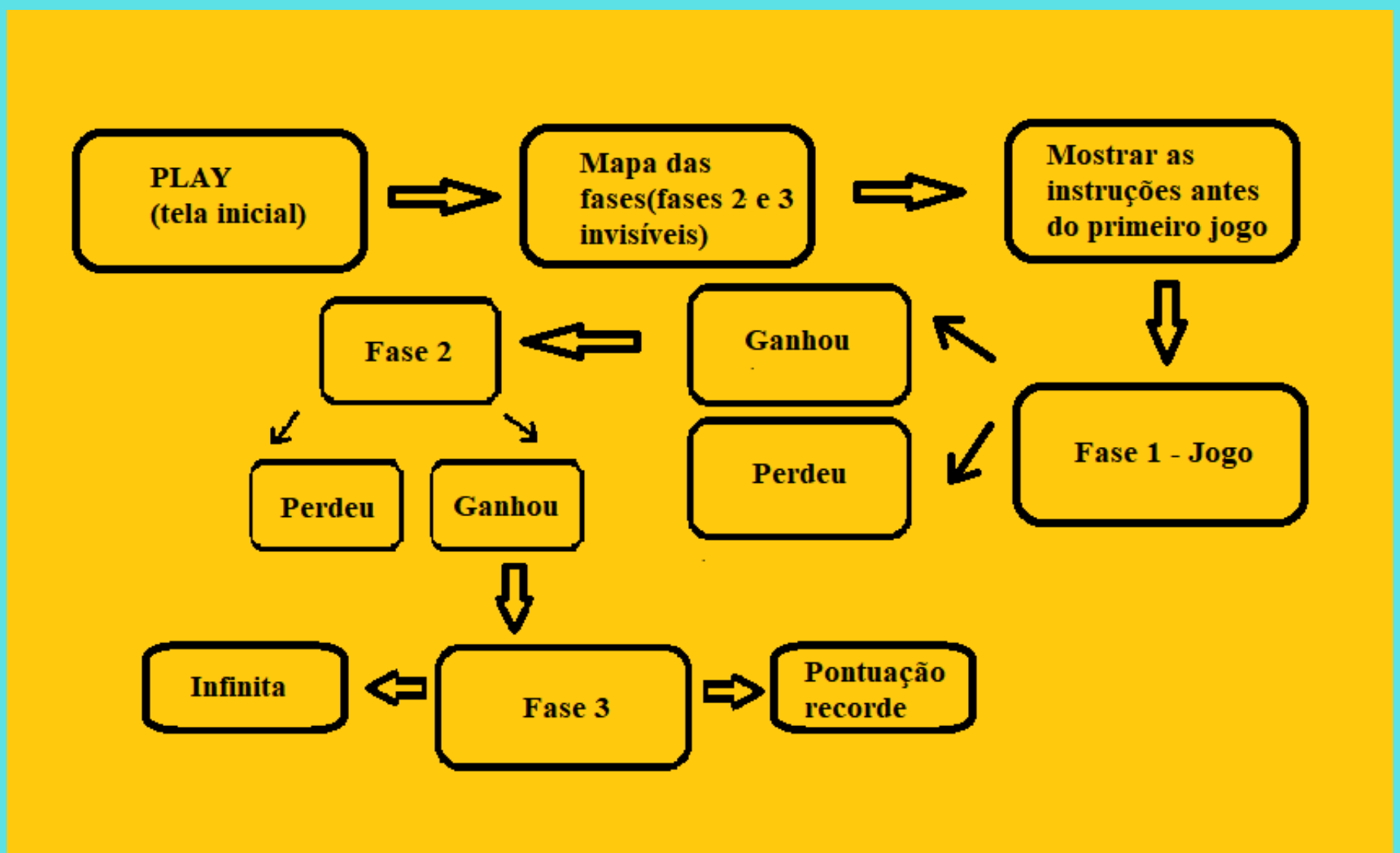
- Os objetos possíveis de serem capturados para conseguir pontos serão frascos de álcool gel, máscaras (de pano, cirúrgicas e PFF2), face shields, jornais (informação) e duas doses de vacina.
- Os objetos que prejudicarão o jogador serão o vírus e jornais com fake news.
- As fases 1 e 2 terão uma pontuação máxima que poderá ser atingida se o jogador conseguir capturar tudo, mas o jogador passará de fase apenas conseguindo sobreviver até o final das mesmas. Assim, o jogador pode tentar conseguir um melhor resultado nessas fases em questão de tempo e objetos capturados.



# Interface

Depois de ter jogado todas as fases, o jogador poderá escolher no mapa se quer tentar de novo as fases 1 e 2 ou ir para a 3. Antes disso ele só poderá ir para a fase 2 se tiver jogado a 1. O mesmo se aplica para as fases 2 e 3.

Diagrama de fluxos de tela:





# Técnicas e ferramentas

Será utilizado o Unity como plataforma de desenvolvimento e o Visual Studio Code como editor de código.

Os objetos serão controlados por meio de algoritmos em linguagem C#.

O jogador não poderá alterar características como sua velocidade ou seu avatar. Ele somente terá acesso aos seus movimentos por meio da tecla espaço e do mouse. Fora isso, ele poderá escolher no mapa entre refazer as fases 1 e 2 (quando completas), ou tentar superar seu recorde na fase 3.