Projeto Retina

Revenge of the fire.

| Sumário |
| --- |
|  |

| 1- Histórico do Projeto |
| --- |
| Escreva uma breve descrição das versões e mudanças ocorridas durante o projeto desde o início. |

| 2 - Resumo do Projeto |
| --- |
| **2.1 – Conceito do Jogo**  Descreva um resumo do principal conceito do jogo(Ex.: O jogo baseia-se em...).  O jogo baseia-se em uma época épica, onde dois irmãos moram em uma cabana no meio da floresta de Mjingard,  **2.2 – Conjunto de características**  O jogo terá como base a plataforma 2D, Descreva um resumo das plataformas adotadas, número de níveis, tipos de jogabilidade(Ex. Modo Arcade, Estória etc.), modos de visualização(Ex. 2D, 3D, Sonoro etc), características de cores(Ex. 16 bits, 32 bits etc), Física (Ex. Básica, intermediária, Avançada).  **2.3 – Gênero**  Aventura  **2.4 – Público-alvo**  O jogo se destina ao público com idade inicial de 14 anos  O publico alvo desse jogo busca atingir os jovens 12 a 18 anos e adultos do sexo masculino.  **2.5 – Resumo do Fluxo do Jogo**  O jogo será de plataforma onde o jogador terá que percorrer um caminho até a escola saindo de casa, onde passará por obstáculos, terá que responder a perguntas de npc no meio da fase onde ele caso erre irá perder determinado número de moedas coletadas os inimigos tentarão atrapalhar e impedir o jogador de avançar. os inimigos serão: preguiça, drogas e sono. O jogo contará com 4 fases onde a primeira será na rua, a segunda em uma floresta, terceiro na escola e a 4 e última fase será na empresa que se ele passar pelo chefe final será contratado.  Conceito de arte do chefe final.  O jogador poderá pular, jogar bola de papel e pegar power ups para jogar nos inimigos e os projéteis do powerup serão livros, cadernos e lápis e etc.  O jogador irá andar, correr e pular e atirar.  Conceito do personagem feminino.    Conceito monstro da droga.    Conceito monstro preguiça.    Conceito do monstro da droga.    Conceito empresa    Conceito Floresta    Conceito cidade    conceito escola    Descreva resumidamente o processo do jogo como um todo, se perguntando: Como o jogador se move pelo jogo? Como ele pega os itens? Como ele ganha vida / energia? etc.  O jogador vai andar no jogo estilo God of War, os itens são dropados dos montros assim como o life e a mana.  **2.6 – Olhar e Sentir**  Descreva qual será a visão do Jogador, os momentos em que a visão muda e o estilo visual do jogo.  3° Pessoa.  **2.7 – Escopo do Projeto**  Descreva um resumo do escopo do jogo:  2.7.1 – Número de cenários;  O jogo terá 4 cenários.  2.7.2 – Número de níveis;  4 níveis.  2.7.3 – Número de NPCs;  18 NPSs.  2.7.4 – Número de armas;  O Jogador poderá pegar ate 3 armas, já começando com uma.  2.7.5 – Etc |

| 3 – Jogabilidade e Mecânica |
| --- |
| **3.1 – Jogabilidade**  **3.1.1 – Progressão do Jogo**  **3.1.2 – Estrutura das Missões / Desafios**  **3.1.3 – Estruturas dos Quebra-cabeças**  **3.1.4 – Objetivos**  Descreva os objetivos do jogo  O objetivo do jogo e caçar e matar um por um os feiticeiros.  **3.1.5 – Fluxo do Jogo**  Descreva como o jogo flui para o jogador.  **3.2 – Mecânicas**  Descreva as regras do jogo (implícitas e explicitas). Este é o modelo do universo no qual o jogo funciona. Pense em simulação do mundo do jogo e como todos os pedaços interagem entre si. Geralmente este é a parte mais longa desta seção. Esta seção é refere-se ao(s) personagem(ns) do jogo e seu universo.  **3.2.1 – Física do jogo**  Descreva como a física afeta o universo e os objetos no jogo.  **3.2.2 – Movimentos**  3.2.2.1 – Movimentos Gerais  3.2.2.2 – Movimentos específicos  3.2.2.3 – Outros movimentos  **3.2.3 – Objetos**  3.2.3.1 – Pegando objetos  3.2.3.2 – Movendo objetos  3.2.3.3 – Descartando objetos  3.2.3.4 – Modificando objetos  **3.2.4 – Ações**  3.2.4.1 – Interruptores, alavancas e botões  3.2.4.2 – Pegando, Carregando e Soltando  3.2.4.3 – Falando e Conversando  3.2.4.4 – Lendo e Pensando  **3.2.5 – Combates**  Descreva como são os combates ou eventuais conflitos. Modele especificamente o fluxo do início ao fim.  **3.2.6 – Economia**  Descreva qual a economia do jogo e como ela funciona.  **3.2.7 – Planilha de Fluxo de Telas**  Descreva graficamente como uma tela se relaciona com as demais.  **3.2.8 – Descrição de Telas**  Descreva a proposta de cada tela.  3.2.8.1 - Tela de instalação  3.2.8.2 - Tela Principal do jogo  3.2.8.3 - Tela Opções  3.2.8.4 - Etc  **3.4 – Opções do jogo**  Quais as opções e como elas afetam a jogabilidade e a mecânica?  **3.5 – Re-jogando e Salvando o jogo**  **3.6 – Códigos de trapaça(Cheat-codes) e procedimentos escondidos(Easter-eggs)** |

| 4 – Enredo, Universo e Personagens |
| --- |
| **4.1 – Enredo e Narrativa**  Descreva resumidamente o enredo do jogo. Detalhes específicos como Script e corte de cenas, são descritos em uma Story Bible.  4.1.1 – Prelúdio  4.1.2 – Elementos do enredo  4.1.3 – Progressão do Jogo  4.1.4 – Corte de Cenas  4.1.4.1- Corte de cena 1  Atores  Descrição  Storyboard  Script  4.1.4.2 – Corte de cena 2  ...  **4.2 – Universo do Jogo**  4.2.1 – Impressões gerais do universo do jogo  4.2 2 – Área 1  Descrição Geral  Características físicas (Ex.: visuais, sonoros etc)  Níveis utilizados na Área  Conexões com outras Áreas  4.2.3 – Área 2  ...  **4.3 – Personagens**  4.3.1 – Personagem 1  4.3.1.1 – Prelúdio  4.3.1.2 – Personalidade  4.3.1.3 – Aparência  Características físicas  Animações  4.3.1.4 – Habilidades especiais  4.3.1.5 – Relevância no Enredo do Jogo  4.3.1.6 – Relacionamentos com outros personagens  4.3.1.7 – Estatísticas (Ex.: Frequência em que o personagem aparece)  4.3.1 – Personagem 2  ...  **4.4 – Referências**  Coloque documentos, livros, filmes, vídeos, apêndices deste documento, outros jogos ou atas de reunião como referência da narrativa e enredo. |

| 5 – Níveis |
| --- |
| **5.1 – Nível 1**  5.1.1 – Resumo  5.1.2 – Material introdutório (Ex.: Cortes de cena, Breafing de missão, vídeos ou textos)  5.1.3 – Objetivos  5.1.4 – Descrição física  5.1.5 – Mapa  5.1.6 – Caminho crítico (Ex.: Caminho em que o personagem pode encontra um inimigo)  5.1.7 – Encontros  5.1.8 – Nível passo-a-passo  5.1.9 – Finalização do material (Ex.: Cortes de cena, check de objetivos, vídeos ou textos)  **5.2 – Nível 2**  ...  **5.n – Nível de treinamento** |

| 6 – Interface |
| --- |
| **6.1 – Sistema Visual**  6.1.1 – HUD(Head-Up Display) – O que controlar?  6.1.2 – Menus  6.1.3 – Sistema de Renderização  6.1.4 – Câmera  6.1.5 – Modelos de Iluminação  **6.2 – Sistema de Controle**  Descreva como o jogador pode controlar o jogo. Existem comandos específicos? Existem comandos ocultos para o jogador?  **6.3 – Sistema de Áudio**  Descreva se o áudio é em Mono, Stereo, 2D ou 3D.  6.3.1 – Músicas  6.3.2 – Efeitos sonoros  **6.4 – Sistema de Ajuda** |

| 7 – Inteligência Artificial |
| --- |
| **7.1 – IA de Oponentes**  Descreva os oponentes ativo que interagem contra o jogador, no qual, reagem às ações estratégicas feitas por ele(Ex.: Xadrez, jogo-da-velha etc).  **7.2 – IA de Inimigos** (Vilões e Monstros)  **7.3 – Personagens Não-Combatentes**  **7.4 – Personagens Amigáveis**  **7.5 – IA de suporte**  7.5.1 – Colisões do jogador e objetos  7.5.2 – Melhor caminho (Pathfinding) |

| 8 – Projeto Técnico |
| --- |
| Os termos técnicos podem ser descritos em formato de glossário no Technical Bible.  **8.1 – Equipamento-alvo**  Descreva o ambiente recomendado em que o jogo deverá ser instalado depois de produzido, indicando, também, os requisitos mínimos de hardware e software do jogador.  **8.2 – Ambiente desenvolvido** (Hardware e Software)  Descreva detalhadamente em que ambiente o jogo é desenvolvido, inclusive, Sistema Operacional, Memória, Hard Disk e suas versões.  **8.3 – Procedimentos e padrões de Desenvolvimento**  **8.4 – Motor do Jogo (Engine)**  Descreva qual a engine utilizada para criar o jogo e sua versão.  **8.5 – Rede**  Descreva o ambiente de rede em que o jogo está, expondo servidores (no caso de Multiplayers e MMOs), se será via internet, apenas intranet ou VPN, entre outros.  **8.6 – Linguagem de programação**  O código-fonte comentado é inserido na Script Bible produzido pela equipe de programadores. |

| 9 – Projeto Artístico |
| --- |
| Os termos artísticos podem ser descritos em formato de glossário no Art Bible. Para projetos musicais é necessário criar um documento específico. Nesta seção podem ser inseridos arquivos de imagens.  **9.1 – Arte conceitual**  **9.2 – Guias de Estilo**  **9.3 – Personagens**  **9.4 – Ambientes**  **9.5 – Equipamentos**  **9.6 – Cortes de Cena**  **9.7 – Miscelânea** |

| 10 – Softwares Secundários |
| --- |
| **10.1 – Editores** (Ex.: Modelagem 2D ou 3D, sons, músicas)  **10.2 – Instaladores**  **10.3 – Atualização de programas**  **10.4 – Miscelânea** |

| 11 – Gerenciamento |
| --- |
| **11.1 – Detalhes do Cronograma**  **11.2 – Orçamento**  **11.3 – Considerações de Licença**  **11.4 – Análise de Risco**  **11.5 – Plano de Locação** (Lugar a ser vendido)  **11.6 – Plano de Teste** |

| 12 – Equipe |
| --- |
| Coloque os créditos da equipe do projeto, identificando o que cada pessoa ou empresa terceirizada faz. |

| 13 – Apêndices |
| --- |
| É recomendado escrever o caminho do arquivo com extensão para referências, inclusive.  **13.1 – Ativos de Arte**  Lista de Modelos e Texturas  Lista de animações  Lista de efeitos  Lista de interface artística  Lista de cortes de cena  **13.2 – Ativos de Som**  Sons de ambiente  Sons de armas  Sons de interface  **13.3 – Ativos de Música**  Ambiente  “Ação”  Vitória  Derrota  **13.4 – Ativos de Vozes**  Ator 1 – Linha de voz  Ator 2 – Linha de voz  Ator 3 – Linha de voz |

| | Em nn / nn / nnnn | | --- | | **Nome do Gerente do Projeto**  Gerente do Projeto | |
| --- | --- | --- |
| | Em nn / nn / nnnn | | --- | | **Nome do Coordenador Técnico**  Coordenador Técnico | |
| | Em nn / nn / nnnn | | --- | | **Nome do Coordenador Artístico**  Coordenador Artístico | |