

Objetivo: Desenvolver, em equipe, um jogo 2D ou 3D, usando Unity em um nível de qualidade que possa ser distribuído e jogado por terceiros. (Não esqueçam do conceito CMA). **As equipes serão de até 2 alunos.**

Tema: Jogo de **Tema Livre** (não pode ser um jogo de tiro em primeira pessoa) com 3 fases em que cada fase implica em três desafios distintos. Cada fase deve apresentar três puzzles distintos. Exemplos de puzzle: procurar um código, ou uma chave no cenário; matar inimigos; rampar por um desfiladeiro; passar por inimigos sem ser avistado; colocar pedras numa ordem; etc. Isso é livre para ser definido com criatividade pela equipe. LEMBRE-SE> TRÊS DESAFIOS DIFERENTES em cada uma das 3 fases = 9 DESAFIOS DIFERENTES. Deve existir um checkpoint após concluir o segundo desafio da fase. Alcançar o checkpoint implica em salvar o estado do jogo.

O jogo precisa ter uma tela de abertura, trilha sonora e menu. No menu existem as opções Novo, Carregar, Ranking e Sobre. Em Novo inicia um novo jogo solicitando um apelido. No Carregar recarrega o jogo a partir do último checkpoint alcançado. Clicando Ranking apresenta em ordem da pontuação dos cinco primeiros. O sistema de pontuação é por conta da equipe. Em Sobre, deve mostrar uma tela com o nome dos desenvolvedores e e-mail de contato.

Conceber (planejar, projetar e documentar) o jogo para 3 fases, porém entregar implementadas somente a primeira fase completa, de tal forma que encerre gastando no mínimo 5 minutos de jogo. O jogo não será multiplayer.

Cronograma:

Data	Descrição
23/05	Apresentar a ideia à turma. Trazer um protótipo em papel que possa ser experimentado pelos colegas. Apresentar as ideias gerais do jogo para discutir com a turma. O protótipo normalmente é feito com cartolina, onde a equipe desenha em baixo nível o mundo, inclusive usando para identificar as fases. Os NPCs e os heróis podem ser bonecos de papel, plástico, pedra, etc.
30/05	Entregar como PDF o GDD no Moodle (T2). Entregas após essa data ou por e-mail receberão descontos de 2,0 pontos por dia.
06/07	Entrega do link do executável do jogo (T3) e no Youtube do Gameplay (T4). Entregas após essa data serão ZERADAS.

Critérios de avaliação para o GDD (T2):

As equipes precisam utilizar um template do Word disponibilizado no Moodle. **O nome do arquivo deve ser o nome completo dos integrantes da equipe.** Está disponível para download os GDDs do semestre passado como exemplo.

Critério	Pontuação
Não cumpriu o template?	Nota final: ZERO
Não cumpriu o formato do arquivo (PDF)?	Nota final: ZERO
Não apresentaram a ideia no dia 23/05	Nota final: ZERO
Apresentou um enredo plausível	2,0
É apresentada a Análise Competitiva (3 jogos)	1,0
São descritas as características do Jogo	1,0
São descritas as características e mecânicas do protagonista (jogador)	1,0
É descrito com completude a proposta das 3 fases do jogo, com sua narrativa e puzzles	4,0
É apresentado o exemplo (desenho como protótipo) da primeira fase (Mundo)	1,0

Critérios de avaliação para o jogo (T3):

Critério	Pontuação
Tela de abertura com as opções Novo, Continuar, Ranking e Sobre, funcionando como especificado no enunciado	1,0
Trilha sonora	1,0
Fase 1: pelo menos 5 minutos para entreter o jogador durante	5,0
Demonstrar carregando o jogo a partir do checkpoint	2,0
Ranking	1,0
Outros erros serão avaliados conforme a gravidade do erro	

Critérios de avaliação para o Gameplay (T4):

Critério	Pontuação
Qualidade gráfica e som da apresentação	1,0
Apresentação da resolução de TODOS os desafios	6,0
Apresentação do funcionamento de salvar no checkpoint e recarregar na abertura	3,0

Em caso de plágio no jogo (inclusive de semestres anteriores) as equipes identificadas receberão nota ZERO. A nota do T4 será distribuída conforme a participação de cada integrante da equipe na apresentação.