MACK RACE

-

PROJETO JOGOS DIGITAIS 03J11

Versão: 1.0.0

PROFESSOR:

DR. LEANDRO PUPO NATALE

PARTICIPANTES:

- NAOMI MARANGONI SASAI 32118341

- GIOVANNA CATELLI 32141238

- PEDRO CUNHA 42021898

Visão Geral

[T](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.1fob9te)ema

Mecânicas Básicas

Plataformas

Modelo de Monetização

Escopo do Projeto

Referências

[- <](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.4d34og8)Referências [#1>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.4d34og8)

[- <](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.2s8eyo1)Referências [#2>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.2s8eyo1)

[- <](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.17dp8vu)Referências [#3>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.17dp8vu)

[- <](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.3rdcrjn)Referências [#4>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.3rdcrjn)

Pitch de Elevador

Descrição do Projeto (Breve)

Descrição do Projeto [(Detalhado)](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.35nkun2)

O que diferencia este projeto[?](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.1ksv4uv)

Mecânicas de Jogabilidade (Detalhadas)

[- <Mecânica #1>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.2jxsxqh)

[- <](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.z337ya)[Mecânica](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.2jxsxqh)[#2>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.z337ya)

[- <](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.3j2qqm3)[Mecânica](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.2jxsxqh)[#3>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.3j2qqm3)

[- <](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.1y810tw)[Mecânica](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.2jxsxqh)[#4>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.1y810tw)

História e Jogabilidade

História [(Breve)](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.1ci93xb)

História [(Detalhada)](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.3whwml4)

[Gameplay (Breve)](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.2bn6wsx)

[Gameplay (Detalhado)](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.qsh70q)

Assets Necessários

[- 2D](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.1pxezwc)

[- 3D](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.49x2ik5)

[- S](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.2p2csry)ons

[- C](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.147n2zr)ódigos

[- Anima](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.3o7alnk)ções

Cronograma

[- <Meta #1>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.ihv636)

[- <](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.32hioqz)[Meta](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.ihv636)[#2>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.32hioqz)

[- <](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.1hmsyys)[Meta](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.ihv636)[#3>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.1hmsyys)

[- <](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.41mghml)[Meta](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.ihv636)[#4>](https://docs.google.com/document/d/1b_f0RVEBeokyaKQmq_htMlTXiEDq_7cgRjj7yTjBv5w/mobilebasic#h.41mghml)

VISÃO GERAL

TEMA

Teste de direção

RESUMO – INTRODUÇÃO

Na documentação a seguir contém a especificação detalhada do jogo “Mack Race”.

O jogo consiste basicamente em desviar os obstáculos, o jogador controlará o carro principal e deverá desviar dos outros carros que vierem na pista em direção oposta.

O controle do carro será em terceira pessoa e o layout será uma estrada continua podendo conter obstáculos, o objetivo é passar a linha de chegada e não bater em nenhum outro carro.

Os carros “adversários” irão aumentar a velocidade de acordo com o tempo que o jogador principal sobreviver no jogo.

Será disponibilizado em plataformas desktop.

O sistema de pontuação será definido pelo tempo de sobrevivência do jogador e pela partida única. O tempo e a pontuação

MECÂNICAS BÁSICAS DE JOGABILIDADE

- MECÂNICA 01: Personagem poderá direcionar o carro para direita e esquerda.

PLATAFORMAS

- PLATAFORMA 01: Windows

- PLATAFORMA 02: Linux

- PLATAFORMA 03: Mac

MODELO DE MONETIZAÇÃO

MODELO 01: Premium

O premium consiste na retirada de anúncios entre as partidas.

MODELO 02: Anúncio

Anúncios de patrocinadores com duração de 30 segundos ao final da partida.

ESCOPO DO PROJETO

CUSTO E PRAZO

- O custo do jogo é de R$ 10.000,00

- Prazo de produção foi de 60 dias.

EQUIPE

- Programadores

- Naomi Marangoni Sasai

Programar o ambiente do jogo e a posição dos carros.

Desenvolver a documentação do projeto.

- Giovanna Catelli

Programar a movimentação do ambiente e dos carros.

- Pedro da Cunha

Programar a velocidades dos carros.

THE ELEVATOR PITCH

O jogo “Mack Race”, possui uma básica jogabilidade, onde não é necessárias fortes habilidades com desenvolvimento com jogos digitais, ou seja, a acessibilidade de jogabilidade acaba alcançando diversos públicos-alvo.

DESCRIÇÃO GERAL DO PROJETO (Detalhada)

O projeto, foi desenvolvido para alcançar diversos grupos de público-alvo, em que pessoas de todas as idades consigam desenvolver uma boa jogabilidade. O jogo foi inspirado no famoso app “Subway Surfers”, a proposta é o jogador principal desviar os obstáculos da pista, sendo eles outros personagens do jogo, diferente do Subway o Mack Race vem com a proposta de ter vários obstáculos.

O desempenho do jogador será denominado pelo tempo de sobrevivência dentro do jogo, caso deparar com algum obstáculo ou sair da pista o jogador perderá efetivamente sua vez de jogada. O tempo é equivalente ao desempenho, caso o jogador consiga ultrapassar o tempo recorde, será esse que valerá como a maior pontuação.

O jogo floresce o espírito competitivo do jogador e ao mesmo tempo “prende” o usuário a constante jogabilidade, em que o jogador irá aperfeiçoar as suas técnicas e estratégias a cada partida.

O QUE DIFERENCIA ESSE PROJETO?

- MOTIVO 01: Fácil jogabilidade

- MOTIVO 02: Fácil acesso

- MOTIVO 03: Sobrevivência

MECÂNICAS DE JOGABILIDADE

-MECÂNICA 01: Deslocamento

O deslocamento do carro controlado pelo usuário será apenas os comandos da direita, esquerda e para trás.

|  |
| --- |
| comandos = pygame.key.get\_pressed() |
|  | # if comandos [pygame.K\_UP]: |
|  | # y -= v |
|  | # if comandos [pygame.K\_DOWN]: |
|  | # y += v |
|  | if comandos [pygame.K\_RIGHT] and x <= 750: |
|  | x += v |
|  | if comandos [pygame.K\_LEFT] and x >= 155: |
|  | x -= v |

- MECÂNICA 02: Ocupação de espaço

O carro pode ocupar mais de uma faixa da pista, entretanto deve respeitar a distância dos obstáculos vindos em direção oposta.

HISTÓRIA E JOGABILIDADE

- História:

A história do “Mack Race” foi pensada pela equipe em um jogo que se relaciona-se fielmente à Universidade Presbiteriana Mackenzie. No dia a dia, muitas pessoas se deslocam até a Universidade, no entanto, acabam enfrentando grandes congestionamentos. Essa perda de tempo no trânsito pode desmotivar muitos alunos, gerando consequências, principalmente, em suas notas.

Por isso, os três programadores juntos tiveram o objetivo de criar um jogo para você que necessita de uma forma de entretenimento na parte mais difícil do dia. Uma pequena dose de “Mack Race” garante horas de alegria e diversão.

- Gameplay:

Com uma gameplay infinita, “Mack Race” contabiliza os pontos que crescem de acordo com o tempo que o jogador sobrevive. Dessa forma, um dos fatores de possível sucesso do game é o desafio de alcançar novas marcas de pontuação.

O usuário tem o controle do carro em terceira pessoa, podendo se locomover para esquerda e direita. O objetivo é cruzar a linha de chegada sem bater em nenhum obstáculo, porém, os veículos “adversários” aumentam de velocidade com o passar do tempo.

ASSETS NECESSÁRIOS

- 2D:

Carro, veículos “adversários” e estrada.

- 3D:

Sem itens em 3D.

- Sons:

O jogo não possui som.

- Códigos:

O jogo não Códigos.

CRONOGRAMA

Meta 1:

Cem mil downloads, juntando as 3 plataformas, nos primeiros 6 meses.

Meta 2:

Atingir (ou superar) o custo de produção com anúncios e com a modalidade “Premium”.