

Escape Earthquake

Nome:

Luma Kimie Nakamura Maeda 42148057

Luis Gustavo Candinho 42120004

Paulo Goma 42123046

Sumario

1.Visão geral do jogo.....	3
2.Elementos do jogo.....	3
3.Gameplay.....	3
4.Level desing.....	4
5.Arte e design.....	6
6.personagem.....	6
7.niveis e progressão.....	7
8.controles.....	7
9.Tecnologia.....	8
10.testes e feedbacks.....	9
11.Cronograma de desenvolvimento.....	9
12.história e narrativa.....	10
13.Orcamento.....	10
14. Marketing e lançamento.....	11

Visão geral do jogo

O jogo envolve o personagem João, ele estava passando férias na praia sozinho com o tempo ensolarado, várias pessoas aproveitando a praia tanto na areia quanto na água. Só que os dias foram passando e o tempo começou a ficar chuvoso, muitas nuvens, ondas muito fortes no mar, então a cidade começou a entrar em estado de alerta porque poderia acontecer um tsunami nos próximos dias. Não tinha muito como o João fugir porque ele dependia de transporte para voltar a cidade dele e o prédio onde estava hospedado era perto do mar, então começou a entrar em desespero. Até que dois dias depois veio uma onda forte perto do prédio que ele estava ficando e destruiu uma parte do prédio, só que ele não estava dentro do prédio e sim perto, quando veio a onda ele teve que sair correndo para escapar dessa onda e tentar fugir para longe dela.

O jogo é no estilo plataforma, o objetivo é fugir e sobreviver o máximo possível, evitando os obstáculos que aparecerem no caminho.

O jogo possui um personagem jogável na fase, sendo um jogo *single player*.

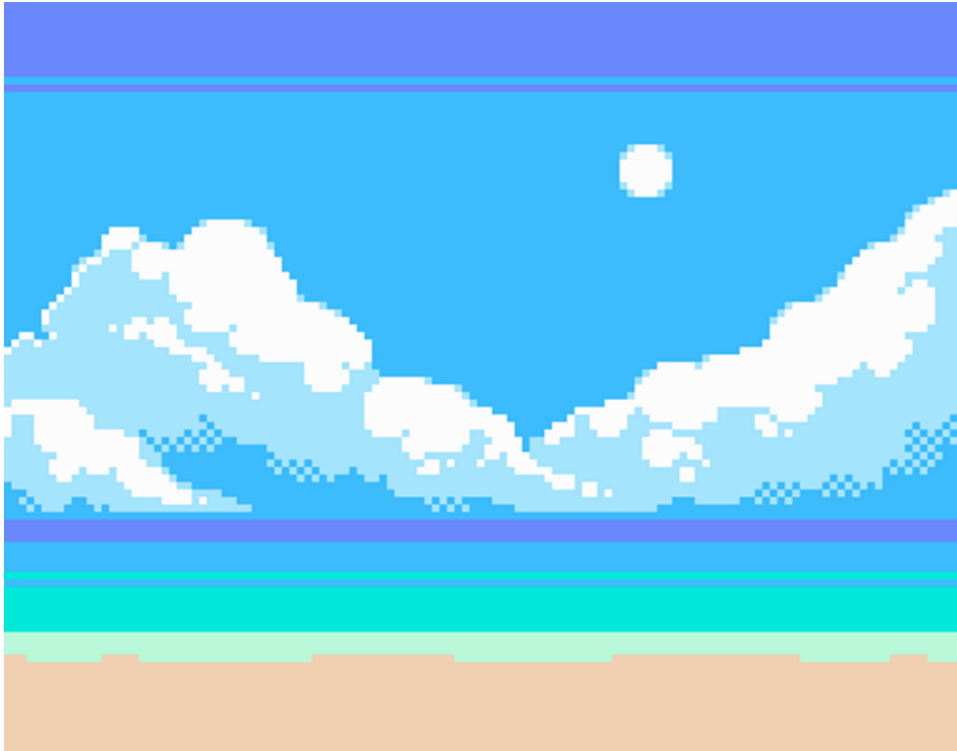
Elementos do jogo

- Personagem principal (João);
- Pedra (obstáculo);
- Pássaro(inimigo);
- Nuvens;
- Onda gigante;

Gameplay

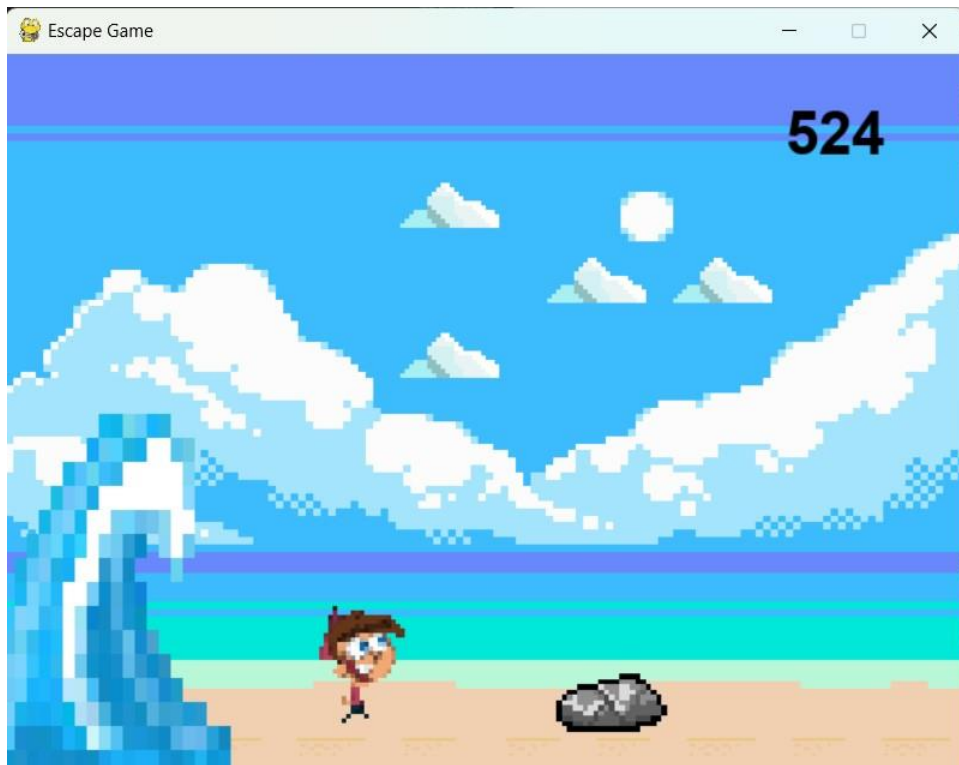
O jogador controlará João, ele começa fugindo da onda do mar, e deve sobreviver o máximo de tempo que puder, para isso deve se atentar e desviar do que pode vir pela frente, pedra ou o pássaro (pelo alto). À medida que o jogo progride (e a pontuação aumenta), a velocidade do jogo aumenta, dificultando ainda mais para João desviar dos obstáculos.

LEVEL DESIGN



Background do jogo.

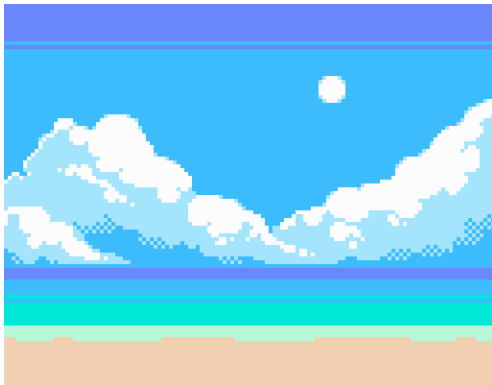
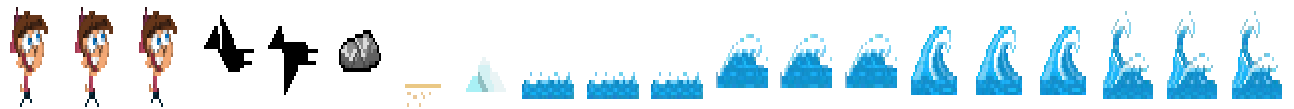
COMPORTAMENTOS



Um ambiente onde tem bastante nuvem a tarde com um sol, mesmo que essa paisagem luminosa, mas está com bastante chuva e ondas com altas altitudes, fortes e bravas. A representação de cimento é uma mostra de construções de cimento na areia atrapalhando o caminho do João que foram desabadas enquanto está tendo o tsunami. Por último a pontuação que o João consegue cada vez que percorre mais quilômetros e consegue pular nos cimentos.

O som utilizado é do mar fluindo, quando o jogador pula geralmente faz um barulho de como se estivesse pulando, quando estive no início ainda não foi clicado para iniciar também faz o som do mar. A emoção que o jogo produz ao mesmo tempo que você ouve o barulho no mar tranquilo é uma tensão em sair correndo

Arte e design



Personagem



O personagem principal características principais medrosa, altura baixa, magra, fraco, pulo baixo, alta velocidade, força média, solidário

Níveis e progressão

No jogo do Escape Earthquake, os jogadores podem esperar uma experiência envolvente, com níveis desafiadores e um sistema de progressão cativante.

O jogo apresenta uma variedade de níveis emocionantes, cada um com sua própria configuração única. À medida que os jogadores avançam no jogo, eles encontrarão obstáculos cada vez mais difíceis de superar, exigindo reflexos rápidos e precisão para evitar colisões e avançar com sucesso.

Além disso, o jogo Escape Earthquake inclui um sistema de pontuação, onde os jogadores são recompensados com pontos com base em seu progresso no mapa. Essa pontuação pode ser comparada com a de outros jogadores, adicionando um elemento competitivo ao jogo.

Com uma progressão gradual e desafiadora, o jogo Escape Earthquake mantém os jogadores engajados e motivados, oferecendo uma experiência viciante e divertida. Quanto mais o tempo passa, mais difícil se torna manter o personagem vivo. À medida que os jogadores se aprimoram, eles podem ir mais além, e testar seus reflexos e suas respostas a situações que exigem tomada de decisão em frações de segundo.

Controles

No jogo Escape Earthquake, o controle é bastante simples e intuitivo. O jogador utiliza o teclado no jogo.

O principal comando utilizado é o de "pular". Ao pressionar espaço do teclado, o personagem João realiza um salto para evitar os obstáculos que surgem em seu caminho.

Além do comando de pulo, quando o jogador perde, ele pode reiniciar o jogo pressionando a tecla "R" durante o Game Over. A movimentação do personagem é automática e contínua.

A simplicidade dos controles é parte do apelo do jogo, tornando-o acessível para jogadores de todas as idades e níveis de habilidade. A jogabilidade intuitiva permite que o jogador se concentre na tomada de decisões rápidas e na busca por pontuações mais altas.

Tecnologia

O jogo está sendo desenvolvido utilizando a linguagem de programação Python, com o auxílio da biblioteca Pygame para implementação dos elementos gráficos e interativos.

Para a criação dos sprites e animações, contamos com a ferramenta Piskel, que nos permite desenvolver manualmente cada sprite e editar imagens/sprites disponibilizados de forma gratuita, além de facilitar o processo de

implementação dentro do arquivo de jogo. A equipe de desenvolvimento está utilizando o Projects do Github como um quadro de tarefas para manter o progresso do projeto, garantindo uma gestão eficiente das atividades. A ferramenta de programação escolhida para o desenvolvimento do jogo é o VSCode, que oferece recursos avançados e uma interface amigável para facilitar a codificação.

Essas ferramentas e tecnologias foram escolhidas para garantir um desenvolvimento suave e eficiente do jogo.

Testes e feedbacks

A cada semana, à medida que o código-fonte do jogo evolui, são realizados testes para garantir que todas as funcionalidades estejam em pleno funcionamento. Essa abordagem visa identificar possíveis bugs ou falhas de execução que possam comprometer a experiência do jogador.

Quando esses problemas forem encontrados, eles serão analisados caso a caso, permitindo uma compreensão detalhada de suas causas.

Além disso, o feedback coletado do público é de extrema importância para impulsionar melhorias adicionais. Os comentários e sugestões são importantes para levar em consideração para refinar o jogo como um todo, não apenas em termos de resolução de bugs, mas também no que diz respeito ao desempenho geral do jogo.

Cronograma de desenvolvimento

Datas de entrega por semana.

semana 1 (20/04): distribuição das tarefas do que cada um irá realizar

semana 2 (27/04): Criação do GDD e estava sendo desenvolvido o menu principal do jogo com música, pontuação, tela de fundo

semana 3 (04/05): Criar os blocos da plataforma que o João teria que subir e desenvolver os blocos caindo como simulasse um terremoto durante a passagem do João

semana 4 (11/05): Os blocos caindo não funcionou então tivemos que pensar em outra forma de fazer então começa ver o sprite para colocar o personagem em movimento

semana 5 (18/05): Houve uma mudança de plano para criar gênero de corrida interminável e o João fosse correndo da onda e enquanto ele corre vai pulando dos obstáculos

semana 6 (25/05): Conseguir juntar o menu feito na segunda semana junto com o código do tsunami e melhorar o código de pular obstáculo para que tenha mais velocidade

semana 7 (01/06): entrega do jogo

História e narrativa

Em um dia de sol na praia, João estava se divertindo até que algo inimaginável aconteceu: um tsunami surpreendente surgiu do nada. O mar calmo se transformou em uma parede de água implacável, ameaçando suas vidas. Com

medo pulsando em seus corações, eles correram freneticamente, buscando um terreno mais alto para se proteger.

Orçamento

1. Design e Arte:
 - Design gráfico e criação de arte: R\$ 2.000 - R\$ 5.000.
 - Criação de personagens, cenários, ícones e animações: R\$ 2.000 - R\$ 5.000.
 - Música e efeitos sonoros personalizados: R\$ 1.000 - R\$ 3.000.
2. Desenvolvimento:
 - Integração com serviços online: R\$ 2.000 - R\$ 5.000.
3. Testes e Polimento:
 - Testes de qualidade e correção de bugs: R\$ 2.000 - R\$ 5.000.
 - Ajustes de jogabilidade e equilíbrio: R\$ 1.000 - R\$ 3.000.
4. Publicação:
 - Taxas de publicação em lojas de aplicativos: R\$ 500 - R\$ 1.000 (pode variar).
5. Manutenção e Atualizações:
 - Suporte contínuo pós-lançamento: R\$ 500 - R\$ 1.000 por mês (opcional).
 - Desenvolvimento de recursos adicionais e atualizações futuras: R\$ 2.000 - R\$ 5.000 por atualização.

Totalizando: R\$ 70.000.

Marketing e lançamento

Este incrível jogo de ação está chegando com tudo, e você não vai querer perder essa aventura épica. Disponível para download exclusivo na renomada plataforma de jogos online, Steam.

Prepare-se para a divulgação explosiva deste jogo incrível! Estaremos presentes nas principais redes sociais, como Instagram, Facebook e Twitter. Além disso, estamos negociando parcerias com influenciadores e criadores de conteúdo, para que eles compartilhem suas experiências empolgantes com o "Escape Earthquake " com seus seguidores apaixonados por jogos.

Github: <https://github.com/Paulo-Goma/JogosDigitais/wiki>