



FCTUC FACULDADE DE CIÊNCIAS
E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Licenciatura em Engenharia Informática
2ºano-2ºsemestre-2019/2020
Trabalho elaborado no âmbito da cadeira de Multimédia

DRENA



Trabalho realizado por:

2018294861
2017276208
2018277007

Diogo Ferreira Sobreira
Nuno Filipe Rodrigues Tiago
Rafael Lopes Belo Baptista

Breve Resumo do Trabalho a Desenvolver

Para o projeto desta cadeira decidimos envergar por um estilo de jogo “Fighter”, em formato 2D, elaborado em HTML, CSS e JavaScript.

Assim, decidimos adotar uma abordagem retro, utilizando as técnicas e movimentações dos jogos de luta clássicos.

À medida que o jogador progride no jogo, é introduzida nos seguintes adversários uma maior destreza, de modo a dificultar a tarefa do jogador. Desta forma o este terá que desvendar o ponto fraco do oponente, para que, com a estratégia pensada, progredir no jogo.

Com a humanidade à beira da extinção, devido a uma epidemia mundial criada por um grupo de criminosos, o nosso personagem que faz parte de uma equipa escolhida para combater esses malfeitores e trazer a cura para a terra, terá que enfrentar cada individuo desse grupo (cada um com as suas fraquezas) um por um, até atingir o seu objetivo.

Um modo multiplayer onde dois jogadores se poderão enfrentar nos campos de batalha e personagens do modo história poderá ser implementado.

Motivação e Objetivos

A nossa principal motivação no desenvolvimento deste trabalho é conseguir elaborar um jogo de qualidade, por meio de uma implementação inteligente das várias linguagens lecionadas na cadeira; algo que, examinado passados alguns anos, nos conseguíssemos sentir orgulhosos de ter desenvolvido, que mostre a nossa capacidade não só como programadores, mas também como “developers” e um pouco como designers.

Percebendo também que produtos com uma base retro são olhados pela maioria dos jogadores de forma nostálgica, interessou-nos a ideia de implementar com subtileza um jogo que gerasse no jogador memórias de infância.

O primeiro passo, depois do desenvolvimento inicial da ideia do jogo, foi uma vasta pesquisa, que nos permitisse concluir, com alguma certeza, que não existe, para já, publicamente um produto que tenha sido lançado com a mesma combinação de enredo e veia do nosso jogo.

Como é óbvio, existem vários jogos de renome do estilo “Fighter”, porém após uma longa pesquisa verificámos que nenhum destes aborda a temática da mesma forma que nós, ou seja, integrando a necessidade de desenvolver estratégias devido aos pontos fracos de cada oponente, tornando-o num caso inovador. Para além disto, o nosso enredo

original constitui outro ponto inovador no jogo. Queremos também que as funcionalidades do nosso jogo respeitem os princípios básicos de design de jogos, como por exemplo, dar a liberdade ao jogador para poder errar e experimentar várias estratégias.

➔ Inspirações para o jogo:

Como inspiração para o jogo tivemos em consideração várias franchises tais como: “Street Fighter”, “Tekken”, “Mortal Kombat” e “Super Smash Bros”. Na parte das personagens, tivemos como inspiração séries da nossa infância, tais como: “Naruto”, “One Piece”.

Análise de Requisitos

➔ Público alvo:

Queremos apelar a um grupo mais específico de indivíduos que gostam de jogos do estilo “Fighter” e “Retro”. Não só gostaríamos de apelar a jogadores que gostem de uma história apelativa e cativante, mas também aqueles que queiram reviver as suas memórias de infância todas num só jogo.

➔ Tópicos a abordar:

- Um contexto da narrativa do nosso jogo e dos temas a abordar
- Progressão linear de dificuldade com a passagem dos níveis e evolução do personagem
- Sistema de Classificação baseado num sistema de pontos.
- Coletáveis a desbloquear ao longo do jogo de forma a ajudar o jogador.
- Um simples tutorial no começo do jogo com o objetivo de mostrar ao utilizador os vários sistemas e mecânicas presentes no jogo, e um mini-tutorial novo sempre que surja uma funcionalidade nova nos níveis mais avançados.
- Créditos finais

➔ Funcionalidades a implementar:

- Menus.
- Mecânicas principais de luta.
- Movimentos da personagem.
- Inimigos e sistema de “Game Over”.
- Mapas e Menu Principal interativos.
- Easter Eggs.

➔ Definição de conteúdos:

- Cutscenes.
- Soundtrack/Sons

→ Plataformas de desenvolvimento:

- Atom (Editor de Texto)
- Safari (Debug)
- Phaser (Framework JS)
- Aseprite, Photoshop (Desenvolvimento da arte do jogo)
- Office (Relatórios)
- FLStudio (Som do Jogo)

Calendarização de Tarefas

Tarefas	Tempo de Execução	Data de Começo	Data de Términos	Elemento Responsável
Meta 1	6 dias	27/02/2020	04/03/2020	
Conceptualização Inicial do Projecto	4 horas	27/02/2020	27/02/2020	Todos
Distribuição de Tarefas	1 hora	28/02/2020	28/02/2020	Todos
Elaboração do Documento	3.5 horas	04/03/2020	04/03/2020	Todos
Meta 2	22 dias	04/03/2020	26/03/2020	
Continuação da arte da base do jogo	22 dias	04/03/2020	26/03/2020	Diogo
Diagrama de Navegação	3 dias	07/03/2020	10/03/2020	Nuno
Criação da História do jogo	2 dias	04/03/2020	07/03/2020	Todos
Criação Níveis	10 dias	05/03/2020	15/03/2020	Diogo
Criação de Menus e Submenus	5 dias	10/03/2020	15/03/2020	Rafael
Desenvolvimento dos níveis iniciais	8 dias	15/03/2020	23/03/2020	Todos
Testes	3 dias	23/03/2020	26/03/2020	Todos
Elaboração do Documento	2 dias	24/03/2020	26/03/2020	Nuno

Meta 3	55 dias	27/03/2020	24/03/2020	
Desenvolvimento do jogo na totalidade	55 dias	24/03/2020	20/05/2020	Todos
Testes Funcionais	4 dias	14/05/2020	18/05/2020	Rafael
Testes Compatibilidade	4 dias	15/05/2020	19/05/2020	Rafael
Teste Jogabilidade	5 dias	15/05/2020	20/05/2020	Diogo
Implementação de extras	8 dias	12/05/2020	20/05/2020	Nuno