FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO CAETANO DO SUL – ANTONIO RUSSO

Heitor Ryokichi Nakamura

Projeto SUS

São Caetano do Sul

2019

Heitor Ryokichi Nakamura

Projeto SUS

Trabalho de conclusão de curso submetido como requisito parcial para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de São Caetano do Sul – Antonio Russo, orientado pelos Professores Dra. Raquel Silva e (Título Alexandre -Sobrenome-).

São Caetano do Sul

2019

AGRADECIMENTOS

Texto impactante que causa impacto nas pessoas que lerem o texto, afim de deixá-las impactadas.

RESUMO

“Projeto SUS” é um jogo de gênero misto que inclue ação, aventura, estratégia e simulação desenvolvido para PC. O jogador assume o papel de um curandeiro que tem por objetivo derrotar todos os monstros ao redor do mundo. Para realizar este objetivo o jogador deverá escolher uma equipe e manter seus membros vivos durante os combates, fortalecer suas magias conforme ganha experiência além de coletar e gerenciar equipamentos ganhos quando derrotam um monstro.

Palavras-chave: Ação, Aventura, Cura, Curandeiro, Jogo Digital.

ABSTRACT

Mesmo paranauê mas em inglês.

Palavras-chave: Ação, Aventura, Cura, Curandeiro, Jogo Digital.

LISTA DE ILUSTRAÇÔES

LISTA DE ABREVIATURA E SIGLAS

MMORPG Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

(jogo de interpretação de personagens online e em massa para multijogadores

)

SUMÁRIO

**1 DEFINIÇÃO DO JOGO**

**1.1 Nome do jogo**

Projeto SUS

**1.2 High concept do jogo**

O jogador controla um curandeiro, que tem por objetivo derrotar progressivamente os monstros que habitam as cavernas (*dungeon*) dispostas pelo universo do jogo. Para facilitar sua jornada, antes de entrar em uma *dungeon*, o jogador poderá escolher alguns aliados que trarão alguns benefícios nos combates além de ser possível melhorar e adquirir novas habilidades conforme progride no jogo. Sempre que derrotar o *boss* de uma *dungeon*, o jogador receberá um item que poderá lhe trazer algum benefício, bastando equipá-lo.

Os aliados se comportarão como se fossem outros jogadores, que em alguns momentos poderão dar informações, *feedbacks* e até insultos na forma de balões de fala.

**1.3 Gênero**

Conforme os jogos combinam vários gêneros e subgêneros, novos gêneros estão constantemente sendo criados. Por exemplo, a série *Grand Theft Auto* combina ação-aventura, third person shooter, direção, simulação de vida e ação arcade em um único jogo! (ROGERS; SCOTT, 2012, p.35.)

O gênero de um jogo se aplica de acordo com suas mecânicas e ambientação, levando isso em conta, a princípio “Projeto SUS” não se enquadra completamente em nenhum gênero clássico de jogo, mas possui traços de jogos ação, aventura-rpg, estratégia e simulação.

**2 INSPIRAÇÕES**

Figura 1 - Little Healer (Dmitry Volevodz)



Fonte: https://apps.apple.com/us/app/little-healer/id1029875017, 23/08/2019

[A principal inspiração para o jogo é Little Healer, desenvolvido para iOS, que busca simular uma Raide de Wold of Warcraft, onde o jogador assume o papel de curandeiro (healer) de um grupo.](https://apps.apple.com/us/app/little-healer/id1029875017)

[Figura 2 - World of Warcraft (Blizzard)](https://www.youtube.com/watch?v=LdFI0iYKOos)



Fonte: https://worldofwarcraft.com/pt-br/news/20391096/evento-de-bonus-caminhada-temporal-cataclysm - 23/08/2019

[Tal como o próprio Little Healer o fez, outra inspiração é o jogo World of Warcraft, que une elementos de estratégia, ação e principalmente aventura como um MMORPG.](https://worldofwarcraft.com/pt-br/news/20391096/evento-de-bonus-caminhada-temporal-cataclysm)

**1.4 Público alvo**

“Projeto SUS” tem por objetivo agradar jovens e adultos que gostam de temática fantasiosa, medieval, MMORPG e com partidas relativamente rápidas, em torno de 5 minutos.

Quanto a classificação indicativa, de acordo com o Guia Prático de Classificação Indicativa, emitido pela Secretaria Nacional de Justiça, o jogo se enquadrará como não recomendado para menores de 12 anos, visto que:

Haverá personagens que portarão armas, utilizando-se delas para enfrentar os inimigos. Em decorrência desses confrontos confrontos poderá ser apresentado e sofrimento das personagens, ainda que atuanuados pela composição de cena em pixel art, baixa resolução e contexto fantasioso. Por fim também poderá apresentar bullying, visto que os NPCs do grupo poderão apresentar linguajar ofencivo, tentando imitar conversas comuns que ocorrem MMOs, embora a inteção seja trazer um ar cômico ao jogo.

1. Haverá personagens que portarão armas, e se utilizarão delas, para enfrentar os inimigos de cada fase.
2. Em decorrência desses confrontos poderá apresentar sangue e sofrimento da vítama, ainda que haja o atenuante das composições de cena, pixel art com baixa resolução, e o contexto fantasioso.
3. Poderá apresentar bullying, visto que os NPCs do grupo poderão apresentar linguajar ofencivo, tentando imitar conversas comuns que ocorrem em MMOs, embora, com isso, a intenção seja trazer um ar cômico ao jogo.

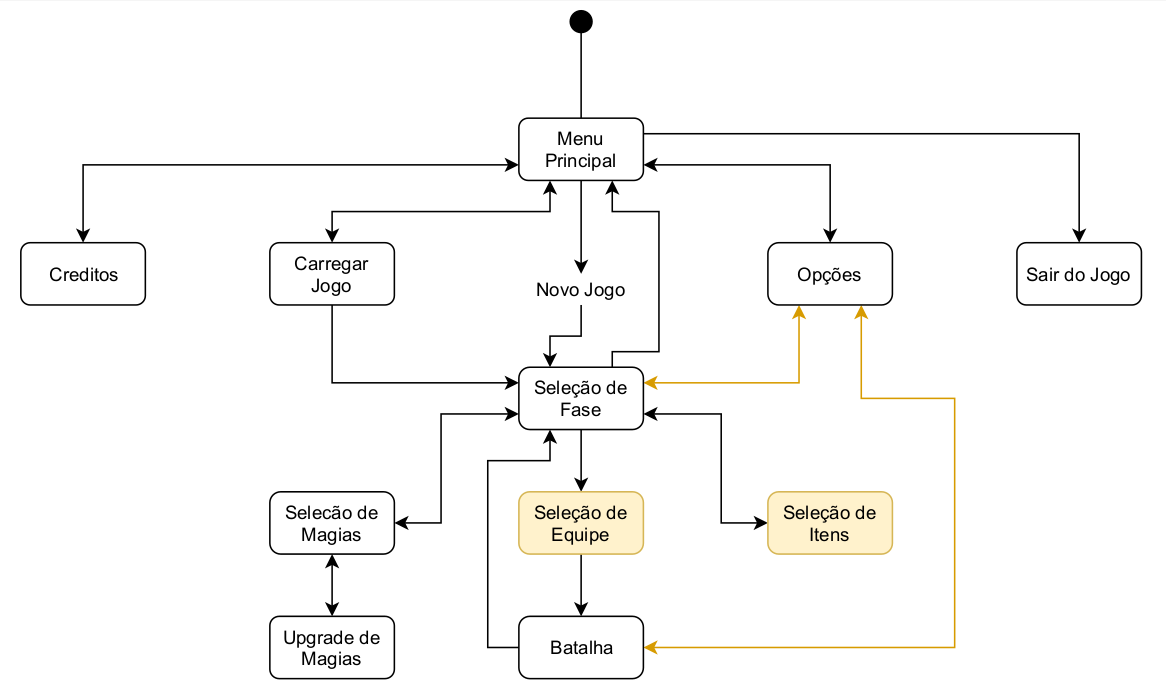
Abaixo seguem trechos do guia:

* NR10 - A.2.6 ARMA COM VIOLÊNCIA: Utilização de armas, com o intuito de praticar violência, havendo ou não a consumação do ato violento.
* NR12 - A.3.5 BULLYING: É o ato de violência psicológica, intencional e repetitiva, cometido contra pessoas indefesas ou que apresentem alguma característica que possa ser estigmatizada. A tendência é identificada, geralmente, em ambientes estudantis, tais como colégios e universidades. - Frequentemente, o agressor (ou agressores) comete tal tipo de violência, devido a sua superioridade física ou por meio da intimidação, derivada de sua influência sobre o meio social em que estão inseridos.
* NR12 - A.3.14 PRESENÇA DE SANGUE: Exibição de sangue oriundo de alguma lesão corporal, seja ela exibida ou não; de agressões físicas (como socos, cortes e tiros), acidentes (como os automobilísticos e domésticos), procedimentos médicos e lesões internas (como cirurgias, vômitos com sangue) e cenários ou objetos ensanguentados. - Vale ressaltar que: pequenos cortes, retirada de sangue para exames laboratoriais, menstruação e sangramentos nasais não são considerados (salvo quando o enquadramento e as composições de cena valorizem a presença de sangue). - O abate de animais, mesmo que para consumo, pode apresentar tal tendência, desde que o enquadramento imagético valorize a visualização do sangue.
* NR12 - A.3.15 SOFRIMENTO DA VÍTIMA: Exibição de sofrimento ou padecimento, em razão de fato violento, acidente, enfermidade ou procedimento médico/cirúrgico. EXEMPLO 1: um personagem chora de dor, após sofrer um acidente de carro. EXEMPLO 2: os personagens de um jogo gritam de dor, quando são atingidos por golpes.

ATENUANTES:

* D.1.1 COMPOSIÇÃO DE CENA - Qualquer elemento da linguagem audiovisual (direção, roteiro, fotografia, iluminação, direção de arte, som, edição e qualidade da imagem) que atenue o conteúdo classificável.
* D.1.7 CONTEXTO FANTASIOSO - A tendência é aplicada quando a composição de cena da obra audiovisual é fantasiosa, deixando clara sua não correspondência com a realidade.

**1.5 Game Flow**



**1.6 Estilo estético**

O jogo será feito em 2D, pixel-art e utilizará de uma vista do tipo *top-down* tal como ocorre no jogo Zelda Cadence of Hyrule: Crypt of the Necrodancer.



https://www.nintendo.com/games/detail/cadence-of-hyrule-crypt-of-the-necrodancer-featuring-the-legend-of-zelda-switch/#game-info 23/08/2019

**2 GAMEPLAY E MECÂNICAS**

**2.1 Gameplay**

O jogador deverá selecionar algumas magias de seu livro de magias as quais poderá user nas batalha, após isso, caso possua, poderá equipar itens que lhe melhorarão seu status. Após isso o jogador selecina uma das *dungeons* habilitadas, monta uma equipe para enfrentar sue respectivo *boss* e então inicia-se a batalha.

Na batalha o jogador deverá manter sua equipe viva, em especial o *tanker*[[1]](#footnote-4)*,* visto que ele é quem irá manter o *aggro*[[2]](#footnote-5) do *boss* tem bônus para mitigar o dano tomado. Deixar outro mentro membro da equipe morrer diminui o dano que o *boss* tomará ao longo do tempo, isso resulta em uma batalha mais longa e logo um consumo maior de mana. A batalha termina com a derrota do *boss* ou a derrota de todos os membros da equipe.

Derrotar um *boss* lhe garante um um item que poderá ser equipado na cabeça, corpo ou mão.

2.2 Progressão do jogo

2.3 Estrutura de missões/desafios

2.4 Objetivos do jogo

2.5 Mecânicas

2.6 Movimetação dentro do jogo

2.7 Objetos

2.8 Ações

2.9 Combate

2.10 Economia

2.11 Opções de jogo

2.12 Salvar e Replay

3 ARTE DO JOGO

3.1 Elementos visuais

3.2 Elementos sonoros

4 NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS

4.1 História e narrativa

4.2 História do jogo

4.3 Personagens

4.4 Mundo do jogo

4..5 Áreas do jogo

1. Personagem responsável por tomar [↑](#footnote-ref-4)
2. Aggro, se remte a agrression, manter a atenção do inimigo. [↑](#footnote-ref-5)