

### Meta do TCC:

Desenvolver a arquitetura de software e uma versão de demonstração de um jogo digital no estilo RPG (role-playing game). Esse jogo, pautado em produtos lançados nas décadas de 1990 e 2000, deverá promover uma experiência divertida e engajadora aos usuários. Tal experiência será baseada em mecânicas (regras e procedimentos) de exploração espacial, coleção de criaturas e batalhas em turnos; portanto a diversão será causada em grande parte pelas descobertas que o jogador faz durante o jogo, e elaboração e execução de estratégias em batalhas.

### Proposta do jogo:

O jogo será baseado em 3 partes principais, a exploração espacial, as batalhas em turnos e a captura de monstros, que devem funcionar em conjunto e complementar uma à outra. A exploração espacial será em primeira pessoa para aumentar a imersão do jogador no ambiente e passar a impressão que o mundo do jogo é grande e vasto, incentivando a curiosidade do jogador.



As batalhas em turnos podem ocorrer aleatoriamente ou em eventos programados durante a exploração espacial, servem como desafios para o jogador usar os recursos disponíveis no jogo para os superar, e como modo do jogador descobrir criaturas novas. As batalhas em turno consistem de uma etapa de seleção de ação e de uma etapa onde as ações são executadas, ao final de cada batalha pontos de experiência são distribuídos entre os personagens que participaram da batalha.



O jogo deverá apresentar uma grande variedade de monstros colecionáveis com diferentes características para proporcionar uma grande variedade de estratégias para serem utilizadas em combate, e incentivarem a curiosidade e exploração do jogador.

## Escopo

### Monstros:

- Pelo menos 50 criaturas colecionáveis para que o jogador tenha opções suficientes para manter a descoberta de novas criaturas e o combate interessantes.
- Ter em torno de 6 a 10 tipos elementais de criaturas com diferentes vantagens e desvantagens em relação a outros tipos elementais, para o jogador ter diferentes opções estratégicas.

### Combate:

- Ter pelo menos 1 habilidade em cada categoria (dano, cura, buff, debuff, alvo único, múltiplos alvos) para cada tipo elemental de inimigo (fogo, natureza, água, ar, normal, gelo).

- Ter alguns itens que podem ser usados em combate para cura, captura de monstros e outros efeitos de combate.

#### Exploração de Ambiente:

- Ter pelo menos 3 áreas com diferentes cenários.
- Pelo menos 1 chefe com comportamento aleatório (uma criatura selvagem muito mais forte que as outras criaturas do local), e pelo menos 1 chefe com comportamento baseado em estratégia pré-definida (um domador de criaturas que utiliza estratégia de acordo com a condição do combate).

#### Cronograma Aproximado/ Principais Atividades - Aproximadamente 11 h semanais

Primeira Interação - Até 10 semanas		23/05	24/05	25/05	26/05	27/05	28/05	29/05
Criar a lógica base para uso de habilidade e itens em batalha. 2 semanas		29/05	30/05	31/05	01/06	02/06	03/06	04/06
Refinamento dos sistemas já criados e testes informais. 2 - 3 semanas.		05/06	06/06	07/06	08/06	09/06	10/06	11/06
Refinamento dos sistemas já criados. 1 - 2 semanas		12/06	13/06	14/06	15/06	16/06	17/06	18/06
Criação de conteúdo novo com base nos sistemas criados 2 - 3 semanas.		19/06	20/06	21/06	22/06	23/06	24/06	25/06
		26/06	27/06	28/06	29/06	30/06	01/07	02/07
Primeiro Playtest - 1 semana		03/07	04/07	05/07	06/07	07/07	08/07	09/07
		10/07	11/07	12/07	13/07	14/07	15/07	16/07
Segunda Interação - Até 5 semanas		17/07	18/07	19/07	20/07	21/07	22/07	23/07
Balanceamento e ajustes com base em feedback. 1 - 2 semanas.		24/07	25/07	26/07	27/07	28/07	29/07	30/07
Criação de conteúdo adicional. (+ criaturas, + áreas exploráveis). 2 - 3 semanas.		31/07	01/08	02/08	03/08	04/08	05/08	06/08
		07/08	08/08	09/08	10/08	11/08	12/08	13/08
Segundo Playtest - 1 semana		14/08	15/08	16/08	17/08	18/08	19/08	20/08
		21/08	22/08	23/08	24/08	25/08	26/08	27/08
Terceira Interação - Até 6 semanas		28/08	29/08	30/08	31/08	01/09	02/09	03/09
Balanceamento e ajustes. 1 - 2 semanas.		04/09	05/09	06/09	07/09	08/09	09/09	10/09
Criação de comportamento para inimigos "inteligentes". 1 - 2 semanas.		11/09	12/09	13/09	14/09	15/09	16/09	17/09
Criação de conteúdo adicional. (+ criaturas, + áreas exploráveis). 1 - 2 semanas.		18/09	19/09	20/09	21/09	22/09	23/09	24/09

		25/09	26/09	27/09	28/09	29/09	30/09	01/10
Terceiro Playtest - 1 semana		02/10	03/10	04/10	05/10	06/10	07/10	08/10
		09/10	10/10	11/10	12/10	13/10	14/10	15/10
Quarta Interação - Até 5 semanas		16/10	17/10	18/10	19/10	20/10	21/10	22/10
Balanceamento e ajustes. 1 - 2 semanas.		23/10	24/10	25/10	26/10	27/10	28/10	29/10
Criação de conteúdo adicional. (+ criaturas, + áreas exploráveis). 2 - 3 semanas.		30/10	31/10	01/11	02/11	03/11	04/11	05/11
		06/11	07/11	08/11	09/11	10/11	11/11	12/11
Último Playtest - 1 semana		13/11	14/11	15/11	16/11	17/11	18/11	19/11
		20/11	21/11	22/11	23/11	24/11	25/11	26/11
Finalização - Semanas Restante		27/11	28/11	29/11	30/11	01/12	02/12	03/12
		04/12	05/12	06/12	07/12	08/12	09/12	10/12
		11/12	12/12	13/12	14/12	15/12	16/12	17/12
		18/12	19/12	20/12	21/12	22/12	23/12	24/12
		25/12	26/12	27/12	28/12	29/12	30/12	31/12
		01/01						