

FIAP - Trabalho em grupo

Global Solution

Jogo: Transitolândia

Grupo:

Gabriel Camilo Signori - RM96811
Joao Vitor Capelari de Carvalho - RM96816
Juliana Farinelli Gonzales - RM975332
Paulo Victor Souto de Andrade - RM97253

Proposta:

Criar um jogo para dispositivos mobile, que simule a busca e a entrega de passageiros de um aeroporto que chegam ou vão para seus destinos, usando diferentes rotas e tipos de veículos.

O jogo será montado com uma proposta simples e casual, de fácil aprendizado para os jogadores.

Objetivo:

O objetivo do jogador é identificar o veículo e rotas que ofereçam a otimização da busca e entrega dos passageiros aos seus destinos. Observando variáveis como tempo de viagem, número de passageiros, peso e espaço de mercadorias e bagagens, além do abastecimento desses veículos. O jogador então deverá escolher a melhor rota para prestar o serviço, assim como o veículo mais adequado para o trabalho.

Diferentes tipos de veículos, como elétricos, híbridos e/ou autônomos poderão ser selecionados, considerando as variáveis citadas.

O jogo terá um mapa fixo, que deverá ser expandido e irá simular os problemas que uma cidade comum teria, como engarrafamento, obras, desvios e acidentes. Todos deverão ser levados em conta no planejamento do trajeto.

Quanto maior a eficiência do caminho escolhido, melhor o score do jogador. O score é medido por pontos em segurança, redução de agentes poluidores, velocidade, tempo e redução de custos.

Plataforma:

Por ser um jogo estilo casual com múltiplos níveis, que visa traçar rotas entre pontos, seu desenvolvimento será para plataformas mobile com uso primário do touch screen como controle.

Mecânicas:

O jogador receberá o aviso de que há um cliente solicitando o veículo. Serão então informados seu local atual e o local que deseja chegar, além de informações ou preferências do próprio passageiro.

Escolher então qual o veículo e percurso que deverão ser usados é decisão do jogador e acarretará em uma avaliação do serviço prestado. As opções são: veículos elétricos, híbridos ou autônomos, cada um com suas vantagens e desvantagens, que podem ser vistas quando selecionado.

Estética:

A visão do jogo é isométrica, com a possibilidade de serem visualizados todos os extremos da cidade, seus percursos e os pontos de recarga e/ou abastecimento. Cada tipo de carro terá uma cor fixa para a fácil identificação. O tempo começa a contar e o score é mostrado em tempo real. Ao fim do tempo o valor final do score é dado ao jogador.

Arte:

Seguindo um estilo de arte simples e bastante limpa, visamos abranger um público de qualquer idade, com um design bastante simples e intuitivo.



Figura 1 Exemplo Estilo de construção



Figura 2 Exemplo de veículo

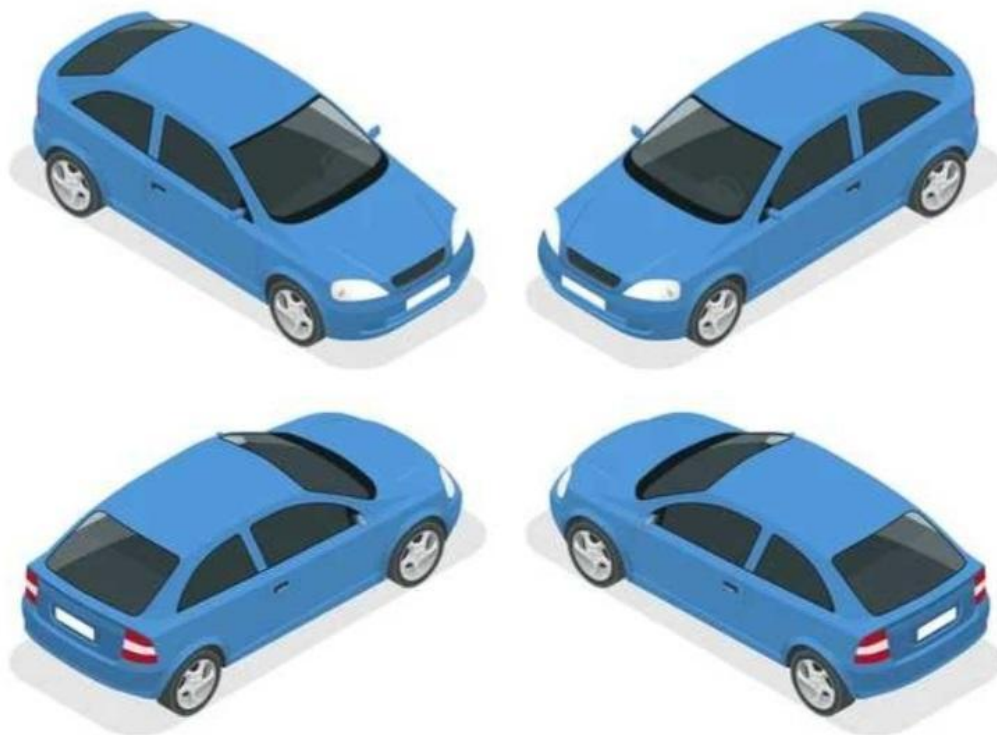


Figura 3 Exemplo de veículo

Inspirações:

Papers, Please; Overcooked; GTA 2; Roller Coaster Tycoon