

Nome do Jogo

Possíveis Títulos: Uma Aventura Joinvillense -- Fritz, A Jornada/Lenda -- Diverse Park

Andre, Ezio, Heloisa, Matheus, Ronaldo, William.

Versão 1.0

Sumário

--fazer no final

Visão Geral

Temática e Classificação

O jogo será disponibilizado como livre para todos os públicos com a temática de aventura voltada para a educação dos jogadores no gênero side scrolling.

Mecânicas de Jogabilidade

O jogo envolverá a ação de disparos, pulos, movimentação do personagem e interação com inimigos.

Plataforma

Escopo do Projeto

Prazo e Custos

O projeto não possui fins lucrativos pois trata-se de um trabalho de faculdade e a equipe possui um prazo de 5 meses para elaboração, programação e entrega no qual ao fim, poderá ser escolhido para ser apresentado em uma instituição educacional.

--inserir programa utilizado

Equipe

-Programador, designer, etc

Referências

O projeto tem como inspiração os jogos do Mario Bros da Nintendo, mais especificamente o Super Mario World de 1990. Esta ideia partiu do princípio de que a jogabilidade é intuitiva para quem não conhece o formato e para quem já conhece, está familiarizado com o estilo.

Descrição Geral do Projeto

Interações que envolvem a eliminação de ameaças do cenário com o foco na conscientização ambiental. Além disso, o game envolverá a questão de compreender os impactos que o desmatamento causa no planeta e trazendo ao jogador "recompensas" para cada boa ação realizada. O objetivo principal será salvar Joinville dos inimigos

História e Jogabilidade

A história contará com 3 personagens: Fritz, as Capivaras, lixos (Zibels). O personagem Fritz vive no Rio Cachoeira (conhecido em Joinville pela poluição eminente) juntamente com suas amigas Capivaras. Quando certo dia, ao passear no Centro, presencia uma enchente. Ao mesmo tempo, observa os Zibels entupindo os bueiros da cidade. Essa aventura começa com o Fritz organizando sua jornada para salvar a fauna e flora. Sobre as Capivaras, o arco do(s) personagem(ns) será em torno de auxiliar o protagonista no seu objetivo pois, todos vivem no mesmo local e são amigas do Fritz onde também, poderão oferecer dicas durante a gameplay.

Os Zibels foram invadindo lentamente a cidade com a presença dos humanos também. Com isso, bueiros, rios, ruas, galerias subterrâneas foram sendo aniquiladas pelo devastação do lixo.

De forma geral, o ambiente do game será em natureza com algumas partes na cidade. O objetivo é que para cada boa ação realizada, o jogador seja recompensado com moedas (points) no qual ao atingir 50, será recompensado com uma vida.

Ao final de cada fase, haverá um boss no qual terá que ser derrotado para prosseguir para a próxima fase.

Anotações: *Inventei esse nome porque pensei que só “lixo” fica sem sal rsrs. Quem tiver ideia melhor pode mudar. Zibel é lixo em Maltês kkk.*

Não sei exatamente o boss, mas enfim.

Sobre as recompensas, foi pensado de aleatoriamente. Se alguém quiser verificar algo além ou manter assim, a vontade.

GDD: 1.3