



Universidade Metodista De Angola  
Área De Formação Informática  
Curso Engenharia Informática

Find Children



Sala: U-107

Turma: A

Período: Manhã

Docente:

---

2021

## **Integrantes do grupo**

Nome: Aline ### - Matricula: 47313

Nome: Aniceto ### - Matricula: 46414

Nome: Eduardo ### - Matricula: 44251

Nome: Ninau ### - Matricula: 46921

## Lista de figuras

Figura 1 - Personagem principal (Ana).....	6
Figura 2 - Personagem secundaria (Papai Noel) .....	6
Figura 3 - Crianças.....	6
Figura 4 - Inimigos.....	6
Figura 5 - Cenário selva .....	7
Figura 6 - Cenário neve.....	7
Figura 7 - Casa do papai Noel.....	7
Figura 8 - Cenário parede de cimento.....	8

## Índice

Introdução .....	1
Resumo da historia .....	2
Gameplay overview .....	2
Gênero, semelhanças e diferenças .....	2
Público alvo .....	2
Atrativos do jogo.....	3
Fluxo do jogo.....	3
Interface e interação.....	3
Mecânica do jogo .....	4
Mecânica básica.....	4
Ataques .....	4
Ataques físicos .....	4
Vida .....	5
Progressão do jogo .....	5
Condições de vitória .....	5
Detalhamento técnico.....	5
Personagens .....	5
Animações.....	8
Som.....	9
Efeitos sonoros.....	9
Músicas .....	9
Referência bibliográfica .....	10

## **Introdução**

Este documento tem o intuito de demonstrar aspectos técnicos, artísticos e narrativos do jogo “O Find Children”. Este documento apresenta o enredo do jogo, a mecânica de jogo, seu objetivo, aspectos de jogabilidade e ferramentas de desenvolvimento.

Com estes pontos é possível dar sequência ao processo de produção e desenvolvimento do jogo.

## **Resumo da historia**

Depois de várias missões feita pela super-heroína Ana, uma das missões não acaba bem infelizmente, ela é roubada todos seus poderes. E desde então ela só apreciava os crimes acontecendo na sociedade, sem ninguém para os impedir.

Quando chega as quadras festivas as crianças começam a desaparecer, sem explicação. Então surgiu o papai Noel com uma proposta. Para a Ana recuperar os seus poderes e voltar a lutar contra os crimes da sociedade, deram lhe uma missão; ela terá que encontrar todas crianças desaparecidas e lhes levar até ao papai Noel.

## **Gameplay overview**

Os animais e bonecos de neves têm como objetivo enfraquecer a Ana, ela terá que se desviar de todos eles se quiser chegar até ao final. Cada fase está separada por uma parede, e só será liberada se encontra as crianças de cada fase. Fase 1 terá duas crianças, fase 2 e 3 terão 3 crianças cada, total são 8 crianças que ela terá que encontrar.

A última fase, a Ana se encontrara com o papai Noel para receber os seus poderes, mas só vai conseguir o que ela almeja se encontrar todas crianças perdidas.

## **Gênero, semelhanças e diferenças**

É um jogo do estilo aventura e ação, ambientado em um cenário aberto com vários degraus e animais.

O jogo possui semelhanças com o Sonic. O diferencial do jogo, que garante sua originalidade, é o seu objetivo, o estilo cômico empregado na arte e efeitos sonoros.

## **Público alvo**

O jogo destina-se a jogadores com faixa etária ampla, desde adolescentes até adultos, que não são jogadores de videogames e que estão à procura de momentos de diversão em uma partida solo.

## **Atrativos do jogo**

É um jogo atrativo visualmente e interativo, pois possui jogabilidade abrangente. Além de ser um jogo dinâmico e colorido com animações muito bem trabalhadas, apresentadas durante a transição das fases, aproximando o jogador da história do jogo, revelando novas informações e fatos a medida que cada percurso é concluído, fazendo com que a expectativa em jogar seja ainda maior.

Tem personagens com um grande apelo carismático, cenários diferentes a cada fase.

## **Fluxo do jogo**

O fluxo do jogo é baseado no percurso em que a Ana deve percorrer até o encontro de cada criança no final de cada fase. Durante esse percurso, além de encontrar as crianças, o jogador terá de enfrentar obstáculos no cenário. Ao encontrar todas as crianças, no final da fase é mostrado todas as crianças salvas e uma opção para reiniciar o jogo.

## **Interface e interação**

Nesse tópico estão descritos quais serão os dispositivos de entrada e saída que serão usados pelo jogo.

### **❖ Entradas**

O jogo utilizará o teclado como entrada do controle.

### **❖ Teclado**

Com os comandos do teclado é possível movimentar a personagem ao longo do percurso.

Durante o percurso da fase, a personagem se movimentará em todas direções para se esquivar dos obstáculos.

### **❖ Movimentos da personagem:**

- A tecla “←” move a personagem para esquerda.
- A tecla “→” move a personagem para direita.
- A tecla “↑” move a personagem para cima.
- A tecla “↓” move a personagem para baixo.

### **❖ Teclas de controle da interface:**

- A tecla “i” é utilizada para reiniciar o jogo.

### **❖ Saídas**

- A saída é feita através de vídeo (monitor) e som (caixas de som ou fones de ouvido).

## **Mecânica do jogo**

Será abordado aspectos da mecânica do jogo, descrevendo o comportamento de inimigos e do cenário do jogo.

### **Mecânica básica**

O jogo tem como mecânica básica, animação das crianças e de alguns inimigos além de conseguir moedas e brindes ao longo do percurso.

### **Ataques**

No jogo será definido como o ataque de toda a ação intencional realizada pelos inimigos que provoque dano no jogador. Estas ações são subdividas em dois tipos: ataques físicos e especiais. Por sua vez estes são detalhados nos tópicos subsequentes.

### **Ataques físicos**

Estes ataques visam danificar os heróis através do contado físico. A seguir são descritos os tipos de ataque físico de cada inimigo.

#### **❖ Inimigos da primeira fase**

- **Coelho:** tem a movimentação horizontal efeito sine.
- **Gato:** tem a movimentação vertical efeito sine.
- **Panda:** tem a movimentação angle efeito sine.
- **Rato:** É estático.

#### **❖ Inimigos da segunda fase**

- **Boneco de neve halloween:** tem a movimentação horizontal efeito sine.
- **Boneco de neve com vaçoura:** tem a movimentação horizontal efeito sine.
- **Boneco de neve com ave:** tem a movimentação horizontal efeito sine.
- **Boneco de neve com pá:** tem a movimentação vertical efeito sine.
- **Boneco de neve inclinado:** tem a movimentação vertical efeito sine.

#### **❖ Inimigos da terceira fase**

- **Boneco de neve com balde:** tem a movimentação horizontal efeito sine.
- **Bola de neve com auricular vermelho:** tem a movimentação horizontal efeito sine.
- **Leão:** tem a movimentação size efeito sine.
- **Hiena:** tem a movimentação horizontal efeito sine.



## **Vida**

O jogador começará a fase com um saldo de três vidas, e durante a fase haverá a possibilidade de coletar vidas extras. A cada morte, o jogador reiniciará o jogo.

## **Progressão do jogo**

Na primeira fase o jogo começa com uma dificuldade menor e essa dificuldade aumenta progressivamente ao longo da fase. Na segunda e terceira a quantidade de inimigos e obstáculos será maior.

## **Condições de vitória**

Para passar de fase o jogador terá que completar as condições de cada fase que é, encontrar crianças. Na última fase, após de achar todas crianças terá que encontrar o papai Noel.

## **Detalhamento técnico**

Neste capítulo serão abordados aspectos técnicos relacionados a equipamentos e ferramentas a ser utilizados no desenvolvimento do Jogo.

### **❖ Hardware**

- Windows XP ou superior
- Processador 1Ghz
- Memória RAM mínima 1GB (para XP) e 2GB (para Vista e Seven)
- Placa de Vídeo 128Mb
- Teclado
- Som
- Monitor com resolução 1024x768 com 32 bits de cores

### **❖ Software**

- São usadas as seguintes ferramentas:
- Adobe Photoshop
- Paint 3D

## **Personagens**

Os personagens do jogo são baseados em seres humanos, animais e bonecos de neve.

O jogo contém um personagem principais, Ana, baseado em ser humano, que será controlado pelo jogador para evitar o contato com inimigos e encontrar as crianças ao longo do jogo.

Figura 1 - Personagem principal (Ana)



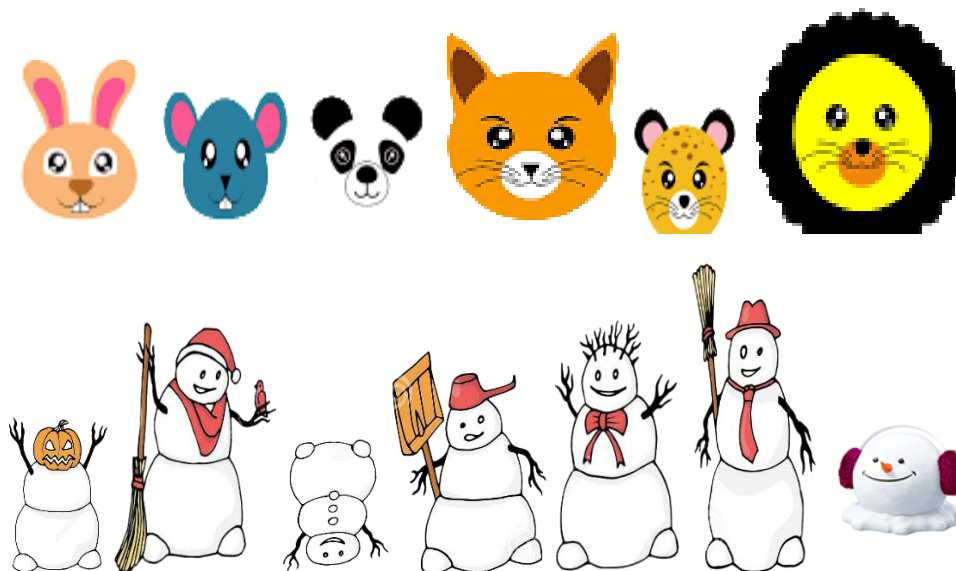
Figura 2 - Personagem secundária (Papai Noel)



Figura 3 - Crianças

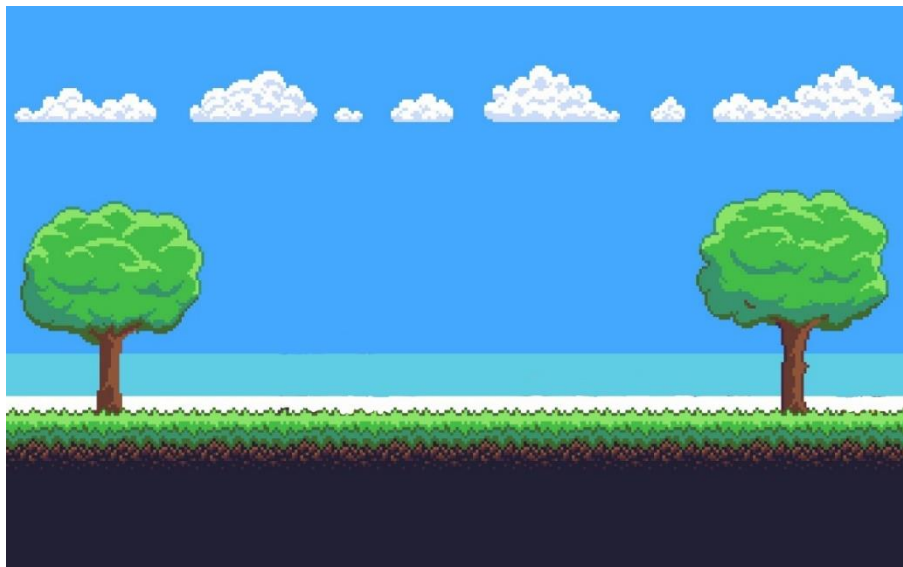


Figura 4 - Inimigos



Os cenários são baseados nas características de cada fase do jogo. Segue abaixo imagens de referências para os cenários:

*Figura 5 - Cenário selva*



*Figura 6 - Cenário neve*



*Figura 7 - Casa do papai Noel*



*Figura 8 - Cenário parede de cimento*



## **Animações**

O jogo é constituído de animação dos personagens, inimigos e outros elementos do cenário são animados também.

As animações dos personagens, inimigos e alguns elementos do cenário, são desenvolvidas no software photoshop, Paint 3D e exportadas no formato “png e jpg” para o construct.

## **Som**

O jogo terá trilhas sonoras e efeitos sonoros nas animações e ao decorrer das fases. Cada brinde, colisão, inimigo, possui um som característico. Cada fase possui uma trilha sonora e todos os sons terão o formato MP3.

### **Efeitos sonoros**

Efeitos sonoros serão adicionados por eventos específicos durante o jogo. Serão compostos por sons curtos e devem ter suas intensidades equalizadas para que não haja sons mais altos que outros.

Segue a lista com a descrição dos eventos que disparam os sons específicos:

#### **❖ Personagem principal:**

- Som específico para moedas, vidas e brindes.
- Som de colisão entre objeto da fase.
- Som de colisão entre os inimigos.
- Som de colisão entre as crianças.

### **Músicas**

Durante o decorrer do jogo toca uma música motivadora, para que o jogador se sinta confortável e com mais animo para continuar o jogo.

## Referência bibliográfica

[https://pt.pikbest.com/sound-effects/cartoon-funny-sound-effect-running-away\\_500353.html](https://pt.pikbest.com/sound-effects/cartoon-funny-sound-effect-running-away_500353.html)

[https://www.epidemicsound.com/sound-effects/?\\_us=adwords&\\_usx=11440412813\\_download%20sound%20effects&utm\\_source=google&utm\\_medium=paidsearch&utm\\_campaign=11440412813&utm\\_term=download%20sound%20effects&gclid=Cj0KCQiA2NaNBhDvARIsAEw55hiPirKdxlqp7xoc4zb\\_1m3guDoBy4c-rwEK5YPwp-UO6bUDliUA38waAmdNEALw\\_wcB](https://www.epidemicsound.com/sound-effects/?_us=adwords&_usx=11440412813_download%20sound%20effects&utm_source=google&utm_medium=paidsearch&utm_campaign=11440412813&utm_term=download%20sound%20effects&gclid=Cj0KCQiA2NaNBhDvARIsAEw55hiPirKdxlqp7xoc4zb_1m3guDoBy4c-rwEK5YPwp-UO6bUDliUA38waAmdNEALw_wcB)

<https://pt.pikbest.com/sound-effects/>

<https://pt.pikbest.com/sound-effects/>

<https://www.crieseusjogos.com.br/como-criar-um-gdd-game-design-document-modelo-para-download/>

<https://www.salamisound.com/pt/>

<https://www.yodot.com/pt/baixar/agradecer-voce-para-download-ypsdrw.html>