

**Nome:** Carlos Eduardo Machado e Gabriel Ariel Degenhardt

## **1. Instruções para elaboração do projeto de Criação do Game – Parte I**

**Deadline: 10/9/2020 (próxima aula)**

### **1.1. Personagem jogador**

Alice, garota adolescente que teve as memórias parcialmente danificadas, por ser uma bruxa é altamente resiliente e capaz de voar, utiliza uma katana, age de forma indiferente e sem emoções.

### **1.2. Cenário**

A história de passa num planeta desconhecido avançado tecnologicamente, onde vivem humanos liderados por uma bruxa.

Fase 1: Área da alta realeza da capital;

Fase 2: Subúrbios perto da saída do planeta, espécie de doca para o planeta;

Fase 3: Reator Nuclear, fonte de energia do planeta.

### **1.3. Desafio**

Os chefes, que serão as bruxas com poderes inexplicáveis, além dos humanos que compõem o exército e polícia local, os humanos utilizam veículos para combate aéreo.

### **1.4. Premiação**

O jogo terá um sistema de pontuação com ranking baseado na performance do jogador, o jogo terá níveis de dificuldade que recompensam o jogador com mais pontos.

O jogador conquistará habilidades novas derrotando os chefes, e irá poder progredir para a próxima fase.

## **2. Requisitos do projeto**

### **2.1. Defina um nome preliminar para o jogo**

Kiru

### **2.2. Informe os dados da equipe (nome e e-mail)**

Carlos Eduardo Machado ([cmachado.dev@gmail.com](mailto:cmachado.dev@gmail.com))

Gabriel Ariel Degenhardt ([degenhardt.gabriel@gmail.com](mailto:degenhardt.gabriel@gmail.com))

### **2.3. Informe a tecnologia que será adotada**

Unity

### **2.4. Defina qual é o seu objetivo com o jogo que você pretende elaborar**

O objetivo é o entretenimento e o desafio, o jogo deverá ser difícil mas permitirá escolher a dificuldade para agradar jogadores mais casuais.

### **2.5. Defina quantos jogadores são necessários.**

1 jogador.

### **2.6. Defina qual o gênero do seu jogo.( Ver documento: 2019-08-21 Gêneros de Jogos.pdf)**

Shoot'em up estilo Bullet Hell.

### **2.7. Defina quais são os seus personagens e qualifique o tipo de personagem (conforme arquivo: 2019-08-21 Tipos de Personagens.pdf).**

**Alice**, protagonista: Protagonista - Ficcional-ficcional: Jovem, cabelos pretos longos, olhos negros, vestido azul escuro com branco, quieta, indiferente porém irritável

**Aries**, bruxa do tempo: Antagonista - Ficcional-ficcional: Adulta, vestida como rainha (cor vermelha), loira, olhos vermelhos, confiante, arrogante, pró-ativa

**Lyra**: Coadjuvante - Ficcional-ficcional: Jovem, mal vestida, simpática, pró-ativa, cabelo de cor azul esmeralda, roupas verdes

## **2.8. Defina qual é a história.**

Alice acorda no topo da torre da capital, sem memórias completas do que a levou até a situação atual.

Alice pula da torre para explorar o ambiente desconhecido (voando) e é atacada, então decide fugir pelo ambiente hostil para tentar encontrar respostas do que aconteceu, quando se encontra cercada por militares do país ela saca sua espada e entra em combate.

Após neutralizar as ameaças ela se encontra com a bruxa Aries que se diverte enfrentando Alice, que consegue desferir um golpe e recupera parte de suas memórias, devido a diferença de poder Alice precisa fugir, mas planeja uma vingança para recuperar suas memórias.

Após se machucar no confronto Alice se encontra com Lyra que está refugiada, que lhe dá informações sobre o planeta e promete ajudar Alice a acabar com a tirania de Aries.

No final após derrotar Aries, Alice pode escolher ajudar os habitantes do planeta ou priorizar sua segurança e Lyra.

## **2.9. Defina qual o objetivo final de seu personagem.**

Recuperar suas memórias e descobrir a ligação entre suas memórias e as bruxas, sobrevivendo num ambiente hostil.

## **2.10. Defina qual é o desafio de seu jogo. (Em alguns casos é a definição dos principais antagonistas). Defina o conflito do jogo.**

Os chefes, que são as Bruxas que possuem poderes únicos para o jogador enfrentar.

Os inimigos comuns, que são os humanos que utilizam veículos/armas para combater Alice.

#### **2.11. Defina as regras mais essenciais para o seu jogo.**

Desviar de projéteis inimigos, que causam uma alta quantidade de dano ao jogador, ao mesmo tempo o jogador deve se aproximar dos inimigos para desferir golpes. O jogador pode liberar habilidades conforme a progressão para poder desviar melhor e desferir golpes mais fortes.

#### **2.12. Defina o limite do jogo (ou ambiente operacional)**

O jogo será leve e funcionará em computadores, sendo necessário teclado/mouse.

#### **2.13. Quais são os principais resultados durante o jogo.**

Aquisição de alta pontuação e continuidade da história, ao perder a fase é reiniciada.