Game Design Document

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Projeto** | | | |
| Mafia Pride | | | |
| **Versão** | **Time** | **Responsável** | **Início** |
| 0.2 | Jolly Cooperation | Humberto Raposa | 25/03/2014 |

Sumário

[1 Introdução 5](#_Toc384018335)

[1.1 Resumo 5](#_Toc384018336)

[1.2 Funcionalidades 5](#_Toc384018337)

[1.3 Gênero 5](#_Toc384018338)

[1.4 Público Alvo 5](#_Toc384018339)

[1.5 Resumo do Fluxo 5](#_Toc384018340)

[2 Aparência 6](#_Toc384018341)

[3 Escopo 6](#_Toc384018342)

[3.1 Cenários 6](#_Toc384018343)

[3.2 Níveis 7](#_Toc384018344)

[3.3 Personagens jogáveis: 7](#_Toc384018345)

[3.4 NPCs 7](#_Toc384018346)

[3.5 Itens 7](#_Toc384018347)

[3.6 Elementos interativos 7](#_Toc384018348)

[4 Mecânica e Jogabilidade 7](#_Toc384018349)

[4.1 Jogabilidade 7](#_Toc384018350)

[4.1.1 Missões 7](#_Toc384018351)

[4.1.2 Desafios 7](#_Toc384018352)

[4.1.3 Objetivos 8](#_Toc384018353)

[4.2 Mecânica 8](#_Toc384018354)

[4.2.1 Física 8](#_Toc384018355)

[4.2.2 Movimento 9](#_Toc384018356)

[4.2.3 Ações 9](#_Toc384018357)

[4.2.4 Combate 9](#_Toc384018358)

[4.3 Economia 10](#_Toc384018359)

[5 Telas do jogo 10](#_Toc384018360)

[5.1 Diagrama de fluxo 10](#_Toc384018361)

[5.2 Descrição das telas 10](#_Toc384018362)

[5.2.1 Cena de abertura 10](#_Toc384018363)

[5.2.2 Tela inicial 10](#_Toc384018364)

[5.2.3 Tela de biografias (Bios) 11](#_Toc384018365)

[5.2.4 Tela de ficha do personagem 11](#_Toc384018366)

[5.2.5 Tela de desafios (Achievements) 11](#_Toc384018367)

[5.2.6 Tela de créditos (Credits) 11](#_Toc384018368)

[5.2.7 Partida (Start) 11](#_Toc384018369)

[5.2.8 Tela de pausa 11](#_Toc384018370)

[5.2.9 Tela de encerramento 11](#_Toc384018371)

[5.2.10 Tela de morte 11](#_Toc384018372)

[5.2.11 Tela de game over 11](#_Toc384018373)

[6 Opções do jogo 11](#_Toc384018374)

[6.1 Guardar progresso 12](#_Toc384018375)

[6.2 Rejogabilidade 12](#_Toc384018376)

[7 História 12](#_Toc384018377)

[7.1 História de fundo 12](#_Toc384018378)

[7.2 Personagens 12](#_Toc384018379)

[7.2.1 Marzia 12](#_Toc384018380)

[7.2.2 Ermilo 13](#_Toc384018381)

[7.2.3 Lorenzo 14](#_Toc384018382)

[7.2.4 Hymie Weiss 15](#_Toc384018383)

[7.2.5 Al Capone 15](#_Toc384018384)

[7.2.6 Soldado do Chicago’s Outfit 15](#_Toc384018385)

[7.2.7 Público do cassino 16](#_Toc384018386)

[7.2.8 Dançarina 17](#_Toc384018387)

[7.2.9 Bad Luck Louie 18](#_Toc384018388)

[7.2.10 Capanga (Inimigo) 18](#_Toc384018389)

[7.2.11 Cara com um martelo (Inimigo) 19](#_Toc384018390)

[7.2.12 Tipo perigoso (Inimigo) 20](#_Toc384018391)

[7.2.13 Mobster (Inimigo) 20](#_Toc384018392)

[7.2.14 Leão de chácaras (Inimigo) 21](#_Toc384018393)

[7.2.15 Açougueiro (Inimigo) 22](#_Toc384018394)

[7.2.16 Marinheiro (Inimigo) 23](#_Toc384018395)

[7.2.17 Estivador (Inimigo) 24](#_Toc384018396)

[7.2.18 Rottweiller (Inimigo) 24](#_Toc384018397)

[7.3 Plot 25](#_Toc384018398)

[7.4 Progressão 25](#_Toc384018399)

[7.5 Cut scenes 25](#_Toc384018400)

[7.5.1 Abertura 25](#_Toc384018401)

[7.5.2 Introdução 26](#_Toc384018402)

[7.5.3 Pós Tutorial 27](#_Toc384018403)

[8 Mundo do jogo 27](#_Toc384018404)

[8.1 Cenários 27](#_Toc384018405)

[8.2 Fases 28](#_Toc384018406)

[8.2.1 Pride 28](#_Toc384018407)

[9 Interface 28](#_Toc384018408)

[9.1 Elementos de tela 28](#_Toc384018409)

[9.2 Menus 28](#_Toc384018410)

[9.2.1 Menu inicial 28](#_Toc384018411)

[9.2.2 Menu de pausa 28](#_Toc384018412)

[9.3 Renderização 28](#_Toc384018413)

[9.4 Câmeras 29](#_Toc384018414)

[9.5 Controles 29](#_Toc384018415)

[9.5.1 Teclado 29](#_Toc384018416)

[10 Áudio 29](#_Toc384018417)

[10.1 Trilha sonora 29](#_Toc384018418)

[10.2 Efeitos sonoros 29](#_Toc384018419)

[11 Inteligência Artificial 29](#_Toc384018420)

[11.1 Personagens 29](#_Toc384018421)

[11.1.1 Aliados 29](#_Toc384018422)

[11.1.2 Inimigos 29](#_Toc384018423)

[11.1.3 Neutros 29](#_Toc384018424)

[11.2 Oponente 30](#_Toc384018425)

[11.3 Suporte 30](#_Toc384018426)

[11.3.1 Pathfinding 30](#_Toc384018427)

[12 Tecnologia 30](#_Toc384018428)

[12.1 Plataforma destino 30](#_Toc384018429)

[12.2 Plataforma de origem 30](#_Toc384018430)

[12.3 Linguagem 30](#_Toc384018431)

[12.4 Engine 30](#_Toc384018432)

[12.5 Network 30](#_Toc384018433)

[12.6 Idioma 30](#_Toc384018434)

[13 Projeto 30](#_Toc384018435)

[13.1 Cronograma 30](#_Toc384018436)

[13.2 Custos 30](#_Toc384018437)

[13.3 Análise de risco 30](#_Toc384018438)

[13.3.1 Técnico 30](#_Toc384018439)

[13.3.2 Organizacional 31](#_Toc384018440)

[13.3.3 Gerencial 31](#_Toc384018441)

[13.3.4 Externo 31](#_Toc384018442)

[13.4 Plano de testes 31](#_Toc384018443)

[14 Histórico 31](#_Toc384018444)

[14.1 18/03/2014 – Criação do documento – 0.1 31](#_Toc384018445)

[14.2 Atualização do documento -0.2 31](#_Toc384018446)

[15 Apêndice 31](#_Toc384018447)

[15.1 Arte 31](#_Toc384018448)

[15.1.1 Arquivos de concept 31](#_Toc384018449)

[15.1.2 Modelos e texturas 31](#_Toc384018450)

[15.1.3 Animações 31](#_Toc384018451)

[15.1.4 Efeitos visuais 31](#_Toc384018452)

[15.1.5 Interface 31](#_Toc384018453)

[15.1.6 Cut scenes 32](#_Toc384018454)

[15.2 Som 32](#_Toc384018455)

[15.2.1 Ambiente 32](#_Toc384018456)

[15.2.2 Interface 32](#_Toc384018457)

[15.2.3 Interação 32](#_Toc384018458)

[15.3 Trilha sonora 32](#_Toc384018459)

[15.4 Vozes 32](#_Toc384018460)

[16 Equipe 32](#_Toc384018461)

# Introdução

## Resumo

O título Mafia Pride é referente a um jogo, no estilo plataforma e tiro, seguindo os moldes de clássicos como Castelvania e Metroid de NES. O objetivo do jogador será comandar o personagem principal do início ao final da(s) fase(s), evitando os ataques de inimigos e eliminando-os caso necessário. A ambientação é feita baseada na cidade de Chicago dos anos entre 1920 e 1930, mais precisamente no bairro conhecido como Little Italy. A máfia conhecida como Outfit recebe um ataque em um de seus cassinos, o que faz um de seus mais recentes soldados, uma mulher de nome Marzia, ir atrás dos criminosos para proteger a sua família e tentar quebrar o estigma que sofre, sendo mulher num mundo sexista controlado por homens e dinheiro.

## Funcionalidades

O jogador interagirá com o jogo através do controle da personagem principal, tendo como ação principal movimentar-se num ambiente bidimensional, atacar usando sua arma Tommy Gun ou seu canivete, agachar e pular. Sua munição é limitada e deve ser controlada para não faltar quando preciso. Disparos contra a personagem que a atingirem causarão perda de vitalidade, sendo que ao se perder um determinado nível de vitalidade, a personagem morre, fazendo com que o jogador tenha que recomeçar o estágio.

Durante as fases, a personagem pode coletar itens para ajuda-la em jogo, recuperando sua vitalidade ou adicionando algum benefício.

O jogo tem um clima Noir, relembrando os quadrinhos e filme da série Sin City, com o uso predominante de tons de cinza e sépia nos gráficos. A trilha sonora consiste de Jazz e Blues dos anos 1920 remixados.

## Gênero

Ação, plataforma, 2D, rolagem de tela.

## Público Alvo

Público adolescente, apreciadores de jogo indie, jogadores old-school.

## Resumo do Fluxo

O jogo começa com uma breve tela de apresentação, seguida da tela inicial, onde o jogador poderá escolher uma dentre as opções dentre começar um jogo, ver o placar de recordes, ver conquistas desbloqueadas, ver bios dos personagens e ver os créditos.

Selecionando uma das opções Recordes, Conquistas, Bios e Créditos abrirá a respectiva tela. Dentro de cada uma dessas telas, o jogador poderá retornar para a página inicial.

Escolhendo a opção de começar o jogo, será exibida a tela de introdução, que poderá ser exibida em sua integridade ou ser pulada pressionando um botão específico.

Após a introdução, o jogador assumirá o papel de um dos ladrões que está assaltando o cassino. Deverá passar pelo trecho entre a porta do cassino e o cofre ao fundo, derrotando os inimigos no caminho. Não serão exibidos marcadores de munição, pontuação nem vida. Este momento do jogo servirá de tutorial para o jogo, ensinando os comandos básicos. O jogador poderá pular esta parte pressionando um botão específico. Existem três desfechos diferentes: O jogador pode conseguir sobreviver, neste caso o personagem é morto enquanto sai do cassino. O jogador não consegue sobreviver, neste caso a cena do assalto continua sem ele. O jogador pula a etapa, fazendo o personagem ser baleado como quando o jogador sobrevive à cena.

Neste momento é exibida a cena de interlúdio com a apresentação da personagem principal e o jogador passa a assumir seu comando. O jogador terá acesso logo de início a todas as habilidades da personagem que não dependam do consumo de itens (power-ups). Ele deverá passar pelo cenário do cassino, derrotando os gangsters que ficaram para trás. Conseguindo passar por esta etapa, ela terá que passar pelo cenário da cidade, enfrentando os inimigos que aparecerem pelo caminho, até chegar ao chefe de meio de fase. Ocorrerá uma cena introdutória ao confronto, em seguida o combate.

Ao derrotar o chefe de meio de fase, será exibida uma cut scene e o jogador continuará pelo cenário seguinte, o porto, onde os inimigos serão diferentes e mais difíceis de derrotar. Ao final, a personagem chegará finalmente ao confronto final, aonde encontrará um grupo de gangster da família rival, e terá que derrota-los. O jogo segue com uma introdução ao combate, o confronto em si e uma cena ao final.

A personagem pode receber uma quantidade de ataques antes de morrer. Quando isto acontece, ela perderá parte de seus pontos e retornará para o último checkpoint alcançado. Perdendo todas as vidas, é exibida a tela de game over e o jogo termina.

# Aparência

A ambientação do jogo tenta reproduzir a sensação da cidade de Chicago exibida nos filmes de gangster como Scarface, O Poderoso Chefão e semelhantes. As imagens serão em tons de cinza e sépia, mantendo um ar sombrio geral, tentando reproduzir as imagens de jornal e fotografias da época. Haverá detalhes de cor em elementos como sangue, cápsulas de armas e outros elementos de jogo.

A parte sonora foi escolhida dentro de uma coletânea de mixagem de músicas d e Jazz e Blues da época onde o jogo ocorre, tentando ao mesmo tempo manter o clima da época.

Os gráficos são em arte vetorizada, animados na forma de sprites.

# Escopo

## Cenários

* Cassino
* Cidade
* Porto e Armazém

## Níveis

* Introdução (personagem roubando o banco)
* História principal (com a personagem principal)

## Personagens jogáveis:

* Marzia (personagem principal)
* Capanga (personagem jogável durante a introdução)

## NPCs

* Cassino: Barman, crupiês, gangters do Outfit, Clientela do cassino, gangsters inimigos.
* Cidade: Inimigos, chefe de meio de fase, pedestres, carros tripolados.
* Armazém: Inimigos e chefes finais.

## Itens

* Garrafa de Uísque: Recupera vitalidade
* Cigarro: faz o tempo correr ligeiramente mais lento.

## Elementos interativos

* Cassino: Cadeiras, mesas de carteado, roletas, balcão do bar, cartas e fichas de jogo.
* Cidade: Carros estacionados, latas de lixo, postes, saídas de incêndio, caixotes, poças d’água.
* Porto e Armazém: Cordas, caixotes, containers, vigas, poças d’água.

# Mecânica e Jogabilidade

## Jogabilidade

O personagem pode andar, correr, saltar, agachar, disparar tiros com sua arma em pé, saltando ou agachada, atacar com seu canivete em pé, saltando ou agachada, empurrar caixotes e recolher itens. O jogador poderá derrotar seus inimigos atingindo-os um alvo um determinado número de vezes com disparos da arma ou ataques com o canivete. Cada inimigo derrotado pode liberar um item numa proporção baixa. O jogador deverá evitar que a personagem seja atingida pelos ataques dos oponentes ou eventualmente a personagem morrerá. A munição do personagem principal é limitada, devendo o jogador administrar os disparos com cuidado.

### Missões

O Jogo consta com uma única missão implícita, chegar ao final da fase e derrotar os inimigos. No entanto, será possível completar desafios para conquistar medalhas.

### Desafios

* Close and Personal: Matar todos os inimigos (fora chefes) usando canivete.
* Wet Work: Usar toda a munição antes de chegar aos chefes.
* Pink Panther: Chegar até os chefes sem matar nenhum inimigo comum.
* Alcoholic: Tomar dano por beber Uísques.
* Pain Killer: Usar todos os Uísques da fase sem tomar dano por eles.
* Mad Man: Coletar todos os cigarros da fase.
* Moulin Rouge: Derrotar os chefes sem receber dano.
* Mafia Honor: Começar o jogo 5 vezes.
* Mafia Pride: Coletar todos os troféus.

<listar outros desafios>

### Objetivos

O objetivo do jogador é sobreviver e chegar ao final do jogo, derrotando os chefes.

## Mecânica

### Física

#### Gravidade

Os personagens saltam até uma vez e meia a sua altura, possibilitando alcançar lugares mais altos do que normalmente se conseguiria. Nenhum Item deve “flutuar”, necessitando estar colocado sobre uma superfície, seja o chão ou um elemento de fundo. Os personagens que saltarem serão movidos para cima com aceleração decrescente, até um momento de inércia no movimento vertical, então começam a cair até atingirem o chão ou uma outra superfície.

#### Chão

Todo o mundo do jogo está limitado pelo chão, não havendo nenhum nível abaixo deste. Os personagens podem andar pelo chão, mas não atravessá-lo.

#### Plataforma

Define-se como plataforma a superfície superior de qualquer objeto por onde os personagens possam caminhar sobre. Os personagens podem atravessar plataformas quando saltam por debaixo dela, ou quando vão de encontro a ela pelos lados. Um personagem acima de uma plataforma pode descer dela com uma ação específica. Disparos não podem atravessar plataformas, podendo assim ser usadas como cobertura.

#### Parede

Define-se com parede qualquer superfície vertical que impeça o movimento de personagens e disparos.

#### Cobertura

Coberturas são todas as superfícies laterais de objetos que podem ser atravessadas por personagens, mas não são atravessadas por disparos.

#### Disparos

Todo o disparo é lento o suficiente para ser visto. Sua trajetória é uma linha reta a partir da fonte do disparo até atingir o primeiro obstáculo. Considera-se obstáculo para disparos qualquer superfície como chão, parede, plataforma ou cobertura, personagens e o limite da tela. Disparos que atinjam personagens, causam dano neste. Disparos que ultrapassem o limite da tela desaparecem.

#### Poças

Durante as diversas etapas do jogo, existirão acumulo de líquido sobre plataformas. Este líquido pode ser água, bebida, sangue, dentre outros e se comportarão semelhante. Quando um personagem pisa sobre uma poça, será levantada uma quantidade de líquido, espirrando este e emitindo um som característico. O efeito é meramente visual e sonoro, não afetando gameplay.

#### Ruídos

Existem os ruídos de feedback, quando ocorrem devido a uma ação do jogador ou personagem, e de ambiente, quando acontecem independente do personagem. Os ruídos contarão com barulho de passos e de pisada ao cair no chão, disparo de armas, som de carros passando pela rua, animais urbanos como gatos e pombos, barulho de chuva, som ao realizar um ataque com o ataque corpo a corpo, barulho de papel voando quando um jornal passar, ruído do vento em lugares altos, objetos sendo arrastados, objetos sendo coletados, etc.

### Movimento

Os personagens podem se mover para a direita e esquerda na tela, agachar e saltar. O personagem principal pode rolar enquanto no chão ou sobre plataformas. Rolar impede que ele seja atingido por disparos, mas não por ataques corpo a corpo. Personagens podem saltar para cima de plataformas ou descer de cima delas apertando para baixo e o botão de salto.

### Ações

O personagem principal pode iniciar conversas com personagens neutros, empurrar alguns objetos, coletar itens e usar coberturas.

### Combate

Personagens com armas de fogo podem disparar agachados ou de pé contanto, que parados. Os personagens com ataque corpo a corpo podem executá-los enquanto agachados ou de pé, contanto que estejam parados. Personagens que arremessem armas o farão apenas de pé e parados. O personagem principal também poderá disparar ou atacar corpo a corpo enquanto anda e salta.

Inimigos diferentes possuem ataques diferentes, sendo que os chefes podem possuir características únicas de combate para aumentar a dificuldade.

Um disparo do personagem principal que atinja a cabeça de um inimigo, exceto chefes, causará a morte instantânea deste. Caso o disparo atinja qualquer outra parte do corpo, o inimigo reagira ao disparo, parando de se mover e atacar por um breve momento. Inimigos sem ataque corpo a corpo morrerão com apenas um disparo. Tendo ataque corpo a corpo, o inimigo pode precisar de alguns ataques a mais.

Se o personagem principal realizar um ataque corpo a corpo quando este estiver atacando, as armas se chocam, causando com que ambos os personagens sejam deslocados para trás e gerando um breve momento no qual o personagem principal não pode ser atingido.

O personagem principal pode ser atingido três vezes por ataques normais antes de morrer. Consumir itens de cura recuperará um tanto de vitalidade, desfazendo o efeito de um ataque recebido.

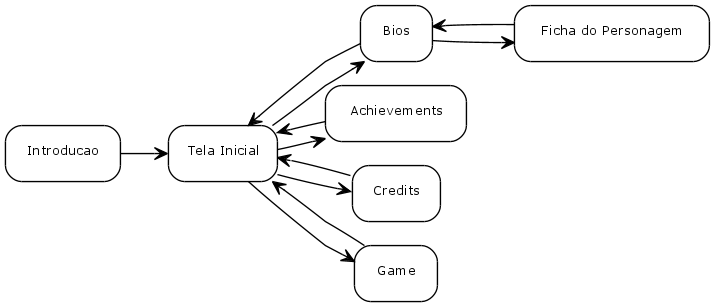
Chefes derrotados não retornam ao jogo durante a mesma partida, mesmo se o personagem principal morrer. Demais inimigos possuem uma taxa de “Spawn”, podendo aparecer até um determinado limite de inimigos na tela e

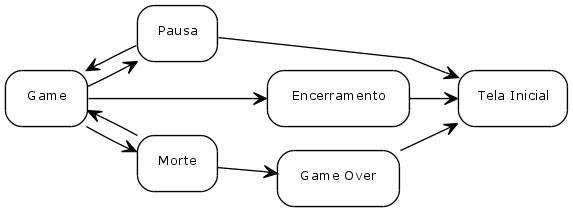
## Economia

Não existe sistema financeiro no jogo. A pontuação conseguida por dinheiro e fichas de cassino apenas servem para comparação.

# Telas do jogo

## Diagrama de fluxo





## Descrição das telas

### Cena de abertura

Animação: Logo do Jolly Cooperation (fade-in e fade-out), Cut-scene de abertura.

### Tela inicial

Imagem de fundo animada. Menu centralizado horizontalmente. Opções para começar o jogo (Start), para acessar as biografias dos personagens (Bios), para acessar os desafios (Achievements), e para acessar os créditos (Credits).

### Tela de biografias (Bios)

Exibe uma pasta com uma lista de nomes de personagens encontrados durante a partida. Clicando em um nome, exibe uma ficha do personagem. Consta um botão para voltar para a tela que a invocou.

### Tela de ficha do personagem

Exibida sobre a tela de biografias como uma ficha criminal, com informações do personagem selecionado e fotos. Consta botão para avançar para o próximo personagem disponível, um para retornar para o personagem anterior e um botão para voltar para a tela de biografias.

### Tela de desafios (Achievements)

Tela com lista de desafios do jogo. No topo da lista aparecerão os desafios concluídos, seguidos dos desafios a serem concluídos. Consta um botão para voltar para a tela que a invocou.

### Tela de créditos (Credits)

Tela com lista de desenvolvedores e pessoas que participaram da produção. Informações sobre o Jolly Cooperation. Consta botão para voltar para a tela inicial.

### Partida (Start)

Inicia a cena de abertura (que pode ser adiantada pelo jogador pressionando um botão específico na tela o no controle). Começa a sequencia de jogo com cenário e personagens. Com o botão de pausa, ativa a tela de pausa. Quando o jogador chega ao final do jogo, é exibida a tela de encerramento. Quando o jogador morre, exibe a tela de morte.

### Tela de pausa

Exibe botões para as telas de Bios, de Achievements e para encerrar o jogo e ir para a tela inicial.

### Tela de encerramento

Exibe uma animação de encerramento, seguindo para a tela de créditos finais e, por último, para a tela inicial.

### Tela de morte

Quando o personagem principal morre durante o jogo, é exibida a tela de morte, que contabiliza a morte e se ainda restam vidas restantes. Caso existam, o jogador é levado de volta para o jogo, no último checkpoint. Se não possuir vidas extras, vai para a tela de game over.

### Tela de game over

Exibe a mensagem de game over com uma imagem de fundo e o placar final da partida. Com qualquer botão, o jogador retorna para a tela inicial.

# Opções do jogo

Única opção possível é o áudio do jogo, que pode ser removido com o pressionar do botão de áudio, que estará presente em tela a todo o momento. Quando o botão for ativado, o jogo não produzirá sons de nenhuma natureza.

## Guardar progresso

O jogador pode salvar seu progresso durante a partida passando por um checkpoint. Quando morre, se possuir vidas restantes, ele recomeçará do último checkpoint por onde passou. Quando morre pela última vez ou encerra o jogo, os checkpoints são apagados e o jogador precisa recomeçar do início.

Os desafios concluídos são registrados e exibidos na tela de Achievements. As medalhas recebidas pela conclusão de desafios deve ser persistente entre partidas.

## Rejogabilidade

O jogo consta de uma única fase, dividida em três partes. A rejogabilidade fica por conta dos desafios que podem ser completados em diversas partidas.

# História

## História de fundo

O local é Chicago, em algum momento após o ano de 1920. O grupo conhecido como Chicago’s Outfit é uma emergente associação de famílias italianas que viram na proibição de comercialização de bebidas alcoólicas a oportunidade perfeita para prosperar. Contrabandeando bebidas, gerenciando cassinos e prostíbulos, através dos negócios de azeite e restaurantes lavava o dinheiro do crime e o usava em suborno ou, quando isto não funcionava, e extorsão e intimidação. O grupo mafioso ganhou força, fazendo os grupos rivais se armarem e começarem a planejar maneiras de enfraquecer o Outfit.

## Personagens

### Marzia

#### Biografia

Marzia era na época uma mulher por volta de seus trinta anos. Assumiu o posto de soldado no lugar de seu marido, Ermilo, quando este morreu emboscado pelos homens de Hymie Weiss, uma gangue rival. Marzia optou por ser uma matadora, pois a outra opção era ingressar em um dos prostíbulos da família, para o qual não tinha nem idade nem vontade. Sempre bem vestida, de forma meio masculinizada, luta contra o estigma de sexo frágil, sendo destemida e proativa, assumindo qualquer desafio.

#### Aparência

Indumentária: Vestes masculinas dos mafiosos de Chicago da década de 20, com cortes alterados para não perder completamente a feminilidade. O Scarpin perdeu seu salto para facilitar a mobilidade, o sobretudo se abre como uma saia ou capa, o chapéu cobre cabelos loiros presos em coque na parte de trás da cabeça, deixando apenas uma mecha solta na franja.

#### Animação

##### Cinemática

##### Jogo

* Parada: Movimentação de respiração com sobretudo e cabelos esvoaçantes.
* Andando/Correndo: a personagem sempre estará correndo.
* Atirando parada: A arma em punho na altura do abdômen.
* Atirando correndo: Misturar animação da perna com a animação de atirando parada.
* Usando canivete de parada: Animação rápida para o corte, ficando lenta ao terminar o movimento e fechando o canivete. Atinge adversários agachados.
* Usando canivete correndo: Semelhante a anterior.
* Agachada: Passa a ocupar metade da altura, podendo se esconder atrás de objetos.
* Agachada atirando
* Agachada usando canivete: Corte inclinado ascendente. Detalhe do movimento semelhante ao ataque de pé.
* Sendo atingida: recuando um pouco com dano no abdômen. Fica brilhando em vermelho por um tempo, invulnerável.
* Morrendo: Caindo no chão de joelhos e depois de rosto, com chapéu saindo da cabeça.

#### Habilidades

<Definir o que o personagem pode fazer. Movimentos básicos, ataques, falas, habilidades especiais, e outras características.>

#### Relevância

Protagonista.

#### Relações

Esposa do falecido Ermilo. Trabalha como soldado do Chicago’s Outfit desde que se tornou viúva. Sofre preconceito por ser uma mulher exercendo uma função dita de homem, recebendo abusos morais de seus colegas de trabalho.

### Ermilo

#### Biografia

Um soldado exemplar trabalhando para o Chicago’s Outfit. Tornou-se alvo de Weiss durante uma emboscada feita em um dos escritórios do Outfit há um pouco menos de um ano. Enquanto vivo, ensinou sua esposa a se defender, usar facas e armas de fogo, na esperança de torna-la uma carta na manga caso sofresse um ataque em casa.

#### Aparência

Não chega a aparecer, apenas o seu chapéu é o mesmo usado pela personagem principal.

#### Animação

Não possui animações.

#### Habilidades

Não possui habilidades.

#### Relevância

Tornou Marzia a mulher que ela é hoje. Aparece referenciado em diálogos entre os personagens.

#### Relações

Marido falecido de Marzia e soldado do Chicago’s Outfit. Assassinado por soldados de Weiss.

### Lorenzo

#### Biografia

Trabalha no bar dentro de um cassino em Little Italy. Dentro da máfia, ocupa uma posição de gerência, regulando a venda de bebidas alcóolicas dentro dos cassinos e trata diretamente com a polícia e seus subornos. Raramente recorre a armas de fogo pois com seu tamanho, dificilmente é confrontado diretamente.

#### Aparência

Um homem de quase 1,90 metros, largo e um tanto gordo. Barba sempre bem feita e cabelo meticulosamente penteado, separado ao meio, para esconder as entradas nas laterais da testa. Trabalha no bar, onde usa uma toalha como avental amarrada na cintura. Veste uma camisa branca abotoada até o penúltimo botão e de mangas dobradas até o cotovelo, e sua calça preta é segura por suspensório vermelho.

#### Animação

##### Cinemática

Introdução

* Limpando o copo (falando e ouvindo),
* Colocando o copo na mesa,
* Apoiado no balcão (falando e ouvindo),
* Prestando atenção no movimento ao longe,
* Puxando Marzia pelo braço,
* Pegando espingarda debaixo do balcão e atirando com ela.
* Usando o balcão como cobertura (falando e calado).

Após introdução

* Varrendo o chão,
* Parado com a vassoura na mão conversando.

#### Habilidades

Nenhuma

#### Relevância

Membro de relativa importância dentro da máfia. Responsável pela gestão dos soldados no cassino onde atua, logo, chefe de Marzia. Responsável pelo diálogo inicial do jogo para fornecer ao jogador o background da história.

#### Relações

Membro gerencial do Chicago’s Outfit, chefe de Marzia.

### Hymie Weiss

#### Biografia

Chefe da máfia North-Side Gang, rival direto de Al Capone. Os métodos violentos como lidava com seus oponentes era renomada.

#### Aparência

Aparece na história enquanto referência. Não possui representação física.

#### Animação

Não possui.

#### Habilidades

Não Possui.

#### Relevância

Responsável pelo assassinado de vários soldados do Outfit, inclusive Erminio, o que criou um sentimento de vingança em Marzia, que ela usa como motivador para enfrentar a North-Side Gang.

#### Relações

Lider da North-Side Gang, inimiga direta da Chicago’s Outfit.

### Al Capone

#### Biografia

Conhecido gangster que se tornou líder do Chicago’s Outfit no início da década de 1920.

#### Aparência

Aparece referenciado nos diálogos. Não tem aparência física representada no jogo.

#### Animação

Não possui.

#### Habilidades

Não possui.

#### Relevância

Lider do Outfit no momento no qual a história de jogo se passa.

#### Relações

Chefe da máfia, logo, chefe de Marzia. Tinha como rival Weiss e sua gangue.

### Soldado do Chicago’s Outfit

#### Biografia

Os soldados da máfia. Armados, perigosos, seguindo um código de honra que envolve proteger os seus em detrimento das eventualidades externas. Um soldado é um homem que se colocará em risco para defender outros membros da Chicago’s Outfit, porque sabe que a máfia fara o mesmo por ele. Carismáticos e temidos, rondam as ruas de Little Italy mantendo olho atento à segurança dos negócios da família enquanto oferecendo proteção para demais moradores e comerciantes. Afinal, acidentes acontecem.

#### Aparência

São representados por homens de terno preto, cinza ou marrom. Alguns usando chapéu, mas não dentro do cassino. É falta de educação manter seu chapéu em lugares fechados. Alguns carregam pistolas escondidas em coldres no paletó, outros são menos discretos, com cases de instrumentos e armas maiores, como a temida Thompson (Tommy Gun).

#### Animação

##### Antes do tiroteio no cassino

* Bebendo no balcão do bar,
* Andando de um lado para o outro dentro do cassino.

##### Durante o tiroteio no cassino

* Sacando armas,
* Disparando armas (pistolas e Tommy Guns),
* Sendo atingido por disparos de inimigos.

##### Durante e após o tiroteio

* Caídos no chão segurando ferimentos.

#### Habilidades

Não possui.

#### Relevância

Aparecem como figurante nas cenas dentro do cassino. Não possuem falas nem possibilidades de interação.

#### Relações

Trabalhando para o Outfit, são colegas de trabalho de Marzia e chefiados diretamente por Lorenzo.

### Público do cassino

#### Biografia

Homens de negócio e comerciantes abastados reúnem-se nos cassinos e cabarés da Little Italy, normalmente controlados pelo Chicago’s Outfit. Apesar do dinheiro deles ser sempre bem vindo, costumam ficar no caminho quando problemas acontecem.

#### Aparência

Homens em geral, carecas, grisalhos, ou com cabelos bem aparados. Podem aparecer com ternos, fraques ou apenas camisa social e um paletó nos braços. Desarmados mas muito bem arrumados.

#### Animação

##### Antes do tiroteio no cassino

* Sentado em mesas de jogos apostando,
* De pé ao lado da roleta,
* Bebendo de pé conversando com outros,
* Sendo paquerados por uma dançarina.

##### Durante o tiroteio

* Correndo desesperados em direção oposta aos tiros,
* Caídos no chão, mortos ou feridos.

#### Habilidades

Não possui.

#### Relevância

Aparecem como figurante nas cenas dentro do cassino. Não possuem falas nem possibilidades de interação.

#### Relações

Sem relações significativas.

### Dançarina

#### Biografia

Duas coisas levam uma mulher a trabalhar como dançarina: O desejo pela fama e a necessidade. Em alguns casos, ambos os caminhos podem fazê-las seguirem atalhos para conseguir o que querem, seja um espaço na Broadway ou uma mesada honrosa. Neste aspecto, ao final dos shows, é comum ver algumas das dançarinas andando pelos salões do cassino enquanto procurando por candidatos aceitáveis ao papel de Sweet Daddy.

#### Aparência

As dançarinas se vestem com saias curtas e roupas chamativas, rondam em torno de grupos de homens e estão sempre sorridentes e bem maquiadas.

#### Animação

##### Antes do tiroteio

* Paradas debruçadas sobre mesas,
* Próximas à roleta torcendo.

##### Durante e após o tiroteio

* Escondidas atrás da roleta,
* Deitadas no chão se protegendo,
* Baleada no chão.

#### Habilidades

Nenhuma.

#### Relevância

Figurantes dentro do cassino.

#### Relações

Empregadas pela máfia para entreter seus clientes.

### Bad Luck Louie

#### Biografia

Azarado no jogo, bom com uma arma, Louie teve que batalhar a falta de sorte inerente a si mesmo para conseguir um lugar de destaque entre os soldados de Weiss. Infelizmente não sobrevive ao ataque ao cassino.

#### Aparência

Paletó marrom claro e calça escura riscada. Sem chapéu porque ele raramente fica na cabeça. Armado com uma Tommy Gun, que usa para atirar e dar coronhadas.

#### Animação

* Andando com arma,
* Atirando parado,
* Atirando agachado,
* Atirando em movimento,
* Atacando com coronhada,
* Atacando com coronhada agachado,
* Recebendo dano,
* Rolando no chão,
* Caindo no chão morto.

#### Relevância

Personagem jogável. Usado durante o tutorial.

#### Relações

Soldado de Weiss. Morto por Lorenzo na primeira cena.

### Capanga (Inimigo)

#### Biografia

A vida de um mafioso começa, geralmente, por baixo. Cometendo pequenos crimes e sujando as mãos com ludibrias pequenas, um capanga recebe pouco e se arrisca muito. Quem sabe consegue uma arma, ou vai depender de um meio mais mundano, como um taco de beisebol ou críquete, para extorsão ou proteção.

#### Aparência

Camiseta sem manga, com calça segura por suspensórios. Pode ou não usar chapéu, e carrega nas mãos um pedaço de pau ou um taco de beisebol, críquete ou um pedaço de cano.

#### Animação

* Parado com arma no ombro,
* Parado com posição de pugilista,
* Parado atacando com arma,
* Parado atacando com socos,
* Parado recebendo dano carregando o bastão,
* Parado recebendo o dano desarmado,
* Pulando com bastão,
* Pulando desarmado,
* Andando com bastão,
* Andando desarmado,
* Caindo no chão,
* Bastão voando e quebrando.

#### Habilidades

Ataque parado com bastão. Sequencia de até três socos parado no chão.

#### Relevância

Capangas são inimigos comuns. Encontrados em grande número e por todo o jogo.

#### Relações

Empregados da North-Side Gang. Baixo custo, baixo desafio.

### Cara com um martelo (Inimigo)

#### Biografia

Algumas vezes, não há diplomacia maior do que a feita por uma marreta de construção. Devido ao seu tamanho e força, uma marreta parece ser uma opção adequada quando tentando manter adversários menores a uma distância segura e, no processo, quebrar alguns ossos.

#### Aparência

Grande, vestindo terno e chapéu, com uma grande marreta nas mãos.

#### Animação

* Andando com marreta,
* Atacando parado com a marreta com ataque curto e rápido,
* Atacando parado fazendo um grande arco com a marreta,
* Parado,
* Recebendo dano,
* Caindo no chão.

#### Habilidades

Ataque curto e rápido com a cabeça da marreta. Ataque em arco com a marreta. Não salta. Bloqueia ataques corpo a corpo com a marreta.

#### Relevância

Capanga da North-Side Gang. Causa um certo impacto devido ao seu tamanho.

### Tipo perigoso (Inimigo)

#### Biografia

Nunca subestime um estrangeiro, ainda mais se ele vier com uma corrente. Vindo da Alemanha para tentar a vida na terra da oportunidade, foi visto como uma boa aquisição ao grupo de Weiss. Seu tamanho e praticamente insensibilidade à dor o fazem alguém contra quem você não quer entrar em uma briga.

#### Aparência

Grande, alto, terno preto com paletó aberto e sem gravata, loiro e sem chapéu. Corrente enrolada em uma das mãos que ele usa como chicote ou para dar socos.

#### Animação

* Andando com corrente enrolada,
* Andando com corrente solta, arrastando no chão,
* Ataque com corrente enrolada no punho,
* Ataque com corrente estendida como chicote,
* Ataque com corrente estendida fazendo um arco no ar,
* Ataque agachado com corrente esticada,
* Ataque Agachado com correte enrolada no pulso,
* Pontapé alto,
* Saltando,
* Saltando e atacando com a corrente em arco,
* Saltando e chutando,
* Parado com corrente enrolada,
* Parado desenrolando a corrente,
* Parado enrolando a corrente,
* Recebendo dano de pé,
* Agachando,
* Recebendo dano Agachado,
* Caindo no chão.

#### Habilidades

Ataque com os punhos. Combo de até três ataques. Ataque com a corrente como um chicote. Ataque girando a corrente. Ataque agachado com corrente. Ataque agachado com o punho. Ataque parado com o pé. Ataque saltando com a corrente. Ataque saltando com o pé.

#### Relevância

Aliado de Weiss. Não exatamente um mafioso. Mais um trabalhador liberal contratado para dar conta de pequenas aversões de Weiss.

### Mobster (Inimigo)

#### Biografia

Nada é mais característico aos gangsters de chicago do que a famosa Tommy Gun, uma metralhadora com clipe de munição adaptável, normalmente em forma de barril, com pouco alcance mas muito poder de destruição, devido à quantidade de balas disparadas por segundo. Um símbolo de status e poder, sonho de consumo da maioria dos mafiosos iniciantes.

#### Aparência

Com ternos escuros, marrom, preto ou azul, chapéus combinando, sapatos bem engraxados e armas imponentes. Ao disparar, as cápsulas dos projéteis voam do barril da arma.

#### Animação

* Parado com arma,
* Parado sem arma,
* Parado atirando,
* Parado socando,
* Andando e atirando,
* Andando com arma,
* Andando sem arma,
* Agachado com arma,
* Agachado e atirando,
* Recebendo dano de pé,
* Recebendo dano agachado.
* Saltando,
* Caindo no chão.

#### Habilidades

Atirar com tommy gun de pé, andando e agachado. Os disparos saem em rajadas. Quando sem a arma, ataca com um porrete ou um blackjack.

#### Relevância

Inimigo comum, aparece na primeira parte da fase.

### Leão de chácaras (Inimigo)

#### Biografia

O boxe era um esporte elitista, que discriminava pessoas pela sua cor. Mesmo dando o seu melhor e chegando ao topo, uma hora alguém achará que o rosto daquele campeão não é bom o bastante para estampar os jornais e, por suborno ou coação, é retirado dos ringues. Na entrada do porto trabalha um ex boxeador, atualmente um dos maiores leões de chácaras que já trabalhou para Weiss. Grande e mal vestido, mas a resistência de um touro, e leal como um cão de guarda.

#### Aparência

Um cara grande, de terno e chapéu. Não está armado, fora um pequeno adereço de metal que segura nas mãos. Rápido nos ataques deferidos e resistente aos ataques recebidos. Só cairá quando suas últimas forças se gastarem.

#### Animação

* Parado,
* Parado falando de braços cruzados,
* Parado fazendo postura de boxe,
* Agachado,
* Avançando para atacar,
* Gancho após avançar,
* Pontapé após avançar,
* Soco reto após avançar,
* Soco parado,
* Pontapé parado,
* Pontapé em objeto de cenário,
* Saltando,
* Saltando e chutando,
* Saltando e enterrando soco no chão.
* Recebendo dano,
* Caindo no chão ajoelhado e levantando,
* Caindo no chão derrotado.

#### Habilidades

Os socos são rápidos e projetam o alvo ao chão todas as vezes. Os pontapés são lentos, mas poderosos. Toda a vez que tenta chutar perde um pouco do equilíbrio, abrindo a guarda. Tentará buscar cobertura quando receber tiros.

#### Relevância

Um inimigo acima da média, necessitando de um pouco mais de atenção e cuidado para ser enfrentado.

### Açougueiro (Inimigo)

#### Biografia

Não é fácil manter um negócio em Little Italy sem ter o caminho cruzado pela máfia. O açougueiro é um exemplo dos poucos comerciantes que encaram a presença de mafiosos como um desaforo e nega-se a pagar por proteção. Com seu corpo robusto e machado de carne na mão, ele tem toda a proteção que precisa.

#### Aparência

O avental branco com manchas de sangue de quem trabalha duro todos os dias. Um machado de carne na mão, bota preta e calça escura.

#### Animação

* Andando,
* Atacando com o cutelo,
* Bloqueando com o cutelo,
* Agachando,
* Parado,
* Parado e falando,
* Recebendo dano,
* Arremessando o cutelo e caindo no chão.

#### Habilidades

Qualquer ataque com o machado pode ser letal, mesmo com a vida cheia. Ao ser derrotado, este inimigo arremessará o cutelo, na tentativa de acertar o personagem principal, e cairá em seguida.

#### Relevância

Um personagem coadjuvante, inserido para enriquecer o cenário, refletindo parte da realidade da atuação da máfia.

### Marinheiro (Inimigo)

#### Biografia

Viajar, conhecer outros lugares, outras mulheres e fazer dinheiro com contrabando é a vida de um marinheiro. Quando não estão embarcados, passam as noites bebendo, jogando e arrumando brigas. Quando tem o porto invadido, defendem seu território com unhas e dentes.

#### Aparência

Marinheiro vestido de calça e camisa preta. Ágil e utilizando porrete ou pistola. Também pode ser visto com facas.

#### Animação

* Parado com pistola,
* Parado com porrete,
* Parado com faca armada,
* Correndo com pistola,
* Correndo com faca,
* Atacando com pistola,
* Atacando com porrete,
* Atacando com faca,
* Atacando com chute,
* Atacando com rasteira,
* Esquivando-se com salto para trás,
* Esquivando-se agachando,
* Agachado,
* Andando agachado,
* Atacando agachado,
* Saltando,
* Saltando e chutando,
* Recebendo dano,
* Caindo no chão.

#### Habilidades

Se estiver parado, o marinheiro tentará desviar-se de ataques, saltando para trás ou agachando. Todo o marinheiro começa armado com uma pistola ou faca e, ao cair no chão, perde este item, pegando um bastão ou outra faca. Se cair mais uma vez antes de ser derrotado, atacará exclusivamente com chutes e rasteiras.

#### Relevância

Inimigo padrão do porto. Atacam em número e geralmente caem ao chão com qualquer ataque, podendo levantar-se uma ou duas vezes mais.

### Estivador (Inimigo)

#### Biografia

Trabalhar no porto não é só levar carga de um lado para o outro, é também manter enxeridos fora. Weiss paga bem o suficiente para que os estivadores do porto se preocupem com a segurança e privacidade das cargas sendo embarcadas.

#### Aparência

Com calça e botinas. Com camisas surradas com alguns botões abertos.

#### Animação

* Parado,
* Andando,
* Correndo e investindo,
* Atacando com socos,
* Recebendo dano,
* Saltando,
* Saltando dando joelhada,
* Caindo no chão.

#### Habilidades

A grande habilidade dos estivadores é ataque de carga, tentando derrubar o personagem principal. Este ataque é feito correndo em direção ao oponente e atingindo-o com o ombro. Durante a corrida, disparos não o derrubarão, mas receber dano o suficiente para ser derrotado, ele cairá morto após terminar a carga.

#### Relevância

Inimigo comum no porto.

### Rottweiller (Inimigo)

#### Biografia

O melhor amigo do homem pode ser seu maior pesadelo. Cães são usados para guardar, caçar e atacar. Quando bem treinados, são mais efetivos que muitos soldados.

#### Aparência

Um rottweiler padrão, preto e marrom, sem coleira e com expressão zangada.

#### Animação

* Parado rosnando,
* Parado latindo,
* Andando,
* Correndo,
* Saltando,
* Investindo e atacando,
* Recebendo dano,
* Caindo.

#### Habilidades

Geralmente cairão com o primeiro ataque. São baixos e não vão ser atingidos facilmente com armas de fogo, a não ser que estejam atacando. O padrão de ataque é posicionar-se a certa distância, investir e saltar sobre o alvo, derrubando-o no chão e matando-o. Durante o salto, no entanto, ele está bastante vulnerável, podendo ser derrubado facilmente com um disparo ou um corte no momento certo. Mas se o ataque atingir, pode ser letal.

#### Relevância

Inimigos de toda a fase, estes aparecem com pouca frequência devido a periculosidade, e sempre acompanhados de outros inimigos.

## Plot

<Descreva os elementos de história que devem aparecer durante o jogo, incluindo diálogos, ações e cenários.>

## Progressão

Ao clicar em “Start”, é exibida a cena de introdução. Após a primeira parte da introdução, o jogador assume o controle de um dos gangsters do North-Side Gang e deve tentar chegar ao fundo do cassino Durante o percurso serão introduzidos os controles do jogo. Se o jogador tiver sucesso em chegar ao final do cassino, é exibida a cena de fuga, onde o gangster é morto quase na porta. Em ambos os casos, assim que o gangster morrer, passa-se para a segunda parte da introdução.

Agora o jogador assume o papel de Marzia e deve ir atrás dos assaltantes. Primeiro seguindo por dentro do cassino, onde não existem mais inimigos, e indo para a rua.

Na rua, o jogador encontrará inimigos e terá que passar por eles, derrotando-os ou não, até chegar a um local com um açougue. O Açougueiro sai de dentro do estabelecimento, avental sujo de sangue, e é apresentada a cena anterior ao combate. Com o açougueiro derrotado, Marzia chega às docas, onde os inimigos característicos se juntam aos inimigos já existentes.

Quando chegar ao final das docas, encontra os assaltantes do cassino e deve derrota-los todos ao mesmo tempo.

Derrotando os inimigos, é exibida a cena de encerramento, seguindo para os créditos e, finalmente, para a tela de fim de jogo.

Ao perder todas as vidas, é exibida a cena de morte, seguida da cena de gameover.

## Cut scenes

### Abertura

Cena em HD. Toca som de Blues no fundo. Marzia bebe um gole de Bourbon. A cena se mistura com os vultos de um homem e mulher (Ermilio e Marzia) se beijando atrás de uma porta, vistos pela janela. A cena passa para o vulto de Ermilio sendo baleado e chapéu caindo no chão. Quando o chapéu atinge o chão, ele está na frente de uma lápide, com o vulto de Marzia abaixando para pegá-lo e uma lágrima escorrendo de seus olhos. A câmera foca na lágrima, que vira o suor do copo de Bourbon, que Marzia deixa sobre o balcão do bar. Cena finaliza com Marzia com olhar blasé para o horizonte, com título aparecendo à direita (Mafia Pride) e o texto “Press Start” brilhando como um letreiro luminoso falhando.

### Introdução

Cena com animação do jogo. Ao fundo ouve-se um jazz animado com barulho de pessoas conversando. Marzia está sentada no bar do cassino, com Lorenzo servindo a um cliente do outro lado do bar. Ele termina de servir, guarda a garrafa que usava para servir ao cliente e vai até Marzia. Ver descrição sobre balões de fala na sessão respectiva.

- Uma moça não deveria beber tanto.

-Não sou mais tão moça, Lorenzo. Mas obrigada pela dica.

- Só queria dizer que não é bom para mim se alguém da chefia te ver bebendo em serviço.

- Até onde sei, você é o chefe por aqui. E eu não estou bebendo tanto quanto outros rapazes para você se preocupar.

Lorenzo faz uma expressão mais ríspida.

- Você sabe o que dizem sobre mulheres que bebem Bourbon sozinhas.

- Não sei. O que dizem – diz Marzia impassiva.

- Lorenzo perde a vontade de continuar a briga – Dizem que não são boa companhia, só isso.

- Agradeço a sua preocupação, Lorenzo. Mas é justamente assim que quero ficar hoje, sem companhia. Sem engraçadinhos se aproximando.

- Alguns destes engraçadinhos poderia te dar uma vida melhor, Marzia. Você não é de se jogar fora. Você não nasceu para este tipo de serviço.

Marzia levanta o rosto do copo e encara Lorenzo por um instante antes de voltar sua atenção para seu copo.

- O que quero dizer – Continua Lorenzo - é que isto não é vida. Não para uma moça. Ermilio era um homem e sabia o que estava fazendo.

- Ermilio sabia o que estava fazendo e ainda assim foi baleado enquanto desarmado.

- Ermilio era um bom homem, um bom marido.

- Agora é um bom cadáver, e ser homem não fez diferença.

Obs.: Se o jogador avançar a introdução, ele avançará até este momento.

Lorenzo olha por cima de Marzia em direção à porta, assustado, e a puxa para trás do balcão. O copo de Marzia cai no chão e se espatifa – Cuidado – Grita ele.

A câmera corre para a porta do cassino, passando por alguns guardas desatentos começando a sacar armas e sendo baleados, e outros correndo em direção à porta. Do lado de fora aparecem alguns carros parados e outro parando com uma freada brusca. De dentro saem quatro gangsters, de Weiss, um deles é “Bad Luck” Louie.

-Só entrar, pegar o que viemos pegar e sair. Vai ser moleza...

### Pós Tutorial

Se o jogador sobreviver ao tutorial inteiro, Louie leva um tiro enquanto está tentando fugir e cai morto. Se o jogador morrer com o Louie, a cena seguinte continua daí.

Cena com animação do jogo. Musica para abruptamente. Louie cai no chão de joelhos após ser atingido por um tiro.

- Mau dia...

Câmera segue para Lorenzo e Marzia. Lorenzo com uma espingarda fumegante em mãos e Marzia de pé ao seu lado, atrás do balcão.

- Vou atrás deles! – Diz Marzia e pula o balcão, começando a revirar os corpos atrás de uma arma.

- Não seja estúpida! Vá se esconder com as dançarinas no fundo e deixe os rapazes tomarem conta disto!

Marzia acha uma Tommy Gun e a pega. Levanta do chão e aponta para a porta enquanto olha para Lorenzo com raiva – Não tem rapazes! Todos estão ou mortos ou baleados! Não vou deixar que o rastro deles esfrie!

Marzia sai de cena rumo à porta. Lorenzo grita – Tente não morrer, sua idiota...

Camera foca em Marzia na porta e cena encerra para começar a fase.

# Mundo do jogo

## Cenários

O jogo possui uma única fase com três cenários: Cassino, ruas de Chicago e porto.

Dentro do cassino joga-se a parte de tutorial. Na porta do cassino passa-se para a cidade de noite. Conforme o jogador se distancia do cassino, os prédios vão diminuindo e o número de estabelecimentos comerciais também. Próximo ao porto, o cenário será majoritariamente de bares e armazéns. No porto o jogador passará por dentro de alguns armazéns e, por fim, chegará ao depósito da gangue de Weiss, onde se dá o combate final.

## Fases

### Pride

#### Sinopse

Marzia conversa com Lorenzo no balcão do bar do cassino da Chicago’s Outfit, localizado em Little Italy, sem saber o que estaria por acontecer. Uma gangue de Weiss bem armada invade o local, saqueia os cofres e mata atira em todos os soldados do local. Marzia segue os assaltantes pelas ruas da cidade de Chicago, tendo que enfrentar vários membros da gangue durante o percurso.

#### Introdução

Será exibida a cut scene “Introdução”, descrita em 7.5.2, seguida pela parte de tutorial e, finalmente, pela “pós tutorial”, descrita em 7.5.3.

#### Mapa

<Exiba um mapa da fase com importantes marcações como localização de itens e posição de inimigos (ou Spawn points). Definir o caminho padrão a se seguir.>

#### Marcações

<Descrever as marcações presentes no mapa.>

#### Encerramento

<Descrever os eventos, como cut scene, a serem exibidos no final da fase.>

# Interface

## Elementos de tela

<Marcadores de vida, de energia, munição, arma, etc.>

## Menus

### Menu inicial

* Press Start: Começa o jogo
* Achievements: Exibe a página de desafios
* Bios: Exibe a tela de biografias
* Credits: Exibe a tela de créditos

### Menu de pausa

* Resume: retorna ao jogo
* Achievements: Exibe lista de desafios
* Bios: Exibe tela de biografias
* Back to Title: Retorna para a tela inicial
* Sound: Habilita e desabilita o áudio do jogo

## Renderização

O jogo contará com arte em 2D, totalmente vetorizada, animada com o uso da ferramenta Spriter. As cores serão em escalas de cinza e sépia, predominantemente. Detalhes como sangue, munição, vidro quebrando e outros pequenos elementos serão coloridos em tons mais vivos.

Para cada personagem (ou grupo de personagens semelhantes) será usado um arquivo png com fundo transparente e todos os quadros de animação na mesma imagem (sprite sheet).

<definir quadros por segundo das animações>

<definir resolução do jogo e tamanhos de personagens >

<definir elementos de fundo e elementos de cenário>

## Câmeras

<Quais são as visões usadas para apresentar o jogo ao jogador.>

## Controles

### Teclado

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Botão | Tela/situação | Função |
| A | Tela inicial e menus | Confirma uma opção |
| Durante a fase | Realiza ataque primário |

# Áudio

<Descrever as características do som a ser usado no jogo. Se é monofônico, se será usado formato WAV ou MP3, referência da trilha sonora, qualidade sonora, etc.>

## Trilha sonora

<Listar as músicas, com artista e álbum, e o momento no qual são utilizadas.>

## Efeitos sonoros

<Listar os efeitos sonoros e a qual atividade serão utilizadas.>

# Inteligência Artificial

## Personagens

<Defina o padrão de comportamento para quando estão parados, quando avistam perigo, como interagem com outros personagens, etc.>

### Aliados

<Atuam ativamente em cooperação com o personagem principal.>

### Inimigos

<Atuam contra o personagem principal. Podem atacar diretamente ou possuir aversão ao personagem principal.>

### Neutros

<Podem ou não responder a interações do personagem. Vendedores, distribuidores de missões, etc.>

## Oponente

<Descreva como se comporta o computador quando este tem que simular um jogador real para enfrentar o jogador.>

## Suporte

### Pathfinding

<Como encontrar o menor caminhos entre dois pontos no mapa e traçar a rota.>

# Tecnologia

## Plataforma destino

<Descrever requisitos de hardware e software onde o jogo será rodado.>

## Plataforma de origem

<Descrever ferramentas envolvidas no desenvolvimento e hardware a ser usado.>

## Linguagem

<Definir linguagem de programação usada e versão.>

## Engine

<Descrever engines utilizadas e suas versões.>

## Network

<Definir lógica e mecanismos de comunicação e com quais redes o jogo deve saber “conversar”.>

## Idioma

Definir idioma do projeto, do software e as opções de idiomas do jogo.

# Projeto

## Cronograma

<Tabela com etapas de desenvolvimento e prazos>

## Custos

<Detalhe dos custos do projeto, divididos em despesas realizadas e despesas a serem realizadas.>

## Análise de risco

### Técnico

<Riscos associados a aspectos técnicos, como tecnologia, complexidade, interface, desempenho, confiabilidade, qualidade, requisitos.>

### Organizacional

<Riscos associados à equipe, como a distribuição de recursos, priorização, dependências entre tarefas, Impactos sociais.>

### Gerencial

<Riscos relativos a estimativa, planejamento, controle e configuração.:

### Externo

<Subcontratados, regulamentos, mercado, taxas e tarifas, cliente, clima, etc.>

## Plano de testes

<Como e quando o jogo será testado. Desconsiderar testes realizados durante o desenvolvimento pelos próprios desenvolvedores.>

# Histórico

## 18/03/2014 – Criação do documento – 0.1

- Humberto Raposa

Criação do documento

## Atualização do documento -0.2

- Humberto Raposa

Complementação de conteúdo (5.1, 7.2,8, 9.2, 9.3)

# Apêndice

## Arte

### Arquivos de concept

<Nome da arte, o que representa, nome do arquivo, versão, artista, data e arquivo associado.>

### Modelos e texturas

<Nome do modelo, o que representa, versão, artista, data de renderização, número de polígonos e arquivos associados (renderização e modelo 3D). >

<Nome da textura, modelo associado, versão, artista, data e arquivo associado.>

### Animações

<Nome do elemento, nome do movimento, versão, artista, data, arquivo e número de quadros.>

### Efeitos visuais

<Nome do efeito, versão, artista, data, arquivo e número de quadros.>

### Interface

<Nome do elemento, posição, elementos interativos, autor, data e arquivo.>

### Cut scenes

<nome da cena, duração, quadros, diálogos associados, áudio associado, versão, data e arquivo>

## Som

### Ambiente

Chuva, ruídos da rua, vento, animais, pessoas falando ao fundo, etc.

<Nome do elemento, versão, autor, data e arquivo.>

### Interface

Som de botões, de mouse over menus, confirmação, cancelar, voltar, avançar, etc.

<Nome do elemento, versão, autor, data e arquivo.>

### Interação

ataques, passos, pegar itens, empurrar, etc.

<Nome do elemento, versão, autor, data e arquivo.>

## Trilha sonora

Lista com as músicas e seus respectivos arquivos

<Nome do elemento, versão, autor, data e arquivo.>

## Vozes

Lista com atores e personagens que interpreta. Para cada um, listar falas e arquivos relacionados.

# Equipe

<Nome, responsabilidade principal>