

**INFINITY BOSSES**

**A segunda chance dos vilões contra os heróis**

Emerson dos Santos

Gabriel Fernandes Tsunoda

Jean Carlos de Oliveira

Wesley Alexandre de Almeida Gomes

01 Dezembro, 2019

**Resumo**

Conteúdo

[1 Visão Geral 4](#_Toc15639688)

[1.1. Conceito Principal 4](#_Toc15639689)

[2 Referências 5](#_Toc15639690)

[3 Especificação 6](#_Toc15639691)

[3.1. Jogador(es) / Grupo-alvo 6](#_Toc15639692)

[3.2. Gênero 6](#_Toc15639693)

[3.3. Estilo de Arte 6](#_Toc15639694)

[3.4. Formas de Engajamento 6](#_Toc15639695)

[4 Jogabilidade e Configuração do Jogo 7](#_Toc15639696)

[4.1. Humor e Emoções 7](#_Toc15639697)

[4.2. História 7](#_Toc15639698)

[4.3. Mundo / Meio Ambiente 7](#_Toc15639699)

[4.4. Objetos no Jogo 7](#_Toc15639700)

[4.5. Personagens do Jogo 7](#_Toc15639701)

[4.6. Objetivo Principal 7](#_Toc15639702)

[4.7. Mecânica Central 7](#_Toc15639703)

[4.8. Controles 7](#_Toc15639704)

[5 Front-end 8](#_Toc15639705)

[5.1. 5.1 Tela Inicial 8](#_Toc15639706)

[5.2. 5.2 Menus 8](#_Toc15639707)

[5.3. 5.3 Tela Final 8](#_Toc15639708)

[6 Tecnologia 9](#_Toc15639709)

[6.1. Sistemas Alvos 9](#_Toc15639710)

[6.2. Hardware 9](#_Toc15639711)

[6.3. Sistemas de Desenvolvimento / Ferramentas 9](#_Toc15639712)

[7 Tema e Inclusão 10](#_Toc15639713)

[7.1. Tema Principal 10](#_Toc15639714)

[7.2. Inclusão 10](#_Toc15639715)

[7.3. Diversidade 10](#_Toc15639716)

[7.4. Acessibilidade 10](#_Toc15639717)

[7.5. Humanidade 10](#_Toc15639718)

[8 Cronograma 11](#_Toc15639719)

[9 Equipe e Créditos 12](#_Toc15639720)

# Visão Geral

Características e aspectos principais do seu jogo, descrevendo elementos da história, em uma única página.

## Conceito Principal

Descreva o conceito principal do jogo em um parágrafo.

# Referências

Pesquisas sobre jogos semelhantes, quais os principais recursos e como o seu jogo é diferente dos demais?

# Especificação

Descrição do grupo-alvo, plataforma, estilo de arte, quem atrair e como atrair o público.

## Jogador(es) / Grupo-alvo

Quem é o grupo-alvo?

## Gênero

Qual é o gênero do jogo?

## Estilo de Arte

Qual é o estilo de arte do jogo?

Figure 3.1: Exemplo de Arte.

## Formas de Engajamento

Pensando nos 8 tipos de "diversão" de Hunicke, em qual você gostaria de se concentrar?

1. Sensation - Game as sense-pleasure 2. Fantasy - Game as make-believe 3. Narrative - Game as drama 4. Challenge - Game as obstacle course 5. Fellowship - Game as social framework 6. Discovery - Game as uncharted territory 7. Expression - Game as selfdiscovery 8. Submission - Game as pastime)

# Jogabilidade e Configuração do Jogo

Especifique os principais recursos do jogo.

## Humor e Emoções

Que humor e emoções o jogo cria (pode mudar, por exemplo, para cada nível / seção)?

## História

A história do jogo.

## Mundo / Meio Ambiente

Quais são as configurações do jogo?

Adicione aqui também um mapa do seu ambiente ou uma imagem do seu mundo, se necessário.

## Objetos no Jogo

Quais objetos estarão no jogo?

## Personagens do Jogo

Quem são os personagens do jogo?

## Objetivo Principal

Qual é o objetivo / objetivo principal do jogo?

## Mecânica Central

Seção muito importante: especifique quais são as mecânicas centrais?

## Controles

Descreva os controles do jogo.

Adicione aqui também um diagrama do controle, se necessário.

# Front-end

Descrição do Front-end como tela inicial, telas de menu etc.

## 5.1 Tela Inicial

## 5.2 Menus

## 5.3 Tela Final

# Tecnologia

Para quais tecnologias o jogo é projetado, qual é a plataforma de destino, quais tecnologias

são usadas para o desenvolvimento?

## Sistemas Alvos

Para quais plataformas o jogo é projetado?

## Hardware

Qual é o hardware necessário para jogar o jogo? Existe alguma interface adicional? Controles

recomendados?

## Sistemas de Desenvolvimento / Ferramentas

Descreva as ferramentas que você está usando (mecanismo de jogo, ferramentas de arte

etc.).

# Tema e Inclusão

Descreva aqui como você pretende abordar o tema principal do jogo.

## Tema Principal

## Inclusão

## Diversidade

## Acessibilidade

## Humanidade

# Cronograma

Cronograma planejado.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atividade | Descrição | Data |
| 1 | Início do Projeto | 02/08/2019 |
| 2 |  | 02/08/2019 |
| 3 |  | 02/08/2019 |
| 4 |  | 02/08/2019 |
| 5 |  | 02/08/2019 |
| 6 |  | 02/08/2019 |
| 7 |  | 02/08/2019 |
| 8 |  | 02/08/2019 |
| 9 |  | 02/08/2019 |
| 10 |  | 02/08/2019 |
| 11 |  | 02/08/2019 |
| 12 |  | 02/08/2019 |
| 13 |  | 02/08/2019 |

# Equipe e Créditos

O mais importante: quem é a equipe desenvolvedora, quem assume qual a função?

Exemplo:

Gerenciamento do Projeto:

Programação:

Arte:

Design:

Créditos Adicionais (por exemplo, fontes de arte, áudio etc.)