**2020-03-19**

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

**Deadline: 26/3/2020 (próxima aula)**

* 1. **Personagem jogador**

O protagonista é Wilbur W., um dentista famoso que ama sua profissão, e buscando conseguir atender seus clientes de uma forma mais eficaz, criou uma máquina que permite encolhê-lo para tratar os dentes de seus pacientes mais de “perto”.

* 1. **Cenário**

Quando o protagonista encolhe para o dente de seu paciente, o dente se tornará o ambiente onde o jogador deverá ajudar o dentista Wilbur em suas tarefas.

* 1. **Desafio**

Para que Wilbur consiga efetuar seu trabalho no dente de seu paciente não será fácil, algumas ameaças para o dente acabam se tornando ameaças para ele também devido ao seu tamanho reduzido, ou seja, será necessário que o jogador ajude o dentista não só a limpar e tratar os dentes, mas também a sobreviver.

* 1. **Premiação**

Se o jogador conseguir ajudar Wilbur a tratar 100% do dente, ele passa para o próximo dente (fase) e ganhará determinada pontuação por seu desempenho na ajuda.

1. **Requisitos do projeto**
   1. **Defina um nome preliminar para o jogo**

Dentolândia.

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

Bruno S. Hadlich ([bhadlich@furb.br](mailto:%62h%61%64%6ci%63%68@fu%72b%2e%62%72)), Jordy Felipe da Silva ([Jordyf.silva@hotmail.com](mailto:Jordyf.silva@hotmail.com)), Leonardo Fronza ([lfronza312@gmail.com](mailto:lfronza312@gmail.com)), Roberto G. de Oliveira ([robertogabriel@furb.br](mailto:ro%62%65%72to%67ab%72%69el@%66%75%72b%2e%62%72)).

* 1. **Informe a tecnologia que será adotada**

Unity, C#.

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

Produzir um game que seja jogável pelas crianças do FurbMóvel.

* 1. **Defina quantos jogadores são necessários.**

É necessário 1 jogador.

* 1. **Defina qual o gênero do seu jogo.**

Ação/ Aventura.

* 1. **Defina quais são os seus personagens e qualifique o tipo de personagem**

Wilbur W. – Dentista – Fictício.

Açúcar – Inimigo – Fictício.

* 1. **Defina qual é a história.**

Um dentista famoso que ama sua profissão, e buscando conseguir atender seus clientes de uma forma mais eficaz, criou uma máquina que permite encolhê-lo para tratar os dentes de seus pacientes mais de “perto”.

* 1. **Defina qual o objetivo final de seu personagem.**

Conseguir sucesso no tratamento do dente do paciente.

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

Para que Wilbur consiga efetuar seu trabalho no dente de seu paciente não será fácil, algumas ameaças para o dente acabam se tornando ameaças para ele também devido ao seu tamanho reduzido, ou seja, será necessário que o jogador ajude o dentista não só a limpar e tratar os dentes, mas também a sobreviver.

* 1. **Defina as regras mais essenciais para o seu jogo.**

O jogador deve conseguir um bom desempenho e pontuação para conseguir passar de fase.

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

O jogo termina assim que o jogador conseguir auxiliar o protagonista Wilbur em todas as suas tarefas no tratamento dos dentes de seu paciente.

* 1. **Quais são os principais resultados durante o jogo.**

Conseguindo um bom desempenho durante o tratamento dos dentes, o jogador consegue uma pontuação e avança de fase.

Referências:

<http://www.gamedev.com.br/forum/viewtopic.php?t=81>