# O Menino do Morro

## Projeto de TCC

Game Design Document: Conceitual

Integrantes:

Henrique Valerio RA00117247

Juan Villegas RA00111916

|  |
| --- |
| Sumário |
|  |

|  |
| --- |
| 1- Histórico do Projeto |
| Na versão inicial do jogo tínhamos somente uma fase jogável, onde a mecânica se limitava a mover-se e morrer. Com o passar do semestre, inserímos novos mapas e críamos a mecânica do jogo, sendo tiro, movimentação e inteligência artificial e na versão final, corrigimos os bugs perceptíveis e concluímos a inteligência artificial do último inimigo. |

|  |
| --- |
| 2 - Resumo do Projeto |
| **2.1 – Conceitos do Jogo**  O jogador vai sozinho, avançando pelos cenários, matando os ocupantes, onde utilizará suas estratégias para prosseguir vindo a encontrar seus companheiros somente no cenário final. Chegando ao mapa final com um breve diálogo com o boss seguido pelo combate final.    **2.2 – Conjuntos de características**  O jogo será feito em Unity, inicialmente com três níveis. O 2D é o estilo gráfico utilizado no modo arcade, com características de cores de 16 Bits, com uma perspectiva aérea. A física usada é simples e flui extremamente bem durante a experiência do jogador.    **2.3 – Gênero**  É um game de ação do gênero top-down-shooter que combina elementos de estratégia.  **2.4 – Público-alvo**  O público alvo são os jovens de ambos os gêneros, a partir de 17 anos por conta da violência, sangue e linguagem ofensiva utilizados no jogo.    **2.5 – Resumos do Fluxo do Jogo**  O jogador terá a movimentação livre com cada nível que passar. Podendo pegar munição para sua pistola apertando um botão sobre o ícone de uma pistola. Não terá a opção de obter mais vidas ou energia, pois se o personagem levar dano, ele morrerá e deve começar novamente a fase atual.    **2.6 – Look and Feel**  O jogador será introduzido no mundo onde a história é definida rapidamente no mundo do crime e suas consequências, fazendo com que a visão do jogador possa ser do simples “me divertindo com a violência virtual” até o “sei como ele se sente”.    **2.7 – Escopo do Projeto**  2.7.1 – Número de cenários;  Seis cenários.  2.7.2 – Número de níveis;  Cinco níveis jogáveis.  2.7.3 – Número de NPCs;  37 (35 inimigos e 2 amigos), sem contar os figurantes.  2.7.4 – Número de armas  Protagonista utilizará apenas uma arma, sua pistola. |

|  |
| --- |
| 3 – Jogabilidade e Mecânica |
| **3.1 – Jogabilidade**  **3.1.1 – Progressão do Jogo**  O jogador avança conforme mata todos os inimigos do cenário, possibilitando sua passagem para a próxima área.  **3.1.2 – Estrutura das Missões / Desafios**  A cada mapa o jogador encontra um número de inimigos em posições diferentes nos cenários, bem como uma construção diferente do mapa, diminuindo a repetição e exigindo que o jogador pense por qual parte do cenáro vai avançar e quem deve atacar primeiro.  **3.1.**3 **– Objetivos**  Jogador avança sozinho nas áreas matando inimigos. Chegando ao mapa final com um breve diálogo com o “boss”. Este cenário, diferentemente dos anteriores, seria marcado por uma única batalha com o boss, seguida por uma animação.  **3.1.**4 **– Fluxo do Jogo**  Após passar pela primeira fase, as próximas telas terão a dificuldade aumentada, fazendo o jogador montar uma estratégia. Isso auxilia na curva de aprendizado do jogador, melhorando o fluxo do game, deixando-o mais interessante e estendendo o tempo de jogo.    **3.2 – Mecânicas**  O personagem principal não pode levar qualquer tipo de dano, caso contrário ele morre. Usará uma pistola para derrotar os inimigos e completar todos os objetivos.    **Mecânica de jogo:**  Sistema de Batalha;  - Sistema de disparo.  - Contador de munição.  - Identificador de objeto atingido.    Itens;  - Munição.    Inimigos;  - Sistema de Batalha (IA).  - Sistema de waypoints.    **3.2.1 – Física do jogo**  Personagens se movem em velocidade semelhante à real, permitindo movimentação horizontal, vertical e diagonal, limitada apenas por paredes. Disparo realizado através de raycast, onde o disparo é realizado em linha reta com distância limite, sendo por colisões.  3.2.2.1 – Movimentos Gerais;  Movimentos padrão horizontal, vertical e diagonal.  3.2.2.2 – Movimentos específicos;  Movimentos de ação: atirar.  **3.2.3 – Objetos**  3.2.3.1 – Pegando objetos;  Apertando um botão para pegar o objeto.  3.2.3.2 – Movendo objetos;  Não terá esta opção.  3.2.3.3 – Descartando objetos;  Não terá esta opção.  3.2.3.4 – Modificando objetos;  Não terá esta opção.    **3.2.4 – Ações**  3.2.4.1 – Interruptores, alavancas e botões;  Apenas a mudança de cenário será habilitada quando não houver mais inimigos vivos.  3.2.4.2 – Pegando, Carregando e Soltando;  A recarga de munição é feita ao pegar uma arma de mesmo modelo no chão.  3.2.4.3 – Falando e Conversando;  Não terá conversa durante o gameplay.  3.2.4.4 – Lendo e Pensando;  Não terá esta opção.    **3.2.5 – Combates**  Combate a longa distância. Com o comando de um botão o personagem deve atirar em seus inimigos.  **3.2.6 – Monetização**  Será gratuito.  **3.2.7 – Planilha de Fluxo de Telas**    3.2.8 – Descrição de Telas  3.2.8.1 - Menu Principal do jogo  Terá uma arte do game como imagem de fundo e botões de Iniciar, Continuar, Tutorial, Opções, Créditos e Sair.  3.2.8.2 - Animação no Bar  O bar é caracterizado como um ambiente para o outro nível da sociedade.  3.2.8.3 - Cenário na Cidade  Este cenário é caracterizado como um ambiente de cidade grande, cheio de prédios, fast food e grandes negócios. Ambiente noturno.  3.2.8.4 - Cenário na Favela  Cenário evidenciando a pobreza, ambiente onde o protagonista cresceu. praticamente todas as casas possuem as paredes apenas rebocadas, as outras possuem a pintura gasta. Ambiente noturno.  3.2.8.5 - Térreo da casa de Matheus  Criado para diferenciar o ambiente externo da favela do ambiente interno da casa do dono do morro, com paredes bem pintadas e diversos eletrônicos.  3.2.8.6 - 2º andar da casa de Matheus  Neste ambiente, o segundo andar,encontramos uma balada ocorrendo em uma sala fechada, em um ambiente voltado à manufatura de drogas.  3.2.8.7 - Súite da casa de Matheus  Este cenário possui o ambiente mais fantasioso, evidenciando a diferença financeira entre os protagonistas e o antagonista. Cenário com objetos evidenciando a riqueza ou a realeza.  **3.4 – Opções do jogo**  As opções serão: Som - Volume geral.  **3.5 – Re-jogando e Salvando o jogo**  O checkpoint será no momento em que o jogador concluir a fase. O jogo terá seus saves apenas ao final de cada tela.  **3.6 – Códigos de trapaça (Cheat-codes) e procedimentos escondidos (Easter-eggs)**  Easter eggs  Animação 1/1 na cidade:   1. Chapéu de palha do personagem Luffy do One Piece. 2. Cartaz do Masp. 3. O prédio do Banespa. 4. O rosto do professor Dolemes.   Animação 1/2 dentro do bar:   1. Máquinas de Fliperama AS que seria Avenue Fighter uma referência de Street Fighter. 2. O Boné do Miguel com o simbolo 1 uma referente a marca 1DaSul. 3. O Jonathan com um agasalho que possui a logo da Adidas.   Dentro do Game no cenario da Cidade   1. Possui um Mc Donalds. 2. Hospital Santa Casa de Santo Amaro. 3. Estátua de Borba Gato. 4. Orelhões viva referencia a empresa Vivo. 5. Veiculos Fusca/Gol.   1° andar da casa do Matheus   1. Super Nintendo. 2. Space invader. 3. Acme. 4. Playboy. 5. Máscara de respiração do seriado Breaking Bad.   2° andar da casa do Matheus   1. DVD/Máscara/Braking Bad. 2. Mulher com roupa do He-Man. |
|  |

|  |
| --- |
| 4 – Enredo, Universo e Personagens |
| **4.1 – Enredo e Narrativa**  4.1.1 – Prelúdio  O enredo se passa na atualidade, ano 2014, em que o personagem principal, Marcos, decide que precisa subir na vida. Não quer mais ser um simples morador que reza para viver e ter o que comer por mais um dia.  Marcos decide tomar o morro e com a ajuda de dois amigos, Jonathan e Miguel, invade o centro de operações do líder do morro, cada um por um lado.  4.1.2 – Elementos do enredo  É possível entender melhor a história escutando a música tema do jogo (O Menino do Morro - Facção Central) e assistindo às cenas de corte, estas com um diálogo bastante voltado à realidade ambientada no jogo.  4.1.3 – Progressão do Jogo  Os cenários são diferenciados, mas o objetivo neles é o mesmo: Invadir e matar a todos.  4.1.4 – Corte de Cenas  4.1.4.1- Corte de cena 1  A primeira cena de corte ocorre após o início do jogo, servindo como abertura do jogo, contando a motivação dos personagens para realizar suas ações.  4.1.4.2- Corte de cena 2  A segunda cena de corte ocorre na entrada da casa de Matheus, servindo apenas para situar o jogador. Marcos novamente avança sozinho.  4.1.4.3- Corte de cena 3  A terceira cena de corte ocorre na entrada do último cenário, quando os personagens encontram-se com Matheus, porém os amigos de Marcos são alvejados e caem. Marcos se esconde e o jogador toma controle.  4.1.4.4- Corte de cena 4  A última cena de corte exibe Marcos desferindo o último disparo contra Matheus. Seus amigos agora se levantam e percebem que venceram. Assim são exibidos os créditos.    **4.2 – Universo do Jogo**  4.2.1 – Impressões gerais do universo do jogo  O jogo se passa em um cenário de favela. Pelas ruas e na casa do dono do morro com detalhes característicos, como parede sem pintura, por vezes sem reboco. Dentro da casa de Matheus, o ambiente é diferenciado, evidenciando sua riqueza.  4.2.2.1 – Área 1  No primeiro cenário jogável, o personagem se encontra na cidade, em frente ao bar de onde saiu na primeira animação. Pela cidade, Marcos encontra alguns inimigos e então avança para a favela. Além da música, é possível ouvir alguns pássaros. Ao final do cenário, o personagem pode passar pela entrada da favela.    4.2.2.2 – Área 2  Nos cenário seguinte, o personagem encontra-se na favela, praticamente todas as casas possuem as paredes apenas rebocadas, as outras possuem a pintura gasta. É possível ouvir alguns pássaros e a música para ambientação.  4.2.2.3 – Área 3  Neste cenário, Marcos encontra-se no primeiro andar da casa de Matheus, é possível diferenciar o ambiente externo da favela do ambiente interno da casa do dono do morro, com paredes bem pintadas e diversos eletrônicos.  4.2.2.4 – Área 4  Neste ambiente, o segundo andar, Marcos encontra uma balada ocorrendo em uma sala fechada, um ambiente voltado à manufatura de drogas.  4.2.2.5 – Área 5  Este cenário possui o ambiente mais fantasioso, evidenciando a diferença financeira entre os protagonistas e o antagonista. Cenário com objetos evidenciando a riqueza ou a realeza.    4.2.3 – Roteiro  Cena 1 (cutscene) – Ambiente externo – bar no centro de Santo Amaro - dia.  Marcos, Jonatan e Miguel estão conversando em num bar no centro de Santo Amaro, comentando sobre a falta de condições da sua realidade. O bar é caracterizado como um ambiente para o outro nível da sociedade. Suas presenças neste ambiente só foram possíveis graças ao último assalto de Miguel. Neste momento, Matheus passa por eles com sua pose arrogante, o que desperta nos protagonistas a vontade de obter poder, assim decidem tomar o morro de Matheus.  Cena 2 (gameplay) – Ambiente externo – centro de Santo Amaro - dia  Tudo pronto: armados e preparados, os três se dividem para invadir o morro de pontos diferentes, o jogador toma controle de Marcos na base do morro, onde deve matar todos os inimigos em seu caminho. Assim que todos estão mortos, o jogador é notificado de sua progressão e pode avançar para o próximo cenário.  Cena 3 (gameplay) – Ambiente externo – favela de Santo Amaro – dia  A partir deste ponto, o ambiente marcado pela pobreza característica das favelas ocupa o espaço metropolitano da cena anterior. Marcos deve continuar progredindo enquanto limpa as ruas ocupadas pela facção que detém o poder e entra no “refúgio”, assim conhecida a casa de Matheus, o dono do tráfico, onde toda noite tinha baile. Assim que todos estão mortos, o jogador é notificado de sua progressão e pode avançar para o próximo cenário.  Cena 4 (gameplay) – Ambiente interno – casa de Matheus – dia  Primeiro ambiente interno, onde o cenário característico do morro é levemente quebrado pela riqueza de Matheus conquistada com sangue e drogas. Marcos deve continuar sua saga contra a atual liderança do morro onde vive. Assim que todos estão mortos, o jogador é notificado de sua progressão e pode avançar para o próximo andar.  Cena 5 (gameplay) – Ambiente interno - casa de Matheus – dia  Segundo andar da casa. O objetivo segue o mesmo, jogador precisa planejar seus movimentos, a fim de evitar que seja visto e morto pelos inimigos, atacando-os rapidamente, enquanto passa por alguns cômodos fechados, onde é possível encontrar cenas características de bailes funk. Assim que todos estão mortos, o jogador é notificado de sua progressão e pode avançar para o próximo andar através de uma porta diferente, como se o local fosse especial.  Cena 6 (cutscene) – Ambiente interno – suíte de Matheus – dia  Último andar, os outros personagens encontram-se com Marcos antes de adentrarem a sala final. Ao fazê-lo, encontram Matheus e alguns homens em uma sala sem divisórias, apenas um grande salão, onde ocorre o tiroteio e os amigos de Marcos são feridos e grande parte dos inimigos são derrotados. Marcos, assim como Matheus, se abriga atrás de um grande vaso encontrado na suíte.  Cena 7 (gameplay) – Ambiente interno – suíte de Matheus – dia  O jogador controla Marcos novamente e deve sair de trás dos vasos para abater seus inimigos rápido o suficiente para não ser baleado. Uma vez que somente estejam em pé Marcos e Matheus, Matheus vai sair de seu abrigo atirando em direção a Marcos com “munição infinita” em sequências de tiros. Neste momento Marcos deve sair de seu abrigo nos momentos em que o inimigo não atira e disparar contra o mesmo até que o mesmo seja derrotado.  Cena 8 (cutscene) – Ambiente interno – suíte de Matheus – dia  Agora com Matheus caído, Marcos caminha em sua direção para o tiro de misericórdia enquanto Jonatan e Miguel se levantam. – Início dos créditos.  4.2.3 – Diálogos  4.2.3.1 - Marcos, Jonatan e Miguel - no bar  Marcos - Mano, ta foda! To cansado disso. Todo dia a mesma merda.  Jonatan - Aí, truta. Minha filha tá fazendo 6 anos mês que vem e nem uma boneca pra menina eu consigo comprar.  Miguel - Então... Para mim a gente devia fazer nossos corres aí. Assaltar um playboy ou sequestrar um filho de madame. Olha onde estamos, ha ha! - referindo-se ao ambiente.  Neste momento passa por eles Matheus esbarrando em Marcos  Matheus - Perdeu algo na minha cara? - e sai.  Marcos - É esse pau no cu mesmo. O cara tem tudo, manda em tudo.  Miguel - Então é esse filho da puta que vai morrer!  Jonatan - Tô ligado onde ele mora. Vamos atrás dele!  Marcos - Então fechou. Miguel, pega lá sua pt, porque você vai precisar!  Miguel - Demorô, a gente se tromba lá.  4.2.3.2 - Em frente à casa de Matheus  Marcos - Então é aqui que começa. Miguel, vai pela lateral, não deixe que ninguém mais entre. Jonatan, vai pelo outro lado e entra pelos fundos. A gente se tromba!  4.2.3.3 - Em frente à suíte de Matheus, antes da batalha final  Marcos - É isso. Agora ou nunca.  Os três amigos se encontram e adentram o ambiente. Jonatan e Miguel são baleados e caem enquanto Marcos corre para trás de uma estátua sob os tiros de Matheus.  Matheus - Ha ha ha.  4.2.3.4 - Em frente à suíte de Matheus, após a batalha final  Matheus - Filho da puta, daqui você não sai vivo.  Marcos - …- Enquanto se aproxima.  Neste momento, Marcos desfere o último tiro, que acaba com a luta e a vida de Matheus. Jonatan e Miguel se levantam com dificuldade e se aproximam de Marcos.  Jonatan - E é isso, ha ha! Agora mando na porra toda!  Miguel - Jonatan…  Jonatan - ok, entendi… É tudo nosso!  **4.3 – Personagens**  **4.3.1 – Personagem 1**  Marcos  4.3.1.1 – Prelúdio  Marcos decide que precisa subir na vida. Não quer mais ser um simples morador que reza para viver e ter o que comer por mais um dia.  4.3.1.2 – Personalidade  É um rapaz revoltado com o mundo em que poucos conseguem o que querem enquanto muitos, como ele, mal tem o que comer. Realiza alguns assaltos esporádicos, começou a tomar gosto pelo ato.  4.3.1.3 – Aparência  Pele morena, cabeça raspada e roupas surradas. Possui algumas cicatrizes que conseguiu durante a infância.  4.3.1.4 – Habilidades especiais  Não possui habilidades especiais.  4.3.1.5 – Relevância no Enredo do Jogo  É o personagem principal, todas as ações para progresso serão realizadas por ele.  4.3.1.6 – Relacionamentos com outros personagens  É o elo entre seus amigos. Eles o seguirão aonde for.  4.3.1.7 – Estatísticas  Aparece em 100% do tempo.    **4.3.2 – Personagem 2**  Jonathan  4.3.2.1 – Prelúdio  Assim como Marcos, está cansado de não saber se terá o que comer no dia seguinte.  4.3.2.2 – Personalidade  É um rapaz tranquilo que está cansado de ser o resto da sociedade, quer algo melhor para sua vida. Costumeiramente armado, mas não agressivo.  4.3.2.3 – Aparência  Pele morena, queimada pelo sol, cabeça raspada e roupas surradas. Possui algumas cicatrizes que conseguiu durante a infância.  4.3.2.4 – Habilidades especiais  Não possui habilidades especiais.  4.3.2.5 – Relevância no Enredo do Jogo  É amigo do personagem principal, suas ações só serão vistas em cenas de corte.  4.3.2.6 – Relacionamentos com outros personagens  Seguirá Marcos aonde for para conseguir o reconhecimento que busca.  4.3.2.7 – Estatísticas  Aparece apenas na nas cenas de corte.    **4.3.3 – Personagem 3**  Miguel  4.3.3.1 – Prelúdio  Assim como Marcos, está cansado de não saber se terá o que comer no dia seguinte.  4.3.3.2 – Personalidade  É um arruaceiro que está cansado de ser o resto da sociedade, quer algo melhor para sua vida, mas seu principal motivo de participar é a busca por uma boa briga. Adora seu trabalho: assaltar.  4.3.3.3 – Aparência  Pele negra, sempre de boné e com roupas surradas. Possui algumas cicatrizes que conseguiu durante brincadeiras na infância.  4.3.3.4 – Habilidades especiais  Não possui habilidades especiais.  4.3.3.5 – Relevância no Enredo do Jogo  É amigo do personagem principal, suas ações só serão vistas em cenas de corte.  4.3.3.6 – Relacionamentos com outros personagens  Seguirá Marcos aonde for se tiver uma boa briga.  4.3.3.7 – Estatísticas  Aparece apenas em cenas de corte..  **4.3.4 – Personagem 4**  Matheus (Acreano)  4.3.4.1 – Prelúdio  Chefe do tráfico no morro, bem sucedido no que faz há alguns anos. Trata seus parceiros com violência e seus inimigos com ainda mais.  4.3.4.2 – Personalidade  Um homem que assim como o protagonista chegou à liderança do tráfico tomando-a de seu antecessor. Um homem cruel, mas só intervem quando necessário.  4.3.4.3 – Aparência  Pele parda, cabelo bem cortado e roupas caras. Possui algumas cicatrizes que conseguiu em sua escalada ao poder.  4.3.4.4 – Habilidades especiais  Não possui habilidades especiais.  4.3.4.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Vilão, chefe final do jogo.  4.3.4.6 – Relacionamentos com outros personagens  Antagonista, encontra com os personagens apenas na primeira cena de corte e durante a invasão.  4.3.4.7 – Estatísticas  Aparece apenas na primeira cena de corte e no cenário final.    4.4 **- Referências**  Inspirado na música do “O menino do morro” do grupo Facção Central e no jogo Hotline Miami e GTA. |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| 5 – Níveis |
| **5.1 – Nível 1 Cenario da Cidade**  **5.1.1 – Resumo**  Depois que o jogador passa do nivel de treinamento, ele continua sua saga passando fase por fase e matando os seus inimigos com sua pistola e munição obtida ao matar inimigos.    **5.1.2 – Material introdutório**  Animação antes do começo da fase contando a história  **5.1.3 – Objetivos**  Chegar ao outro lado da fase com o objetivo concluído.  **5.1.4 – Descrição física**  Protagonista começará na rua logo depois de sair de um bar, onde precisará avançar até a entrada da favela. Ele irá encontrar uma rua com alguns carros, lixeiras, orelhões e alguns inimigos.  **5.1.5 – Mapa**  O mapa da cidade é bem grande e possui vários caminhos que o jogador poderá ir, mas ambos chegaram em um único ponto onde ele poderá ir para o segundo nível.  **5.1.6 – Caminho crítico**  De forma linear, o personagem encontra inimigos adentrando em becos.  **5.1.**7 **– Nível passo-a-passo**  O jogador terá de sair matando os seus inimigos, montando uma estratégia para conseguir chegar do outro lado da fase mudar de cenário.  **5.1.**8 **– Finalização do material**  Apenas a transferência para o próximo cenário.  **5.2 – Nível 2 Cenario da Favela**  **5.2.1 – Resumo**  O jogador continua com a sua trajetória e vai aos poucos conseguindo matar os inimigos e indo ao encontro do Matheus para poder realizar o seu desejo.  **5.2.**2 **– Objetivos**  Chegar do outro lado da fase com os inimigos mortos.  **5.2.**3 **– Descrição física**  Ele se inicia em um beco e terá que percorrer o cenario todo, passando por becos e ruas para chegar na casa do Matheus.  **5.2.**4 **– Mapa**  O mapa da Favela é bem grande e possui vários caminhos que o jogador poderá ir, mas ambos chegaram em um único ponto onde ele poderá ir para o segundo nível.  **5.2.**5 **– Caminho crítico**  De forma linear, o personagem encontra inimigos adentrando em becos.  **5.2.**6 **– Encontros**  Inimigos em partes do cenário.  **5.2.**7 **– Nível passo-a-passo**  O jogador terá que ir montando uma estratégia para conseguir chegar do outro lado da fase, derrotando os inimigos para poder entrar na casa do Matheus.  **5.2.**8 **– Finalização do material**  Uma tela mostrando os resultados que o jogador obteve.  **5.3 – Nível 3 Cenario da Casa do Matheus 1° Andar**  **5.3.1 – Resumo**  Depois dele entrar na casa do Matheus, ele continua sua saga passando fase e matando os seus inimigos com as armas que encontra pelo cenário ou pegando dos inimigos.  **5.3.**2 **– Objetivos**  Chegar ao outro lado da fase com o objetivo concluído.    **5.3.**3 **– Descrição física**  Protagonista começará dentro da casa do Matheus, o jogador irá passar pela sala, cozinha, quartos, até chegar no final da fase e e seguir para a segunda fase    **5.3.**4 **– Mapa**  O ambiente do primeiro andar da casa do Matheus é composta pela sala, quartos de dormi, cozinha, banheiro e uma sala que dá acesso ao segundo andar.    **5.3.**5 **– Caminho crítico**  De forma linear, o personagem encontra inimigos adentrando em quartos.  **5.3.**6 **– Encontros**  Inimigos em partes do cenário.  **5.3.**7 **– Nível passo-a-passo**  O jogador terá de sair matando os seus inimigos, montando uma estratégia para conseguir chegar do outro lado da fase e subir para o 2° andar.  **5.3.**8 **– Finalização do materia**  Uma tela mostrando os resultados que o jogador obteve.  **5.4 – Nível 4 Cenario da Casa do Matheus 2° Andar**  **5.4.1 – Resumo**  Depois dele subir no 2° andar, ele continua sua saga passando fase e matando os seus inimigos com as armas que encontra pelo cenário ou pegando dos inimigos.  **5.4.**2 **– Objetivos**  Chegar ao outro lado da fase com o objetivo concluído.  **5.4.**3 **– Descrição física**  Protagonista começará nas escadas que dá acesso ao 2° andar, o jogador irá passar por salas até chegar no final da fase e e seguir para a terceira fase  **5.4.**4 **– Mapa**  O ambiente do segundo andar da casa do Matheus, é composta por salas de jogos, festas, academia, drogas e uma sala que dá acesso ao terceiro andar.  **5.4.**5 **– Caminho crítico**  De forma linear, o personagem encontra inimigos adentrando em quartos.  **5.4.**6 **– Encontros**  Inimigos em partes do cenário.  **5.4.**7 **– Nível passo-a-passo**  O jogador terá de sair matando os seus inimigos, montando uma estratégia para conseguir chegar do outro lado da fase e subir para o 3° andar.  **5.4.**8 **– Finalização do material**  Uma tela mostrando os resultados que o jogador obteve.  **5.5 – Nível 5 Cenario da Casa do Matheus 3° Andar**  **5.5.1 – Resumo**  No último nivel, o protagonista terá de enfrentar o chefão do morro.  **5.5.2 – Material introdutório**  Um breve diálogo do chefão demonstrando sua potestade.  **5.5.3 – Objetivos**  Chegar até a sala do chefão e derrotá-lo.  **5.5.4 – Descrição física**  Uma sala grande, com TV, mesas e sofás.  **5.5.**5 **– Caminho crítico**  Caminho linear. Personagem encontra inimigos durante toda a fase, adentrando nas salas, podendo prosseguir apenas após derrotá-los.  **5.5.**6 **– Encontros**  Chefão.  **5.5.**7 **– Nível passo-a-passo**  Derrote o chefão com todas as armas disponíveis no ambiente.  **5.3.**8 **– Finalização do material**  Terá uma tela mostrando os resultados que o jogador obteve.    **5.4 – Nível de treinamento**  **5.4.1 – Resumo**  O nível de treinamento será um tutorial para o jogador ao mundo do jogo. Esta fase mostrará os comandos básicos e como ele terá de agir com os inimigos  .  **5.4.2 – Material introdutório**  Uma animação será apresentada, onde o personagem aparecerá e então o jogador terá liberdade para controlar o protagonista.  **5.4.3 – Objetivos**  O objetivo desta fase é apresentar o universo e a jogabilidade do game.  **5.4.4 – Descrição física**  O cenário de treinamento é a entrada da favela onde o jogador terá os desafios inicias para poder aprender a jogabilidade. O cenario contém ruas, carros, casas, inimigos e etc...  **5.4.5 – Caminho crítico**  De forma linear, o personagem encontra inimigos adentrando em becos. |

|  |
| --- |
| 6 – Projeto Artístico |
| **6.1 – Arte conceitual**  **Cenarios e Personagem**  1.jpg2.jpg3.jpg4.jpg  **6.2 – Guias de Estilo**  nexusae0_unnamed-4_thumb.png  **Pixel Kingdom**  pixel_taxi(1).jpg  Pixel Taxi  20130325032837a0dfkf8d1nse5ut1.jpg  **Pixel People**  **6.3 – Personagens**  **Primeira versão dos personagens apresentado no começo do ano.**  personagem.png  **Versão definitiva**  Personagens.png  **6.4 – Ambientes**  **Primeira versão do Cenario apresentado no começo do ano.**  cenario1.jpg  **Versão definitiv**e  **Cenario Cidade**  Cenario da cidade.png  Cenario da Favela  Cenario da Favela.png  Cenario 1° Andar da casa do Matheus  Cenario3.png  Cenario 2° Andar da casa do Matheus  Cenario4.png  Cenario 3° Andar da casa do Matheus  Cenario5.png  **6.5 – Equipamentos**  Primeira versão das armas apresentado no começo do ano.  Armas.jpg  Versão definitiva  Armas.png  **6.6 – Cortes de Cena**  Os cortes de cena serão feitos por pequenas animações com o logo do Game, quando ele for morto, o controle do jogo será desativado e uma pequena animação será exibida na tela de morte ou trocar de cenas.  **Tela mostrada na primeira apresentação.**  Logo pixel.png  **Tela Definitiva**  Tela de carregar.png  6.7 – Logo do Game  Versão apresentada no começo do ano.  logo antiga.png  Definitiva  1.png  6.8 – Menu  Versão apresentada no começo do ano.  Menu antigo.png  Versão definitiva.  Capturar.PNG |

|  |
| --- |
| 7 – Gerenciamento |
| 7.1 – Detalhes do Cronograma  - Concepção e detalhamento - Henrique/Juan -Até 08/14 - ok  - Concepção de arte - Henrique -Até 08/14 - ok  - criação da interface e controles - Henrique/Juan -Até 09/14 - ok  - Lay-out de telas - Henrique -Até 09/14 - ok  - Audio - Henrique -Até 10/14 - ok  - Programação - Juan -Até 12/14 - ok  - Integração - Henrique/Juan -Até 10/14 - ok  - Teste - Henrique/Juan -Até 12/14 - ok  - Ajustes - Henrique/Juan -Até 12/14 - ok  - Distribuição - Henrique/Juan -Até 12/14 - ok  7.2 – Orçamento  O suficiente para criar o jogo.  7.3 – Considerações de Licença  Caso utilizar o jogo para algum fim, deixar os devidos créditos.  7.4 – Análise de Risco  - Atraso de produção  - Problemas com as leis de não aprovação do jogo ou direitos autorais.  7.5 – Plano de Locação  - Venda por internet  7.6 – Plano de Teste  Queremos saber se todas as funções do jogo estão corretas e agradáveis,, testar jogabilidade, gráficos, sons, e erros do jogo. |

|  |
| --- |
| 8 – Equipe |
|  |

Arte/Animação: Henrique Valério

Suporte na Arte: Daniela Sartori, Eric Rodrigues, Felippe Darezzo e Lucas Bonilha.

Programação: Juan Villegas

Suporte na progrmação: Daniela Sartori

Roteiro: Juan Villegas

Músicas/Efeitos Sonoros: Henrique Valério

Suporte na Musica: (Biblioteca de Músicas do Youtube), Julia Vianna e Patricia De Carli

Música “O Menino do Morro” do Grupo Facção Central

Efeitos Sonoros: Lawrence Shum

Orientadores:

Alexandre Santaella Braga

David De Oliveira Lemes

Mario Madureira Fontes

Reinaldo Augusto de Oliveira Ramos

Rogerio Cardoso Dos Santos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| |  | | --- | | Em nn / nn / nnnn | | **Nome do Gerente do Projeto**  Gerente do Projeto | |
| |  | | --- | | Em nn / nn / nnnn | | **Nome do Coordenador Técnico**  Coordenador Técnico | |
| |  | | --- | | Em nn / nn / nnnn | | **Nome do Coordenador Artístico**  Coordenador Artístico | |