Projeto Favel

**Projeto de TCC**

Integrantes:

Henrique Valerio RA00117247

Juan Villegas RA00111916

|  |
| --- |
| Sumário |
|  |

|  |
| --- |
| 1- Histórico do Projeto |
| Escreva uma breve descrição das versões e mudanças ocorridas durante o projeto desde o início. |

|  |
| --- |
| 2 - Resumo do Projeto |
| **2.1 – Conceitos do Jogo**  O jogador vai sozinho, avançando nos cenários e matando os ocupantes, onde utilizará suas estratégias para prosseguir. A cada cenário o personagem principal pode ser alterado para um de seus companheiros. Chegando ao mapa final com um breve diálogo com o boss.  Descreva um resumo do principal conceito do jogo. (Ex.: O jogo baseia-se em...).    **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.  Descreva um resumo das plataformas adotadas, número de níveis, tipos de jogabilidade (Ex. Modo Arcade, Estória etc.), modos de visualização (Ex. 2D, 3D, Sonoro etc), características de cores (Ex. 16 bits, 32 bits etc), Física (Ex. Básica, intermediária, Avançada).    **2.3 – Gênero**  É um game de ação que combina elementos de estratégia.  Descreva um resumo do gênero do jogo. (Ex. RPG, FPS, RTS, Aventura, Ação, Simulação etc).    **2.4 – Público-alvo**  O público alvo são os jovens de ambos os gêneros, a partir de 17 anos por conta da violência e sangue utilizados no jogo.  Descreva qual o público que você quer atingir (Ex. Jovens entre 12 e 17 anos, Adultos do sexo feminino etc).    **2.5 – Resumos do Fluxo do Jogo**  O jogador terá a movimentação livre com cada nível que passar. Podendo pegar itens apertando um botão. 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.  Descreva resumidamente o processo do jogo como um todo, se perguntando: Como o jogador se move pelo jogo? Como ele pega os itens? Como ele ganha vida / energia? etc.    **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 vá mudando a cada momento.  Descreva qual será a visão do Jogador, os momentos em que a visão muda e o estilo visual do jogo.    **2.7 – Escopo do Projeto**  Descreva um resumo do escopo do jogo:  2.7.1 – Número de cenários;  cinco cenários.  2.7.2 – Número de níveis;  Três níveis.  2.7.3 – Número de NPCs;  A definir.  2.7.4 – Número de armas  10.  2.7.5 – Etc; |

|  |
| --- |
| 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 – Estruturas dos Quebra-cabeças**    **3.1.4 – Objetivos**  Descreva os objetivos do jogo  jogador avança sozinho nas áreas matando inimigos. A cada cenário o personagem principal pode ser alterado para um de seus companheiros. Chegando ao mapa final com um breve diálogo com o “boss”. Este cenário, diferentemente dos anteriores, seria marcado por ondas de inimigos onde, quando derrotados, iniciará a batalha com o boss.  **3.1.5 – Fluxo do Jogo**  Descreva como o jogo flui para o jogador.  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**  Descreva as regras do jogo (implícitas e explicitas). Este é o modelo do universo no qual o jogo funciona. Pense em simulação do mundo do jogo e como todos os pedaços interagem entre si. Geralmente este é a parte mais longa desta seção. Esta seção é refere-se ao(s) personagem(ns) do jogo e seu universo.      O personagem principal não pode levar qualquer tipo de dano, caso contrário ele morre. Usará armas ou o próprio punho para derrotar os inimigos e completar todos os objetivos.    **Mecânica de jogo:**    Sistema de Batalha;  - Pontos de Saúde.  - Sistema de disparo.  - Lista de Armas.    Itens;  - Armas.  - Munição.    Inimigos;  - Sistema de Batalha.  - Pontos de Saúde.      **3.2.1 – Física do jogo**  Descreva como a física afeta o universo e os objetos no jogo.  Personagens se movem em velocidade semelhante à real, permitindo movimentação horizontal, vertical e diagonal, limitada apenas por paredes. Os tiros com velocidade superior à movimentação dos personagens, mas limitadas a permitir a visualização pelo usuário, sendo interrompidos apenas pela colisão com um inimigo ou parede.  **3.2.2 – Movimentos**  3.2.2.1 – Movimentos Gerais;  Movimentos padrão horizontal, vertical e diagonal.  3.2.2.2 – Movimentos específicos;  Movimentos de ação: bater ou atirar.  3.2.2.3 – Outros movimentos;    **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;  Apertando o mesmo botão de pegar.  3.2.3.4 – Modificando objetos;  Não terá esta opção.    **3.2.4 – Ações**  3.2.4.1 – Interruptores, alavancas e botões;  Apenas a abertura das portas das salas feita pelo simples contato do jogador com as mesmas.  3.2.4.2 – Pegando, Carregando e Soltando;  O jogador poderá pegar armas em diversos lugares apertando um botão.  A recarga de munição é feita ao pegar uma arma de mesmo modelo no chão.  Para soltar a arma apenas aperte o mesmo botão de pegar.  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**  Descreva como são os combates ou eventuais conflitos. Modele especificamente o fluxo do início ao fim.  Serão dois tipos de combates, a curta e longa distância. Com o comando de um botão o personagem deve atacar e usando o mesmo botão, enquanto desarmado, desferirá golpes físicos nos inimigos.    **3.2.6 – Monetização**  Descreva como o jogo pode se tornar lucrativo, breve modelo de negócio.  Será gratuito, com updates opcionais como personagens extras e especiais, itens que facilitam e dão mais poder, fases secretas e únicas. Serão liberados a partir da compra. Propaganda dentro do jogo é uma opção também.    **3.2.7 – Planilha de Fluxo de Telas**  Descreva graficamente como uma tela se relaciona com as demais.    **3.2.8 – Descrição de Telas**  Descreva a proposta de cada tela.  3.2.8.1 - Tela de instalação  3.2.8.2 - Tela Principal do jogo  Terá uma arte do game como imagem de fundo e botões de Iniciar, Carregar e Configurar  3.2.8.3 - Tela Opções  Vídeo - Resolução  Som - Volume da música, volume das vozes.  Controle - alteração dos controles do jogo.  3.2.8.4 - Etc    **3.4 – Opções do jogo**  **As opcoes serao**:  3.4.1 Vídeo - Resolução.  3.4.2 Som - Volume da música, volume das vozes.  3.4.3 Controle - alteração nos controles do jogo.  Quais as opções e como elas afetam a jogabilidade e a mecânica?    **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)**  Nao haverá cheats ou easter eggs na versão inicial. Futuramente serão adicionados itens que remetem a jogos famosos. |
|  |

|  |
| --- |
| 4 – Enredo, Universo e Personagens |
| **4.1 – Enredo e Narrativa**      Descreva resumidamente o enredo do jogo. Detalhes específicos como Script e corte de cenas, são descritos em uma Story Bible.    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, Jonatan e Miguel, invade o centro de operações do líder do morro, cada um por um lado.  4.1.2 – Elementos do enredo    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      **4.2 – Universo do Jogo**  4.2.1 – Impressões gerais do universo do jogo  O jogo se passa em um cenário de favela. Dentro de casas, barracos com detalhes característicos, como parede sem pintura, por vezes sem reboco.  4.2.2.1 – Área 1  No primeiro cenário jogável, o personagem se encontra entre as casas de membros da facção que administra o morro. Algumas casas, praticamente todas elas possuem as paredes apenas rebocadas, as outras possuem a pintura gasta. É possível ouvir alguns pássaros. Ao final do cenário, o personagem pode adentrar em uma casa e prosseguir com a história.  Descrição Geral  Características físicas (Ex.: visuais, sonoros etc)  Níveis utilizados na Área  Conexões com outras Áreas    4.2.2.2 – Área 2  Nos cenário seguinte, o personagem encontra-se em um sobrado. Alguns cômodos, praticamente todos eles possuem as paredes apenas rebocadas, as outras possuem a pintura gasta. É possível ouvir alguns pássaros que estão fora da casa.  4.2.2.3 – Área 3  Nos cenário final, o personagem encontra com o chefão e algumas hordas de inimigos. É composto por uma sala grande com mesas, TV e objetos/armas a serem utilizados.    **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.  4.3.1.3 – Aparência  Pele morena, cabelo crespo e roupas surradas. Possui algumas cicatrizes que conseguiu durante a infância.  Características físicas  Animações  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 (Ex.: Frequência em que o personagem aparece)  Aparece em 100% do tempo.    **4.3.2 – Personagem 2**  Jonatan  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.  4.3.2.3 – Aparência  Pele morena, queimada pelo sol, cabeça raspada e roupas surradas. Possui algumas cicatrizes que conseguiu durante a infância.  Características físicas  Animações  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 na introdução e na luta final.  4.3.2.6 – Relacionamentos com outros personagens  Seguirá Marcos aonde for para conseguir o reconhecimento que busca.  4.3.2.7 – Estatísticas (Ex.: Frequência em que o personagem aparece)  Aparece apenas na introdução e no cenário final.    **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.  4.3.3.3 – Aparência  Pele negra, penteado black power e roupas surradas. Possui algumas cicatrizes que conseguiu durante brincadeiras na infância.  Características físicas  Animações  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 na introdução e na luta final.  4.3.3.6 – Relacionamentos com outros personagens  Seguirá Marcos aonde for se tiver uma boa briga.  4.3.3.7 – Estatísticas (Ex.: Frequência em que o personagem aparece)  Aparece apenas na introdução e no cenário final.  **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.  Características físicas  Animações  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 durante a invasão.  4.3.4.7 – Estatísticas (Ex.: Frequência em que o personagem aparece)  Aparece apenas no cenário final.    4.4 **- Referências**  Inspirado na música do “O menino do morro” do grupo Facção Central e no jogo Hotline Miami.  Coloque documentos, livros, filmes, vídeos, apêndices deste documento, outros jogos ou atas de reunião como referência da narrativa e enredo. |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| 5 – Níveis |
| **5.1 – Nível 1**  **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 as armas que encontra pelo cenário.  **5.1.2 – Material introdutório** (Ex.: Cortes de cena, Breafing de missão, vídeos ou textos)  **5.1.3 – Objetivos**  Chegar ao outro lado da fase com o objetivo concluído.  **5.1.4 – Descrição física**  Protagonista começará fora das casas, onde precisará entrar., seguindo o caminho linear o jogador irá encontrar uma rua com alguns carros, lixeiras, orelhão e com alguns inimigos, até chegar no final da fase e entrar em uma casa.  **5.1.5 – Mapa**  **5.1.6 – Caminho crítico** (Ex.: Caminho em que o personagem pode encontra um inimigo)  De forma linear, o personagem encontra inimigos adentrando em becos.  **5.1.7 – Encontros**  **5.1.8 – 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 entrar no sobrado.  **5.1.9 – Finalização do material** (Ex.: Cortes de cena, check de objetivos, vídeos ou textos)  Uma tela mostrando os resultados que o jogador obteve.  **5.2 – Nível 2**  **5.2.1 – Resumo**  O jogador continua com a sua trajetória e vai aos poucos conseguindo matar os inimigos e subindo o morro para poder realizar o seu desejo.  **5.2.2 – Material introdutório** (Ex.: Cortes de cena, Breafing de missão, vídeos ou textos)  **5.2.3 – Objetivos**  Chegar do outro lado da fase com os inimigos mortos.  **5.2.4 – Descrição física**  Ele estará dentro de um sobrado e terá de subir até o último andar para conseguir informações, com isso ele terá de usar os objetos da casa para poder se defender e armas para poder atacar. Depois de sair do sobrado, continua seguindo em frente passando nos becos, matando os seus inimigos até chegar em uma casa.  **5.2.5 – Mapa**  **5.2.6 – Caminho crítico** (Ex.: Caminho em que o personagem pode encontra um inimigo)  De forma linear, o personagem encontra inimigos adentrando em becos.  **5.2.7 – Encontros**  Inimigos em partes do cenário.  **5.2.8 – Nível passo-a-passo**  Vá até o último andar do sobrado para conseguir mais informações e matar os seus inimigos, logo em seguida saia do sobrado e siga em direção a alguns becos e matando mais inimigos até chegar ao final da fase.  **5.2.9 – Finalização do material** (Ex.: Cortes de cena, check de objetivos, vídeos ou textos)  Uma tela mostrando os resultados que o jogador obteve.  **5.2 – Nível 3**  **5.3.1 – Resumo**  No último nivel, o protagonista terá de enfrentar o chefão do morro.  **5.3.2 – Material introdutório** (Ex.: Cortes de cena, Breafing de missão, vídeos ou textos)  Um breve diálogo do chefão demonstrando sua potestade.  **5.3.3 – Objetivos**  Chegar até a sala do chefão e derrotá-lo.  **5.3.4 – Descrição física**  Uma sala grande, com TV, mesas e sofás.  **5.3.5 – Mapa**  **5.3.6 – Caminho crítico** (Ex.: Caminho em que o personagem pode encontra um inimigo)  Caminho linear. Personagem encontra inimigos durante toda a fase, adentrando nas salas, podendo prosseguir apenas após derrotá-los.  **5.3.7 – Encontros**  Chefão e hordas de inimigos.  **5.3.8 – Nível passo-a-passo**  Derrote o chefão com todas as armas disponíveis no ambiente.  **5.3.9 – Finalização do material** (Ex.: Cortes de cena, check de objetivos, vídeos ou textos)  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** (Ex.: Cortes de cena, Breafing de missão, vídeos ou textos)  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** (Ex.: Caminho em que o personagem pode encontra um inimigo)  De forma linear, o personagem encontra inimigos adentrando em becos. |

|  |
| --- |
| 6 – Projeto Artístico |
| Os termos artísticos podem ser descritos em formato de glossário no Art Bible. Para projetos musicais é necessário criar um documento específico. Nesta seção podem ser inseridos arquivos de imagens.    **6.1 – Arte conceitual**  1.jpg2.jpg3.jpg4.jpg5.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**  personagem.png  **6.4 – Ambientes**  cenario1.jpg  **6.5 – Equipamentos**  Armas.jpg  **6.6 – Cortes de Cena**  Os cortes de cena serão feitos por pequenas animações com o nome da Empresa e do game, quando ele for morto, o controle do jogo será desativado e uma pequena animação será exibida na tela de morte.  Logo pixel.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 - Andamento  - Lay-out de telas - Henrique -Até 09/14 - Andamento  - Audio - Henrique -Até 10/14 - Atrasado  - Programação - Juan -Até 11/14 - Atrasado  - Integração - Henrique/Juan -Até 10/14 - ok  - Teste - Henrique/Juan -Até 11/14 - ok  - Ajustes - Henrique/Juan -Até 11/14 - 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** (Lugar a ser vendido)  - 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 |
| Coloque os créditos da equipe do projeto, identificando o que cada pessoa ou empresa terceirizada faz. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| |  | | --- | | 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 | |