

2020-09-03

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

- **Personagem jogador**

O personagem é um coelho astronauta, esse personagem não é um indivíduo específico, mas sim uma classe. Cada jogador ao entrar no jogo controlará um coelho astronauta que é capaz de explorar, manusear armas e itens, entrar em combate e captar recursos.

- **Cenário**

O jogo se passa em uma aventura espacial, aonde o cenário é o espaço entre a estação aliada e a estação inimiga, posicionado em meio a um cinturão de asteróides, esse espaço contém restos de naves/estações e é repleto de asteróides.

- **Desafio**

O objetivo do jogo é dominar e destruir a base inimiga e o inimigo tem o objetivo de destruir a base aliada, inicialmente os jogadores não tem recursos o suficiente para travar uma batalha, então o desafio é captar recursos e acumular vantagem, definir estratégias para ganhar batalhas e assim dominar a base inimiga.

- **Premiação**

Ao ganhar uma partida o jogador ganha níveis de experiência, com isso desbloqueia novos itens.

- **Requisitos do projeto**

- **Defina um nome preliminar para o jogo**

Operação coelho

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

Camila Carolina Bowens - ccbowens@furb.br

Ruan Schartz Russi - rrussi@furb.br

Matheus Mahnke - matheusmahnke@gmail.com

- **Informe a tecnologia que será adotada**

Unity Web

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

Jogo multiplayer espacial com o objetivo de destruir a estação inimiga

- **Defina quantos jogadores são necessários.**

modo singleplayer e multiplayer com 2 jogadores

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

Ação/aventura e estratégia

Observações:

- O gênero de um jogo é definido a partir de seu gameplay, ou seja, ele é definido a partir das ações que os jogadores fazem durante a partida. Se ele é um jogo de matar monstros, portanto, os jogadores passam a maior parte do tempo dando tiros, concluímos que se trata de um gameplay de ação. Portanto, é um jogo de habilidade e ação. Se é um jogo em que os jogadores devem achar objetos e resolver quebras-cabeças é um jogo de estratégia.
- Estas classificações levam em conta o estilo de jogabilidade, ou seja, como se joga cada título. Os jogos também podem ser classificados de várias formas, como, por exemplo, por meio de sua história (medieval, futurista, etc.)
- Nesse momento apenas pense se é um jogo de estratégia ou se é um jogo de ação
- Você também não precisa considerar nesse momento se seu jogo se passa em primeira ou em terceira pessoa.

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

Todos os personagens são iguais

- **Defina qual é a história.**

A humanidade falhou e foi destruída por um vírus, com isso, coelhos originalmente de Chernobyl, imunes ao vírus, com capacidades cognitivas evoluídas por conta das mutações, conseguiram dominar o mundo, criaram uma civilização evoluida, e utilizaram da tecnologia humana para ir ao espaço, criaram uma civilização fora da terra, o sistema

solar virou terra de ninguém, coelhos piratas constantemente tentam saquear outras estações espaciais, batalhas são travadas toda a hora, principalmente no cinturão de asteróides. Cabe ao jogador decidir de que lado irá batalhar.

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

Destruir a estação inimiga.

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

Batalhar contra a equipe adversária e definir estratégias para vencer dela.

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

O jogador não poderá desertar sem ser punido e sabotar aliados é crime intergalático, tudo isso sujeito a punição: Banimento espacial

- **Defina o limite do jogo (ou ambiente operacional)**

O limite é dado pelo tamanho do espaço acessível no cinturão de asteróides

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

Ganhar batalhas, dominar espaço e por fim dominar a base inimiga

Referências:

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