

MAC0214 - Atividade Curricular em Cultura e Extensão

Segundo semestre de 2018

Larissa Goto Sala, Pedro Paulo Bambace de Queiroz, Nathalia Orlandi Borin

August 6, 2018

1 Introdução

Nosso projeto será um jogo desenvolvido do início ao fim como parte das atividades da USPGameDev desse semestre.

2 Sobre o jogo

2.1 Resumo

Sohlepse (nome passível de mudanças) é um jogo de *puzzle*-plataforma que faz uso de reflexões para proporcionar o controle de mais de um personagem com os mesmos comandos.

Isso pode ser feito de forma paralela (os dois personagens se movem ao mesmo tempo) ou sequencial (a mesma sequência de movimentos de um personagem é repetida enquanto você move o outro personagem).

Cada fase apresentará diferentes obstáculos que te obrigará a fazer uso criativo de suas reflexões para superá-los.

2.2 Estrutura

Usaremos a *engine open source Godot*, com a qual temos um pouco de experiência, para realizar o desenvolvimento deste jogo.

O jogo será dividido em 3 atos, sendo cada um deles subdividido em diversas fases, com segmentos de texto que contam uma história entre elas. O objetivo de cada fase é chegar num local específico, que ainda será definido, como uma porta, por exemplo.

O primeiro ato servirá para introduzir as mecânicas do jogo para o jogador. A tela será dividida em duas, sendo cada lado uma reflexão perfeita do outro. O jogador controlará então seu personagem e sua reflexão de forma paralela.

O segundo ato ainda terá a tela dividida, mas a reflexão não será mais perfeita. Isso pode levar a dessincronização entre o personagem e seu reflexo, ainda controlado de forma paralela, o que proporcionará desafios diferentes dos anteriores.

No terceiro e último ato, a tela deixará de ser dividida, e o esquema de controle do personagem será sequencial, através de clones que repetirão os movimentos anteriores do personagem principal.

2.3 Objetivo final

Nosso objetivo é ter um jogo completo até o fim do semestre, disponível para *download* no site da USPGameDev. Também pretendemos apresentar o jogo na *let's test play* que será realizado no início do semestre seguinte.

3 Etapas de desenvolvimento

3.1 Desenvolvimento das mecânicas básicas

- Movimento do personagem, pulo, implementar as reflexões e interação com objetos (como botões, alavancas, empurrar caixas, etc). Também implementar o menu principal do jogo.

3.2 Planejamento, implementação e teste das fases

- Uso das mecânicas básicas em conjunto com *assets* placeholder para criar as fases do jogo, assim como definir um esqueleto da história.

3.3 Criação dos *assets* finais

- Criação da arte, animação, música e efeitos sonoros que serão utilizados no jogo, assim como esquematização e impressão do pôster.

3.4 Testes

- Correção de *bugs*, *playtesting* com mais pessoas, finalização do projeto e escrita do relatório final.

4 Cronograma

Faremos 2 reuniões por semana, cada uma com duração de 3h. Elas poderão ser presenciais, no Laboratório 16 do CCSL, ou feitas remotamente.

4.1 Dia e horário das reuniões

- Segunda-feira - 9:00 às 12:00
- Quarta-feira - 13:00 às 16:00

Totalizando 96h por pessoa, sendo as 4h adicionais completadas durante as semanas de *BREAK*.

4.2 Planejamento semanal

- Semana 1 (12-18/08)
 - Aprender a mexer na versão 3.0 da *Godot*
 - Definir as mecânicas básicas e começar a implementá-las
- Semana 2 (19-25/08)
 - Continuar a implementação das mecânicas básicas

- Começar a fazer os *assets placeholders*
- Semana 3 (26/08-01/09)
 - Continuar a implementação das mecânicas básicas
 - Terminar os *assets placeholders*
- Semana 4 (02-08/09) (*BREAK*)
 - Continuar a implementação das mecânicas básicas
 - Começar a implementação das fases iniciais (tutoriais) e menus
- Semana 5 (09-15/09)
 - Terminar a implementação das mecânicas básicas
 - Terminar as fases iniciais e menus
- Semana 6 (16-22/09)
 - Planejamento, teste e implementação das fases do Ato 1
 - Fazer o esqueleto da história do jogo
- Semana 7 (23-29/09)
 - Planejamento, teste e implementação das fases do Ato 1
 - Escrever a história do jogo
- Semana 8 (30/09-06/10)
 - Planejamento, teste e implementação das fases do Ato 2
 - Escrever a história do jogo
- Semana 9 (07-13/10) (*BREAK*)
 - Planejamento, teste e implementação das fases do Ato 2
 - Listar os *assets* finais do jogo (gráficos, animações e música)
- Semana 10 (14-20/10)
 - Planejamento, teste e implementação das fases do Ato 2
 - Fazer os *assets* finais do jogo
- Semana 11 (21-27/10)
 - Planejamento, teste e implementação das fases do Ato 3
 - Fazer os *assets* finais do jogo
- Semana 12 (28-03/11)

- Planejamento, teste e implementação das fases do Ato 3
 - Fazer os *assets* finais do jogo
- Semana 13 (04-10/11)
 - Fazer os *assets* finais do jogo
 - Imprimir o pôster
- Semana 14 (11-17/11) (*BREAK*)
 - Pôster - entrega
 - Fazer os *assets* finais do jogo
- Semana 15 (18-24/11)
 - Correção de *bugs* e *playtesting*
 - Escrever o relatório final
- Semana 16 (25/11-01/12)
 - Correção de *bugs* e *playtesting*
 - Escrever o relatório final

5 ACOMPANHAMENTO

O progresso do projeto poderá ser acompanhado no nosso repositório do GitHub [insira link aqui](#), que também possuirá uma wiki com detalhes do que foi feito em cada semana.

5.1 Orientador

Wilson Kazuo Mizutani (kazuo@ime.usp.br), membro ativo da USPGameDev.