



Projeto de TCC

Integrantes: Arthur Finzetto Mattos
Gabriella Chuffi Rocha

Sumário

1- Histórico do Projeto

Versão 0.1 - 14/03/17 - Protótipo - Teste de Mecânica
Versão 0.2 - 07/04/17 - Protótipo - Teste de Mecânica
Versão 0.3 - 05/05/17 - Protótipo - Teste de Mecânica
Versão 0.4 - 26/05/17 - Protótipo - Teste de Mecânica e Sprites
Versão 0.5 - 22/06/17 - Protótipo - Tela de Game Over, Sprites e Áudios.
Versão 0.6 - 09/10/17 - Versão Alfa - Sprites, mecânica avançada.
Versão 0.7 - 15/10/17 - Versão Alfa - Finalização cenário e aprimoramento das mecânicas.
Versão 1.0 - 07/11/17 - Versão Beta - Menus, refinamento dos sistemas do jogo, correção de bugs.
Versão 2.0 - 28/11/17 - Versão Beta - Efeitos especiais.

2 - Resumo do Projeto

2.1 – Conceito do Jogo

O jogo é baseado no mito de Osíris e Set, no qual o jogador controla Amina uma plebeia que recebe a dádiva da deusa Isis e sua missão passar a ser ir atrás dos pedaços perdidos do corpo de Osíris.

2.2 – Conjunto de características

Computador, modo arcade plataforma 2D, 14 níveis, 16 bits, física intermediária.

2.3 – Gênero

Aventura e puzzles.

2.4 – Público alvo

Jovens entre 10 e 16 anos de ambos os sexos.

2.5 – Resumo do Fluxo do Jogo

O jogador se move e utiliza habilidades especiais através do teclado e interage com o cenário e pega itens através do mouse. Cada carga de invisibilidade permite que o jogador fique invisível 01 (uma), pode ser ativada através da tecla E do teclado. Perde vida ao ser atacada por monstros, que pode ser recuperada encontrando itens espalhados pelo cenário e/ou dentro de sarcofágos.

2.6 – Olhar e Sentir

Visão plataforma 2D sem mudança de visão. Personagens e monstros estilo cartoon e cenário realista.

2.7 – Escopo do Projeto

- 2.7.1 – Número de cenários; 28
- 2.7.2 – Número de níveis; 14
- 2.7.3 – Número de NPCs; 30
- 2.7.4 – Número de armas; 1

3 – Jogabilidade e Mecânica

3.1 – Jogabilidade

3.1.1 – Progressão do Jogo

No menu principal o jogador pode clicar no botão jogar, configurações ou sair. Ao clicar em jogar é levado para a tela de seleção de fases onde caso haja um save poderá ser carregado e continuar seu progresso ou um novo jogo será iniciado. No menu configurações o jogador tem acesso às configurações de áudio e vídeo do jogo. Ao clicar em sair o jogo é encerrado.

No começo da primeira fase, o jogador aprenderá sobre as mecânicas básicas do jogo como movimentação e ataque através de um tutorial interativo onde o NPC Rá aparece de tempos em tempos para guiar o jogador. Seguindo o fluxo para a direita o jogador passa por plataformas, puzzles para abrir portas e ao longo da fase deve derrotar inimigos, no final de cada fase conquista uma parte do corpo de Osíris e desbloqueia a próxima fase na tela de seleção de fases.

3.1.2 – Estrutura das Missões / Desafios

O jogador deve passar pelos monstros sem combate direto ou seja, através de sua habilidade de mover objetos e interagindo com o cenário assim, resolvendo puzzles para conseguir chegar ao final da fase.

3.1.3 – Estruturas dos Quebra-cabeças

Os desafios básicos consistem em utilizar partes do cenário para derrotar os monstros e também utilizar parte do cenário para construir caminhos para que o jogador possa seguir no jogo. Alguns pedaços do cenário também podem ser quebrados como sarcófagos transformando cada puzzle em uma experiência única para o jogador, cada sarcófago pode conter um item de recuperar vida ou um item de invisibilidade ou um inimigo.

3.1.4 – Objetivos

Objetivo principal do jogo é concluir as fases e juntar todos os pedaços de Osíris. Dentro de cada fase o jogador deve resolver puzzles, coletar tesouros e matar monstros para completar a fase e adquirir o pedaço do deus Osíris.

3.1.5 – Fluxo do Jogo

Ao abrir o jogo há uma animação inicial que quando finalizada leva o jogador ao menu principal, no qual são encontradas as opções jogar, configurações, créditos e sair. Ao clicar em jogar o jogador é levado para a tela de seleção de fases na qual o jogador terá acesso a primeira fase e após desbloquear outros níveis pode escolher livremente qual fase irá jogar. Nas fases do jogo o jogador deverá resolver puzzles, coletar tesouros, matar monstros e derrotar o boss, caso o jogador morra ele retorna para o último checkpoint, caso contrário, se concluir a fase, pode escolher continuar ou voltar para o menu.

3.2 – Mecânicas

3.2.1 – Física do jogo

Física intermediária: quando um objeto é solto ele cai e quando um inimigo é atingido por um objeto ele sofre dano.

3.2.2 – Movimentos

3.2.2.1 – Movimentos Gerais - A personagem pode mover-se livremente para a direita, esquerda e pular enquanto não utiliza sua habilidade de movimentação de objetos. Enquanto usando sua habilidade a personagem não pode se mover e pular.

3.2.3 – Objetos

3.2.3.1 – Pegando objetos - Ao passar por cima de tesouros, a personagem ganha pontos que aparecem na interface do jogo, ao passar por cargas de vida uma animação na barra de vida mostra para o jogador que o item teve um efeito positivo para a personagem e ao passar por cargas de invisibilidade um novo ícone surge na UI mostrando para o jogador que ele tem uma nova habilidade disponível.

3.2.3.2 – Movendo objetos - É possível mover pedras e certos pedaços do cenário utilizando o mouse.

3.2.3.3 - Quebrando objetos - Os sarcófagos espalhados pelo cenário podem ser quebrados a partir da mecânica de movimentação de objetos. Vasos também pode ser quebrados.

3.2.4 – Ações

3.2.4.1 – Botões - Botões abrem portas.

3.2.4.2 – Pegando, Carregando e Soltando - É possível mover os pedaços do cenário clicando neles e movendo-os com o mouse para soltá-los é necessário deixar de clicar.

3.2.4.3 – Falando e Conversando - O NPC Rá aparece de tempos em tempos, principalmente durante o deserto (tutorial) para ensinar as mecânicas básicas para o jogador, ao pressionar uma tecla do teclado o jogador irá para a próxima fala. Algumas vezes somente a voz de Rá será escutada (também acompanhada de um texto na tela para que o jogador não se prejudique caso jogue sem fones de ouvido ou tenha alguma deficiência auditiva).

3.2.5 – Combates

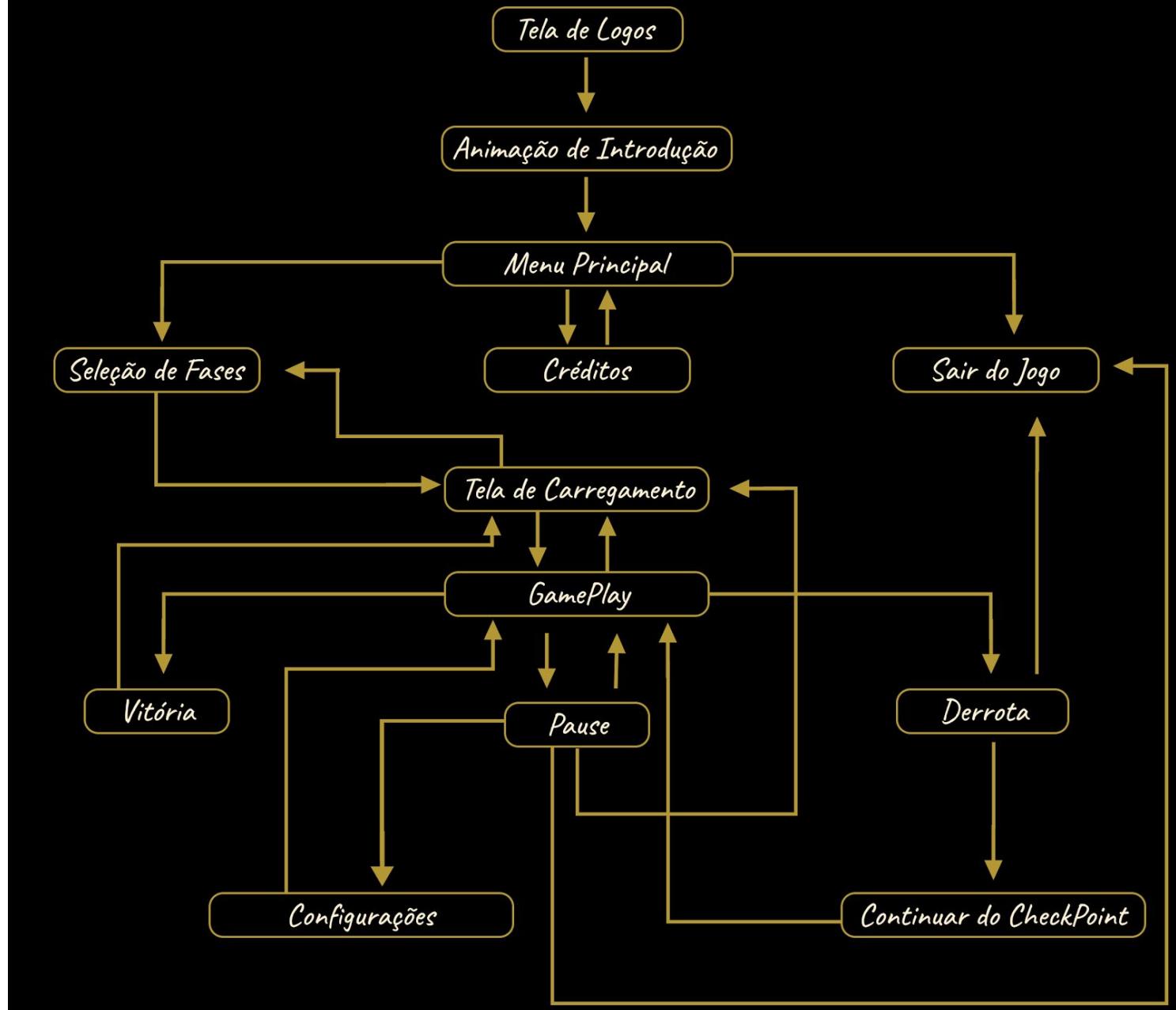
Não há combate direto com os monstros, a personagem possui a habilidade de mover itens e a partir disso deve utilizar-se de partes do cenário para derrotar monstros, por exemplo, o jogador pode utilizar vasos ou pedras e pegá-lo através de sua habilidade especial para jogá-lo no inimigo para matá-lo.

3.2.6 – Economia

Sistema monetário inexistente.

3.2.7 – Planilha de Fluxo de Telas

Fluxo de Telas - Ascension



3.2.8 – Descrição de Telas

3.2.8.1 - Tela de carregamento inicial -

Mostra o logo da empresa e o logo da faculdade.

3.2.8.2 - Introdução do jogo -

Carrega o vídeo de introdução do jogo

3.2.8.3 - Tela de menu principal -

O jogador tem a opção de ir para a tela de seleção de fases, tela de créditos e a opção de sair do jogo.

3.2.8.4 - Tela de configurações -

Nas configurações será possível habilitar e desabilitar efeitos e música.

3.2.8.5 - Tela de créditos -

Mostra o nome dos integrantes da equipe e suas funções.

3.2.8.6 - Tela de seleção de fases -

O jogador tem a opção de selecionar a fase e continuar seu progresso e também a opção de voltar para o menu principal.

3.2.8.6 - Tela de gameplay -

A fase que o jogador escolheu, ao final da fase se o jogador ganhou ele pode voltar para a tela de seleção de fases. Caso contrário, se ele perdeu o jogador tem a opção de voltar para o menu de seleção de fases ou recomeçar.

3.2.8.7 - Tela de menu in-game -

O jogador tem a opção de voltar para a tela de seleção de fases e fechar o jogo ou mexer nas configurações do jogo.

3.3 – Opções do jogo

Não há opções que afetam a jogabilidade nem a mecânica do jogo.

Quais as opções e como elas afetam a jogabilidade e a mecânica?

3.4 – Re-jogando e Salvando o jogo

O progresso do jogo, dentro de cada fase, é salvo a cada checkpoint. A cada final de fase o progresso geral é salvo podendo retomar o jogo a partir da fase ainda não concluída.

3.5 – Códigos de trapaça(Cheat-codes) e procedimentos escondidos(Easter-eggs)

shift + g = debug mode, permite arrastar a personagem pelo cenário .

4 – Enredo, Universo e Personagens

4.1 – Enredo e Narrativa

4.1.1 – Prelúdio - A história se inicia quando Set mata seu irmão Osíris e o corta em catorze pedaços que são transformados em artefatos. Para tentar ressuscitá-lo Ísis, esposa de Osíris reencarna em forma humana como Amina.

Em sua forma humana Isis não possuia seus poderes divinos, e para poder combater os inimigos ela carrega a chave da vida que permite que ela interaja com objetos do cenário.

4.1.2 – Elementos do enredo

4.1.3 – Progressão do Jogo: Antes de começar o jogo haverá uma animação introdutória para que o jogador entenda o contexto do jogo e sua relação com a personagem principal. A primeira fase é dividida em duas partes principais: a primeira um deserto que é tutorial do jogo, enquanto o jogador explora o deserto seu mentor, Rá, ensinará ao jogador toda as mecânicas básicas de movimentação e de combate. Os primeiros desafios são básicos contando com poucos monstros e alguns puzzles de movimentação. Ao chegar no templo Rá já não estará mais presente ajudando o jogador a todo momento, todas habilidades previamente aprendidas serão testadas e novas mecânicas como quebrar objetos serão introduzidas, o jogador sempre terá a escolha de quebrar ou não um sarcófago porém, dentro deste ele pode encontrar uma carga de invisibilidade, oferenda para recuperar vida ou um monstro. Caso conclua a fase uma parte do corpo de Osíris será obtida.

4.1.4 – Corte de Cenas

4.1.4.1- Corte de cena 1 - Animação introdutória:

Uma animação contará para o Jogador a história do mito de Osíris e Set e sua relação com a

personagem Amina.

4.1.4.2 - Menu principal

4.2 – Universo do Jogo

4.2.1 – Impressões gerais do universo do jogo

O jogo se passa no antigo Egito, os cenário são compostos de desenhos, ruínas e templos antigos.

4.2.2 - Fase 1:

4.2.2.1 - Área 1

Descrição Geral

A área inicial se passa no deserto. O cenário é aberto e possuí uma introdução para o jogador. Ao longo do caminho os puzzles vão se tornando mais complexos. O NPC Rá aparece de tempos em tempos para guiar o jogador.

Características físicas (Ex.: visuais, sonoros etc)

O background do cenário formado por dunas de areia e ruínas de pedras. Música árabe como background. Caso o jogador morra um efeito sonoro é emitido e ele é transportado para o último checkpoint. Os escorpiões emitem um som quando morrem.

Conexões com outras Áreas

Após andar pelo deserto o jogador chega até a entrada do templo que conecta com a segunda área do primeiro nível.

4.2.2.2 - Área 2

Interior do templo. O cenário é fechado, composto de colunas , estátuas, sarcófagos plataformas e paredes com desenhos do Egito antigo. É focado nas mecânicas de combate avançadas e na resolução de puzzles.

O background do cenário contém paredes com desenhos e hieróglifos que guiam o jogador pelo templo, também ruínas do templo antigo, como estátuas e pedras.

O templo possui puzzles mais complexos que requerem maior atenção do jogador para o cenário, também requerem maior precisão das mecânicas anteriormente aprendidas no deserto.

4.3 – Personagens

4.3.1 – Personagem 1 - Amina

4.3.1.1 – Prelúdio

- Amina nasceu no ano de 695 d.C. na cidade de Luxor, no Egito, no período em que aconteceu a expansão árabe.

Seus antepassados eram de família nobre porém, após inúmeras invasões a riqueza de sua família foi perdida entretanto ainda possuía status e pode aprender o básico da leitura e escrita.

Amina não possuía um círculo social extenso, Luxor era uma cidade pequena e havia muitos boatos de que ela fosse mentalmente perturbada por constantemente falar sozinha, ela não se importava, ela acreditava que um dia as vozes que ecoavam em sua mente iriam guiá-la.

Desde pequena tinha grande interesse pelo folclore local, e procurava ler e ouvir histórias sobre os antigos deuses. A expansão árabe havia imposto a idéia de um único Deus porém, Amina ainda acreditava nos antigos deuses egípcios, e para venerá-los visitava com certa frequência antigas ruínas no meio do deserto.

Não aguentando a pressão da sociedade, Amina resolve passar um tempo nas ruínas mas quando chegou no deserto as vozes em sua cabeça começaram a ficar extremamente intensas, perturbando-a e aturdindo-a , fazendo com que Amina ajoelhasse e pusesse suas mãos na areia e neste momento Amina toca a antiga chave da vida dos deuses egípcios, a Ankh.

A Ankh permitia que Amina compreendesse as vozes em sua cabeça e que ela pudesse lembrar alguns fatos de sua vida passada como Isis, seguindo as vozes Amina chega a um templo desconhecido, onde começa sua jornada.

4.3.1.2 – Personalidade

- Nível intelectual: intermediário, alfabetização básica nas línguas árabe e copta.
Características psicológicas:
 - Observadora: Prefere observar as pessoas de sua cidade a julgá-las, sempre escutava as conversas e procurava aprender mais sobre os mitos locais.
 - Quieta: Apesar de falar pouco com as pessoas, conversava muito consigo mesma.
 - Destemida/ Aventureira: Não tinha medo de se aventurar sozinha no deserto, na verdade, odiava a vida cotidiana da cidade e sempre procurava uma aventura.
 - Crente: Sempre teve fé nos antigos deuses egípcios, e após descobrir que a voz em sua cabeça era de Rá, e relembrar fatos de sua vida passada passa a ter mais autoconfiança.
 - Confiante: Após adquirir a Ankh, sentiu-se capaz para enfrentar qualquer problema que surgisse.

4.3.1.3 – Aparência

- Características físicas:
 - Idade: 17 anos.
 - Altura: 1,63m.
 - Peso: 58kg.
 - Cor da Pele: Morena.
 - Cor do cabelo: Preto.
 - Características do cabelo: Liso, curto na altura dos ombros.
 - Cor dos olhos: Castanhos.
 - Porte físico: Ectomorfo, magra e com pouca massa muscular.

4.3.1.4 – Habilidades especiais

- Mover objetos: Amina pode movimentar pedras e alguns pedaços do cenário.
- Invisibilidade: Amina pode ficar invisível por um curto período de tempo.

4.3.1.5 – Relevância no Enredo do Jogo

- Amina é a heroína da história, será a única personagem controlada pelo jogador.
- 4.3.1.6 – Relacionamentos com outros personagens
- Rá: É o mentor de Amina, principalmente no início de sua aventura Rá guia Amina sobre como usar os poderes da Ankh, e durante a narrativa conta pedaços do mito de Set e Osíris

4.3.1.7 – Estatísticas

Frequência em que o personagem aparece: Durante toda a história.

4.3.2 – Personagem 2 - Rá, o deus do Sol

4.3.2.1 – Prelúdio

- Rá conhece toda a história dos deuses egípcios antigos, e desde o nascimento de Amina esteve tentando se comunicar com ela porém, Amina que é a reencarnação de Isis não compreendia o idioma dos deuses nessa vida.

Sempre que Amina ia para o deserto a influência de Rá sobre ela se tornava mais intensa pois o Sol era mais intenso e era principalmente nestas horas que Rá tentava conversar com ela, sem resultados resolveu interferir no mundo humano e deixou no deserto a chave da vida, Ankh. A Ankh por sua vez permitiria que Amina compreendesse suas palavras e pudesse começar sua jornada.

4.3.2.2 - Personalidade

- Nível intelectual: Extremamente elevado, possui conhecimento de toda a história.
- Características psicológicas:
 - Benevolente: Quer ajudar Ísis a ressuscitar seu amado Osíris para que ele pudesse novamente lutar contra Set e evitar que o mal se espalhe pelo mundo.
 - Sábio: Portador do conhecimento, ajuda Amina a descobrir a verdade sobre o passado e tomar decisões sobre o futuro.

4.3.2.3 - Aparência

- Características físicas:
 - Idade: Desconhecida.
 - Altura: A forma vista no jogo possui em torno de 2m.
 - Peso: desconhecido.
 - Cor da pele: Morena.
 - Possuía cabeça de falcão e corpo de homem.
 - Segura um cajado em sua mão esquerda.

4.3.2.4 - Habilidades especiais

- Pode se comunicar com Amina através dos pensamentos dela.

4.3.2.5 - Relevância no Enredo do Jogo

- Aparece de tempos em tempos contando a história para Amina e ajudando pro progresso do enredo.

4.3.2.6 - Relacionamentos com outros personagens

- Amina: Conversa com ela através de pensamentos.

4.3.2.7 - Estatísticas

A maior parte do tempo é escutada apenas a sua voz.

4.4 – Referências

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 - O primeiro nível do jogo conta com duas partes principais: O deserto, que é o tutorial do jogo e o templo onde o jogador passará por provas para testar as habilidades aprendidas e conquistar uma parte do corpo de Osíris.

5.1.2 – Material introdutório - Antes de começar o jogo, uma animação contando a história de Osíris e Set e sua relação com a personagem Amina introduzirá o jogador ao contexto do jogo e durante o jogo Rá contará mais detalhes sobre o passado ao jogador.

5.1.3 – Objetivos - Aprender as mecânicas básicas do jogo e completar os puzzles para encontrar as partes de Osíris.

5.1.4 – Descrição física - Física intermediária, movimentação de objetos.

5.1.5 – Caminho crítico - O jogador deve seguir sempre pela direita.

5.1.6 – Encontros: Ao aprender novas mecânicas o jogador encontrará seu mentor, Rá.

5.1.7 – Nível passo-a-passo:



1º Passo: O jogador começa a fase no deserto, um brilho à sua frente surge para que ele saiba que tem que seguir em frente.



2º passo: ao passar pelo brilho o NPC Rá surge para ensinar ao jogador a primeira mecânica: movimentação de objetos.



3º Passo: O jogador deve mover a pedra até o local indicado para que ele possa pular sobre a próxima ruina.



4º Passo: Ao subir na ruína o jogador pode ver seu próximo desafio: enfrentar um escorpião.



5º Passo: Pedras podem ser utilizadas para derrotar inimigos.



6º Passo: O jogador é introduzido ao item de recuperar vida e vê seu próximo desafio.



7º Check point. Caso o jogador morra ele retornará neste lugar



8º Passo: O jogador encontra mais inimigos no seu caminho.



9º Passo: Ao superar desafios o jogador pode coletar tesouros. Ele vê uma coluna, ele pode derrubá-la arremessando uma pedra.



10º passo: O jogador vê um pit de cobras. Movimentando o mouse para a direita, o jogador pode ver mais à frente do cenário. Pedras normais não quebram para as cobras. Ele deve arremessar a pedra na coluna quebrada para derrubar a ruína superior nas cobras, matá-la e fazer uma rampa para que possa prosseguir.



Solução.



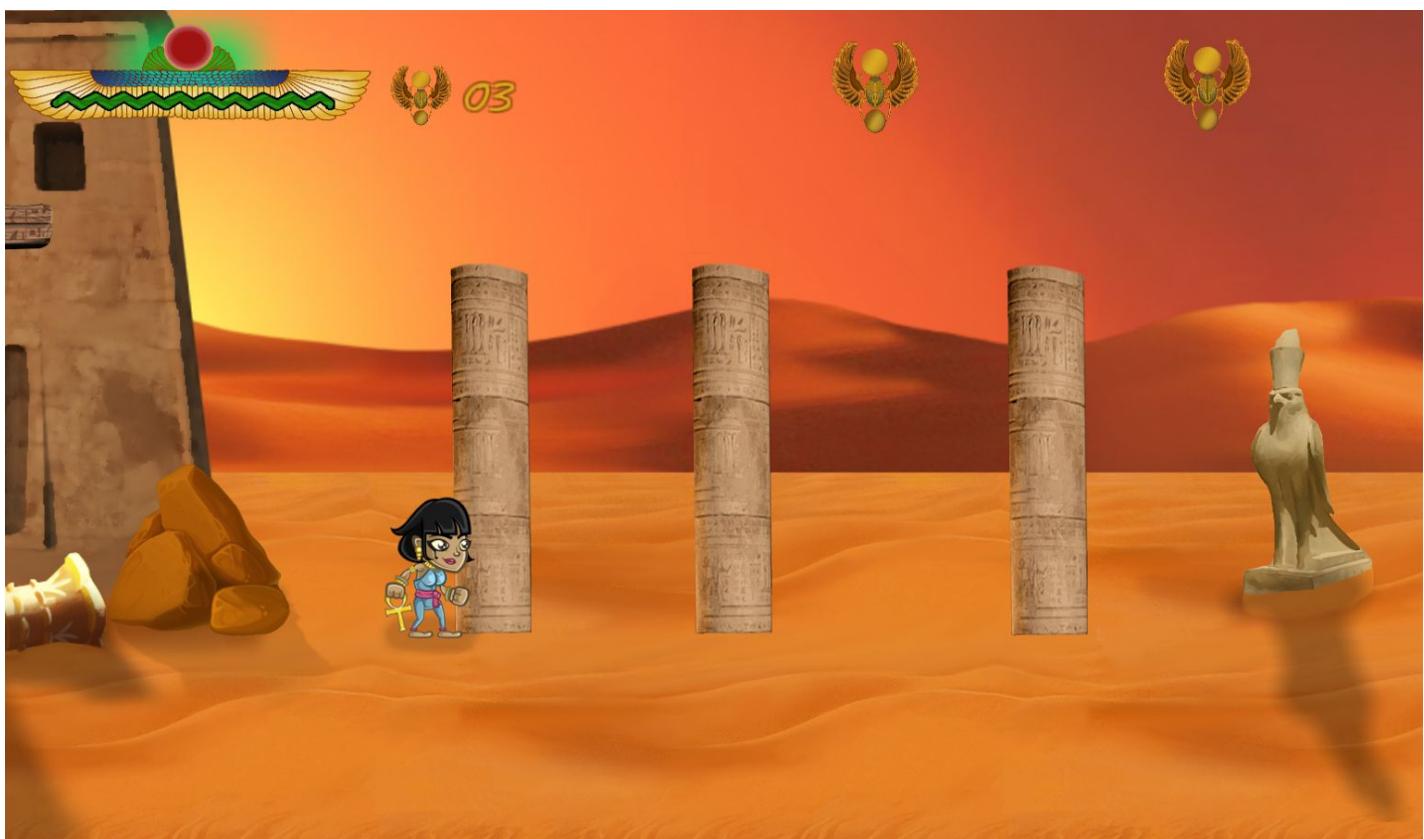
11º Passo: Gangorra. Ao usar pedras como contrapeso o jogador consegue utilizar a gangorra para alcançar lugares mais altos.



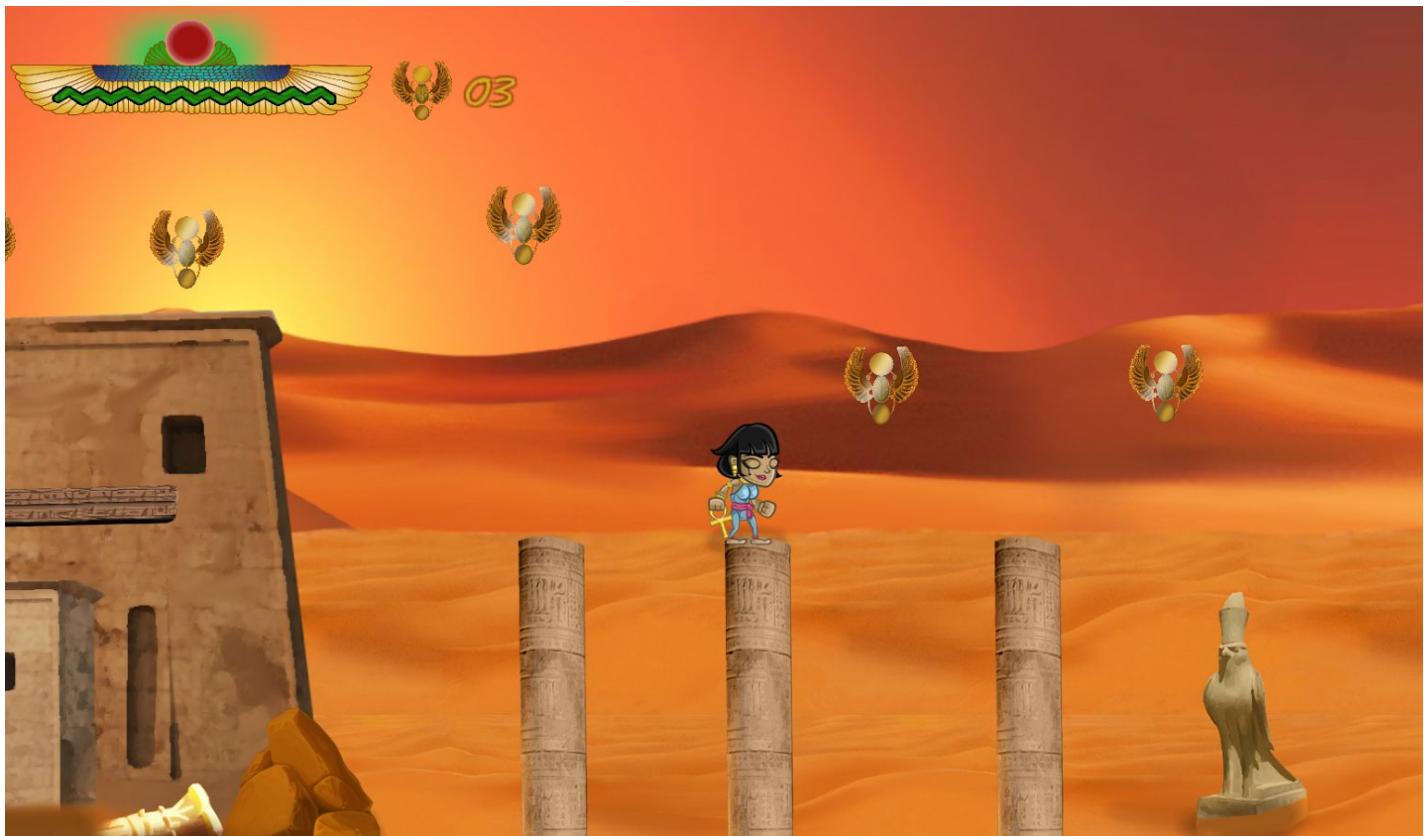
11º Passo: Ao seguir pelo caminho superior (mais longo) o jogador será recompensado com tesouros.



11ºPasso: Caso contrário, é possível continuar porém não haverá recompensas.



11º Passo: O jogador pode jogar uma pedra nas colunas para derrubá-las e prosseguir.



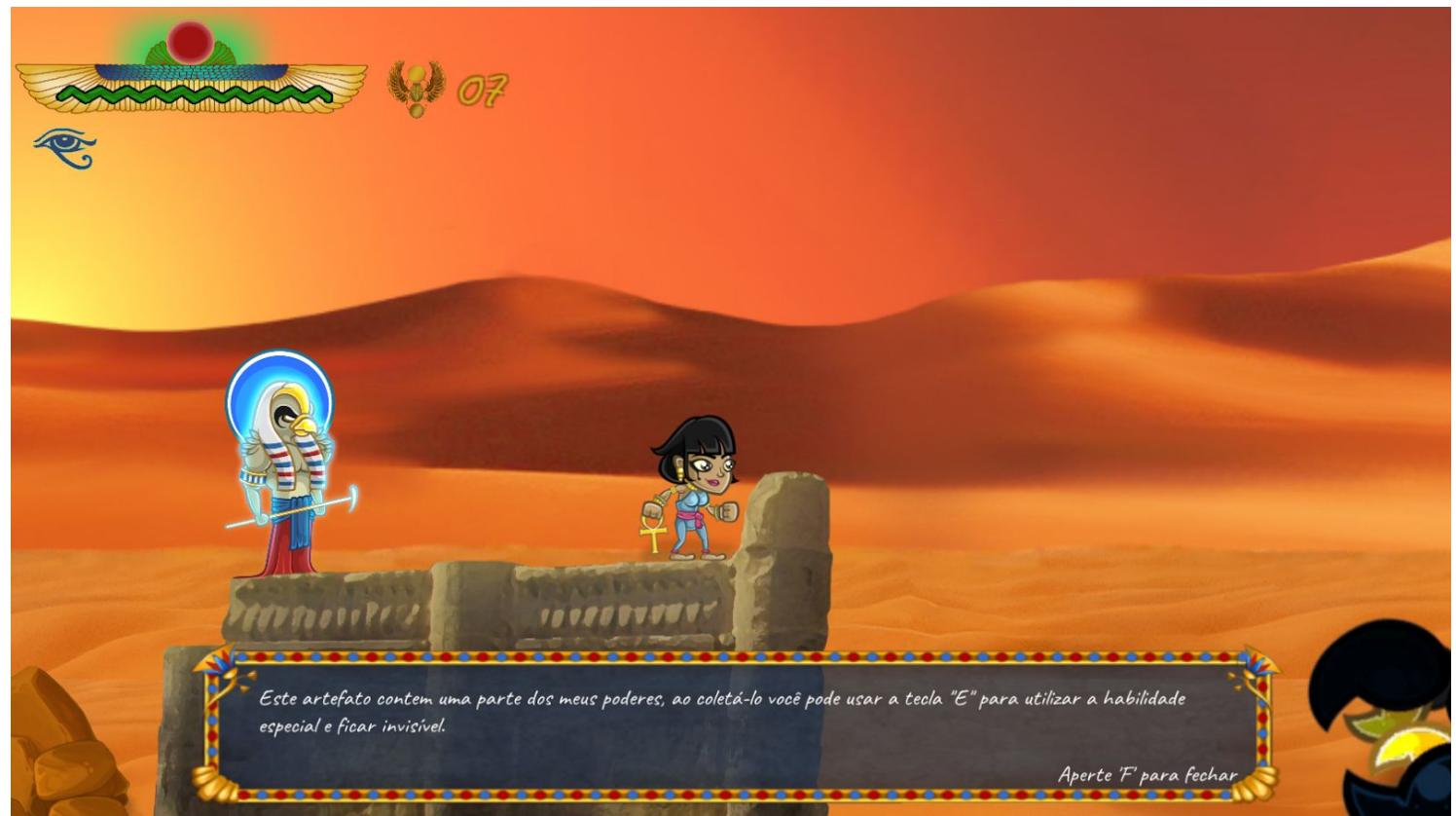
11º Passo: Caso tenha escolhido o caminho superior o jogador poderá pular sobre as colunas e coletar mais tesouros.



12º passo Checkpoint



13 passo : Boss. O jogador encontrará na sua frente o boss escorpião, é necessário jogar trÊs pedras nele.



13 passo: após jogar 3 pedras no boss, o NPC Rá aparecerá novamente e irá ensinar a habilidade de invisibilidade para o jogador



13 passo: O jogador pode passar pelo boss utilizando a invisibilidade.



14 passo: o jogador chega na entrada do templo.



15 passo: o jogador pode quebrar sarcófagos para receber recompensas como tesouros, itens para

recuperar a vida e itens de invisibilidade.

Vasos também são quebráveis mas não oferecem recompensas.



16 passo: o NPC Rá aparece mais uma vez para ensinar ao jogador que ele pode ativar botões.



17º passo: o jogador deve passar por mais inimigos.



18º passo: e chegar no botão. Escorpiões morrem para vasos.



19º passo ao passar pelo botão a porta e a plataforma são ativadas.



20º passo: o jogador pode utilizar a plataforma para alcançar a parte mais alta do templo. O jogador é recompensado com tesouros.

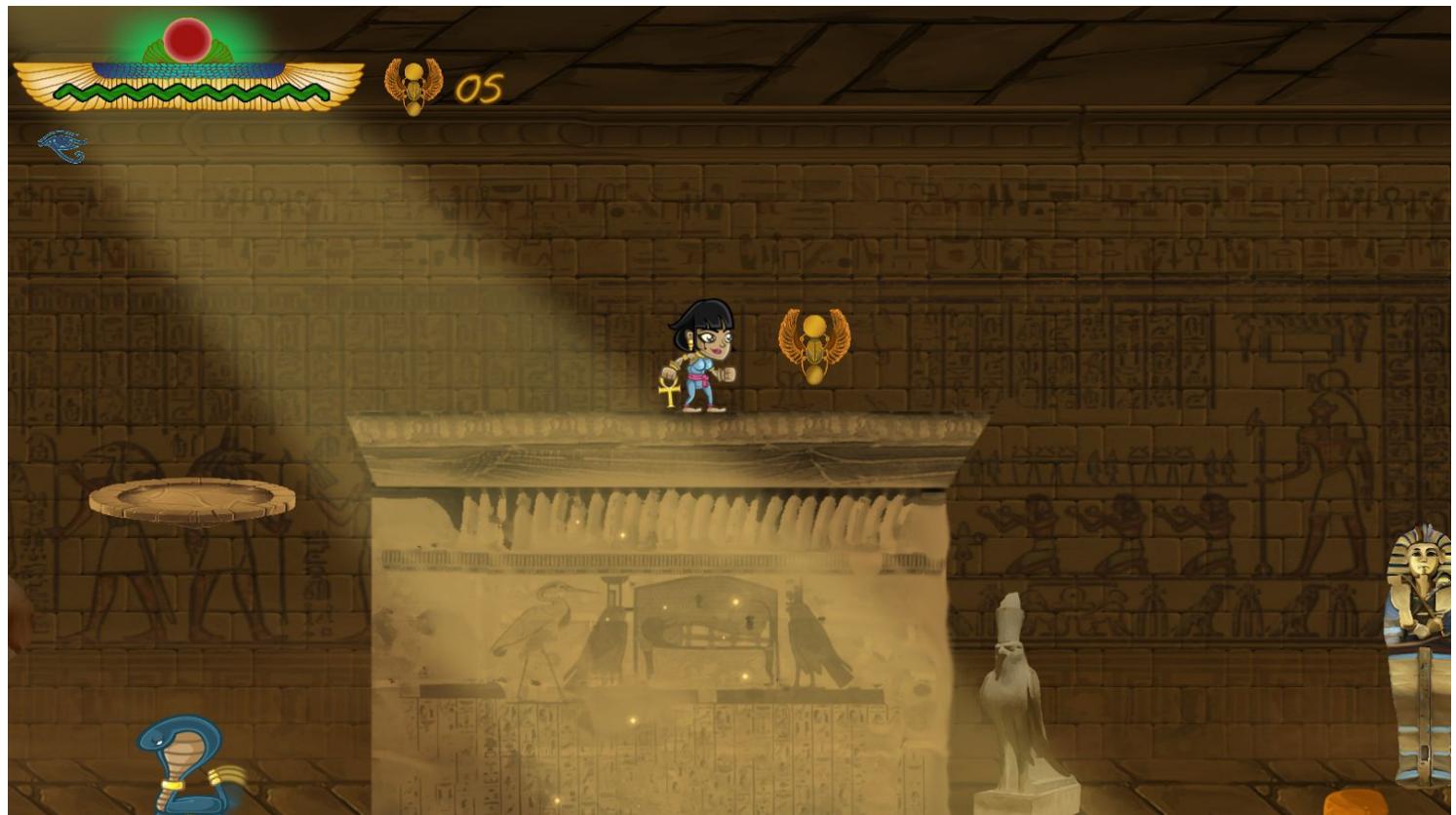


21º passo: o jogador vê uma indicação do lugar da pedra igual ao começo do jogo, deduzindo que ele deve mover a pedra até o local indicado. Se a pedra encostar nas paredes do puzzle a pedra quebra e o puzzle reseta.

Caso o jogador resolva seguir sem resolver o puzzle ele cairá no buraco da cobra e morrerá. Não é possível alcançar a plataforma sem resolver o desafio.



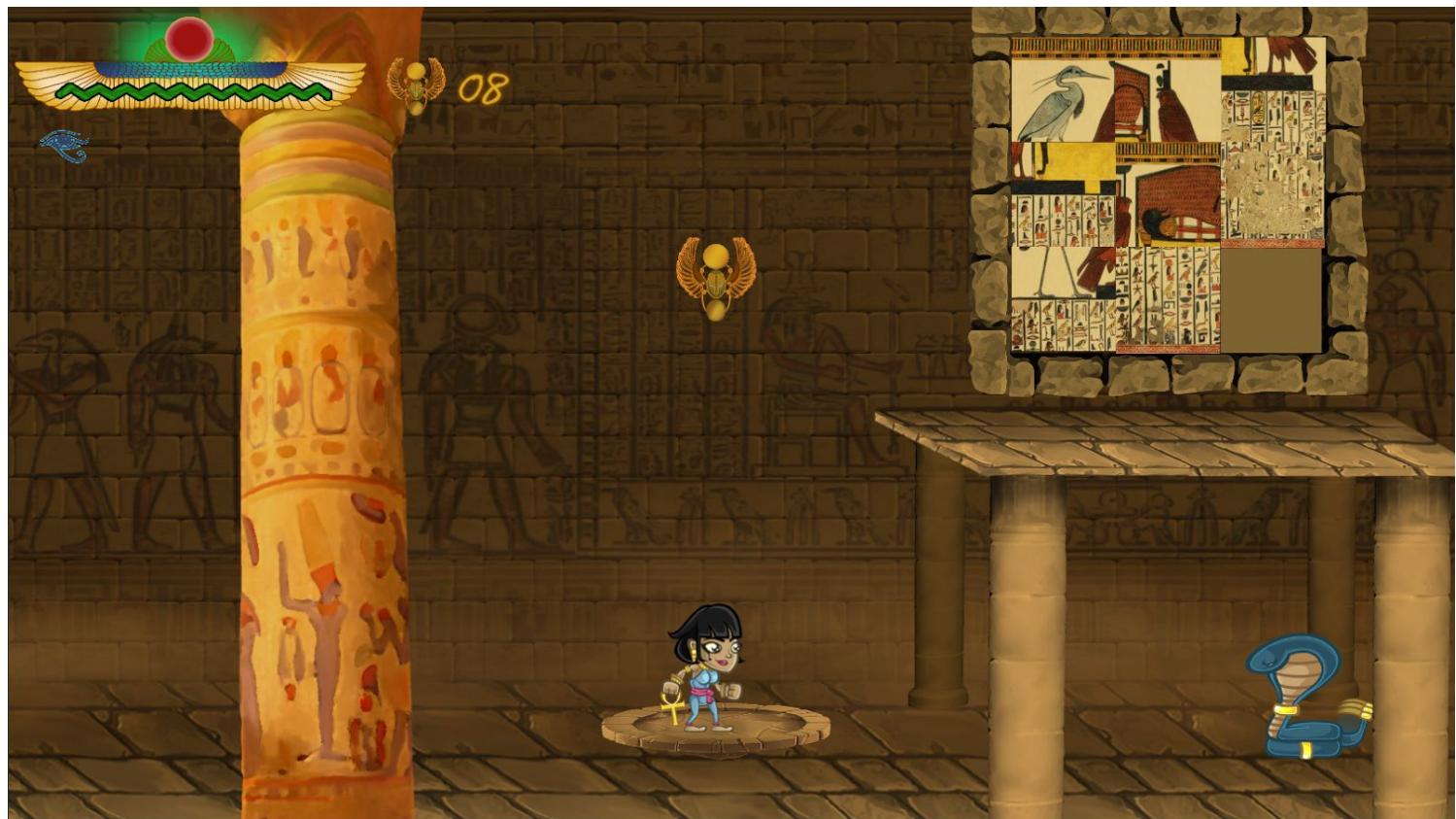
22º passo: ao encaixar a pedra a plataforma é ativada e o jogador pode avançar.



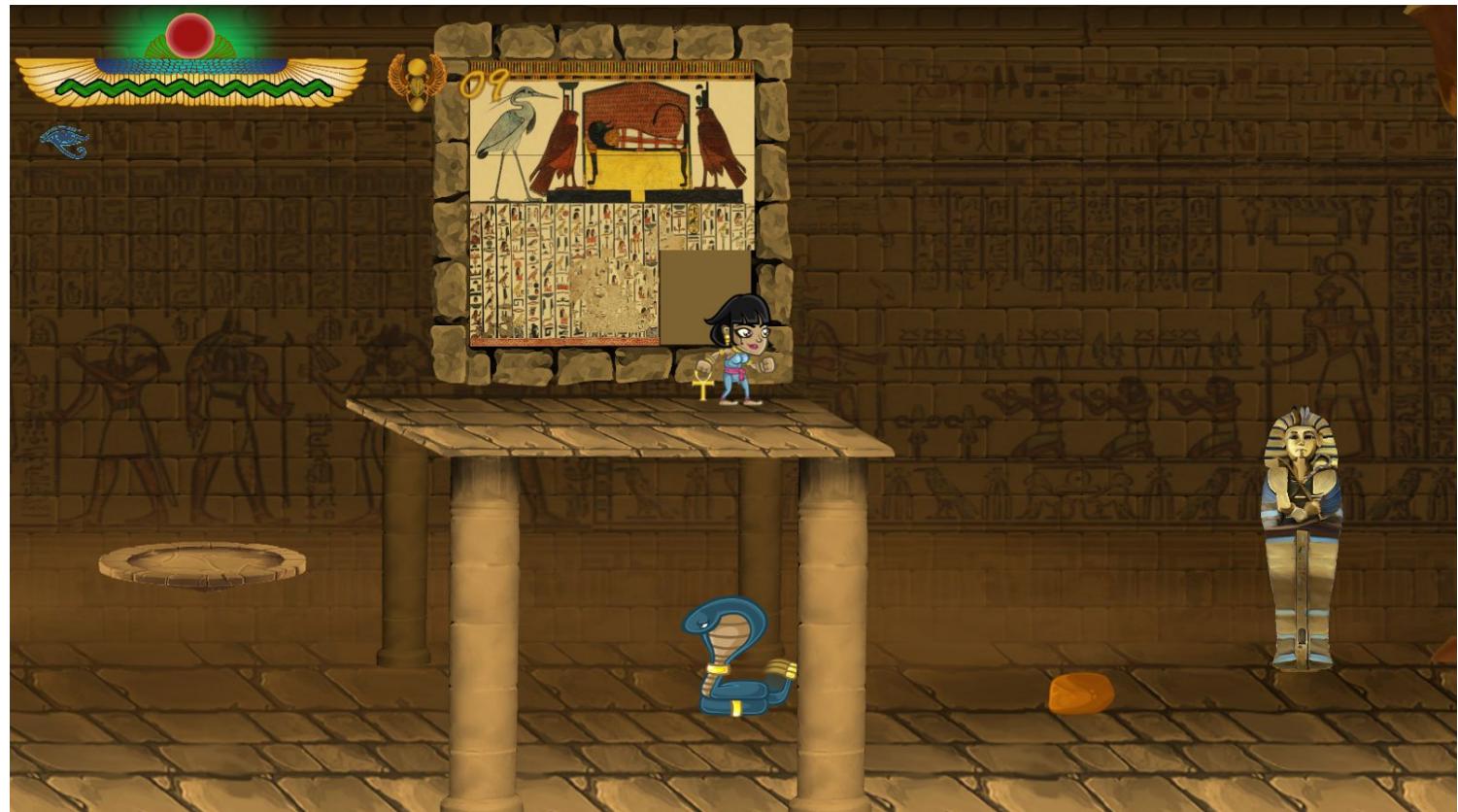
23º passo: Uma parede com um brilho diferente chama a atenção do jogador, a imagem dela será importante.



24º passo: Checkpoint. Sarcófagos para serem quebrados e mais inimigos no caminho.



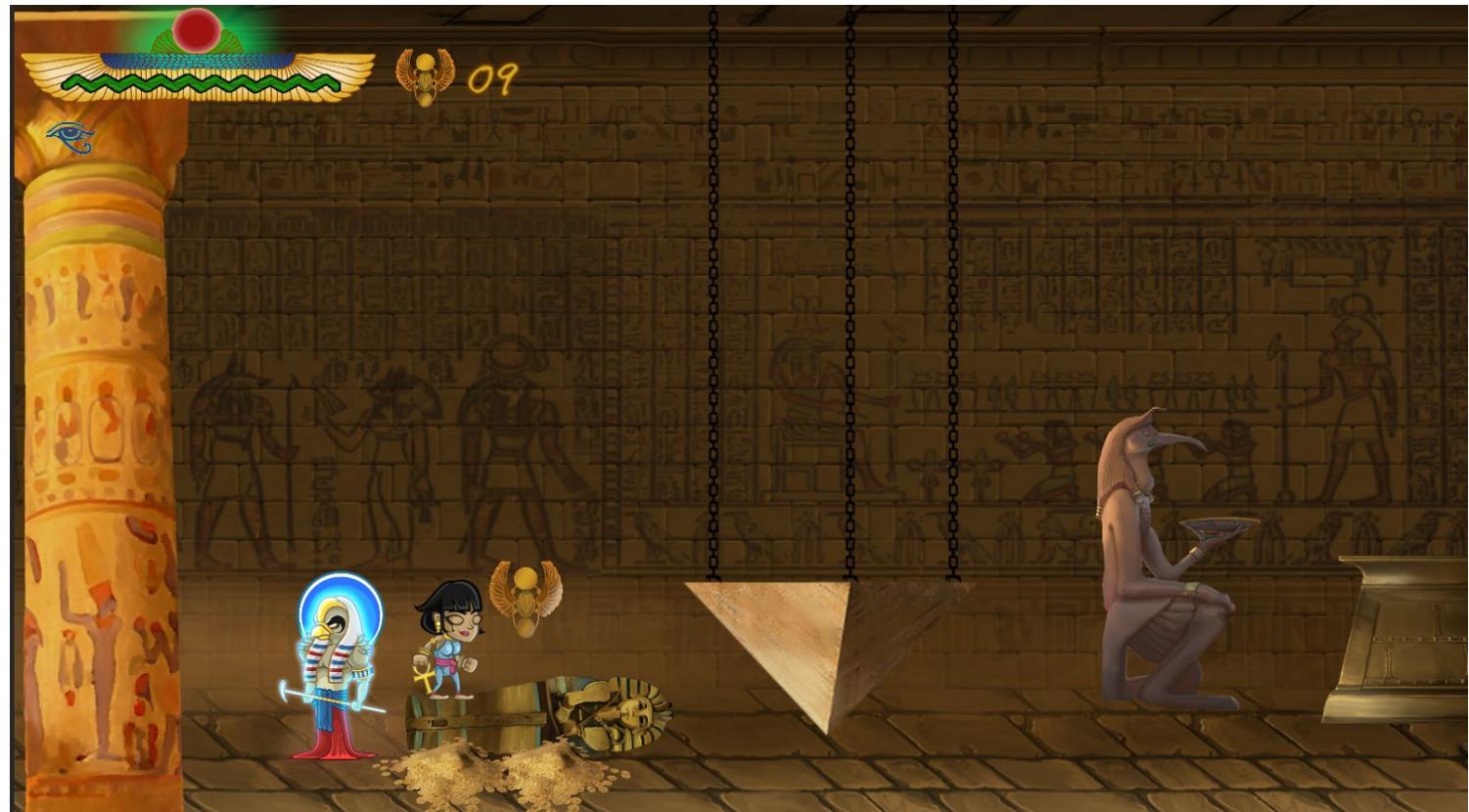
25º passo: o jogador encontra um puzzle 3x3 com a mesma imagem da parede. Uma cobra bloqueia a passagem de baixo. A plataforma está desativada.



26º passo: ao resolver o puzzle a plataforma é ativada e o jogador consegue passar pela cobra. Em seguida há alguns sarcófagos.



27º passo: O jogador é recompensado por quebrar os sarcófagos.



28º passo: o npc Rá aparece novamente para explicar ao jogador sobre o ultimo puzzle: as balanças.



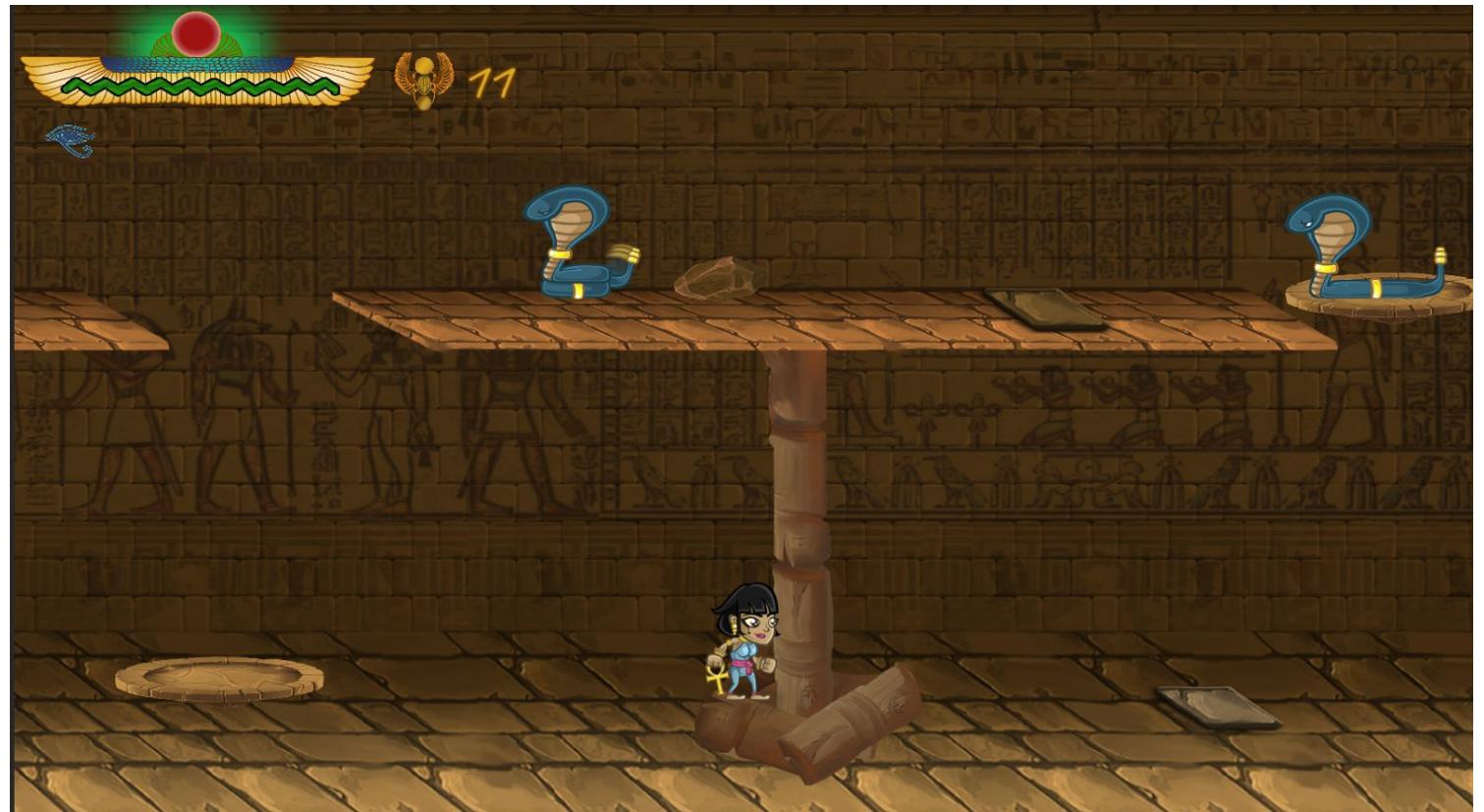
29º passo: ao subir na primeira balança ela descerá.



30º passo: mais a frente e acima o jogador encontrará a segunda balança. Esta não é afetada por pedras ou objetos, porém há uma passagem (porta) aberta, o jogador deve chegar ali.



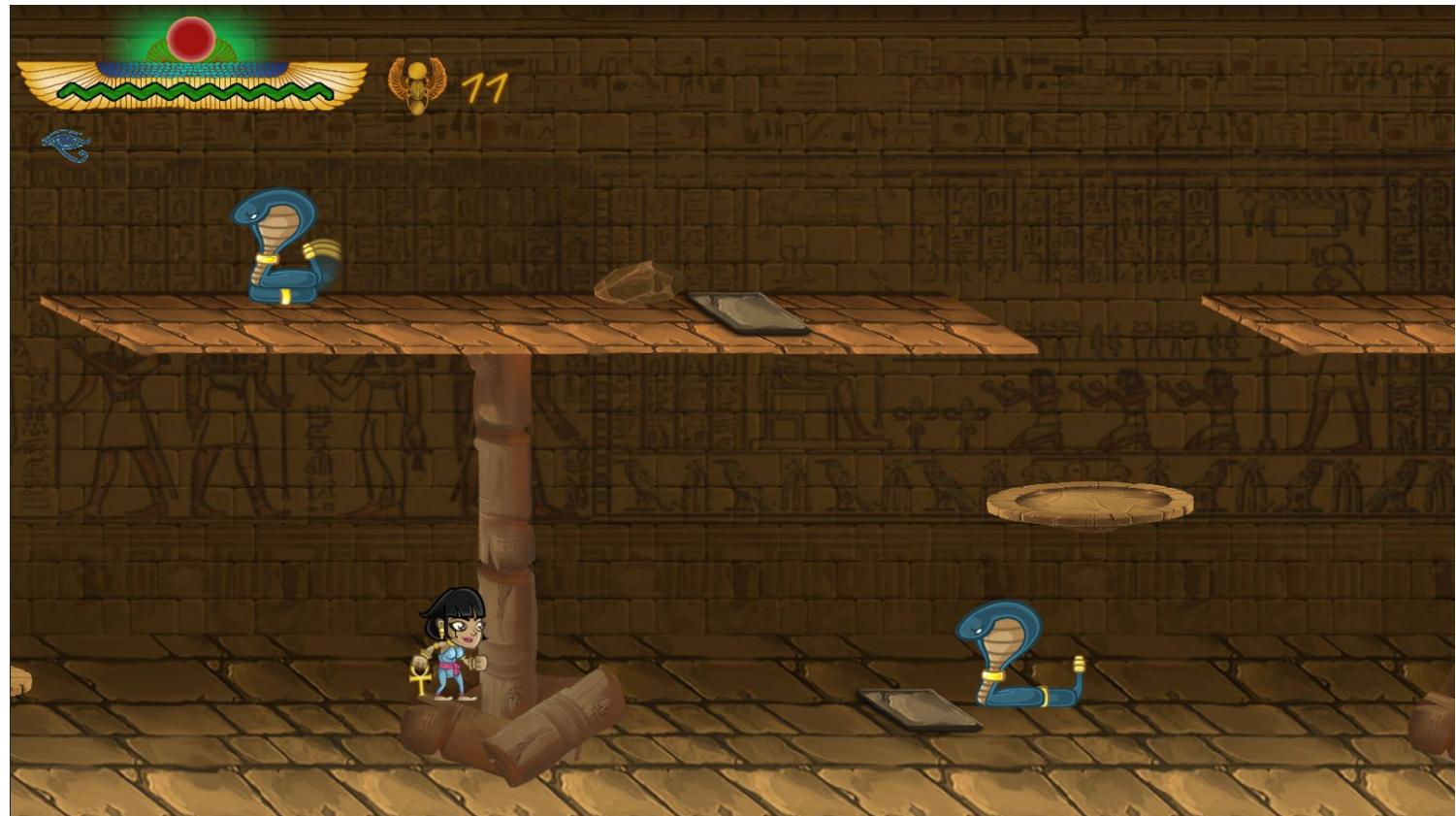
31º passo: seguindo em frente o jogador encontrará uma plataforma desativada e um botão desativado.



32º passo: há uma coluna que impede que o jogador prossiga e uma cobra patrulhando do outro lado.



33º passo: ao posicionar a pedra no botão a plataforma será ativada.



34º passo a cobra em patrulha descerá e ativará o segundo botão para o jogador. ao passar pelo botão a plataforma a esquerda do jogador será ativada.



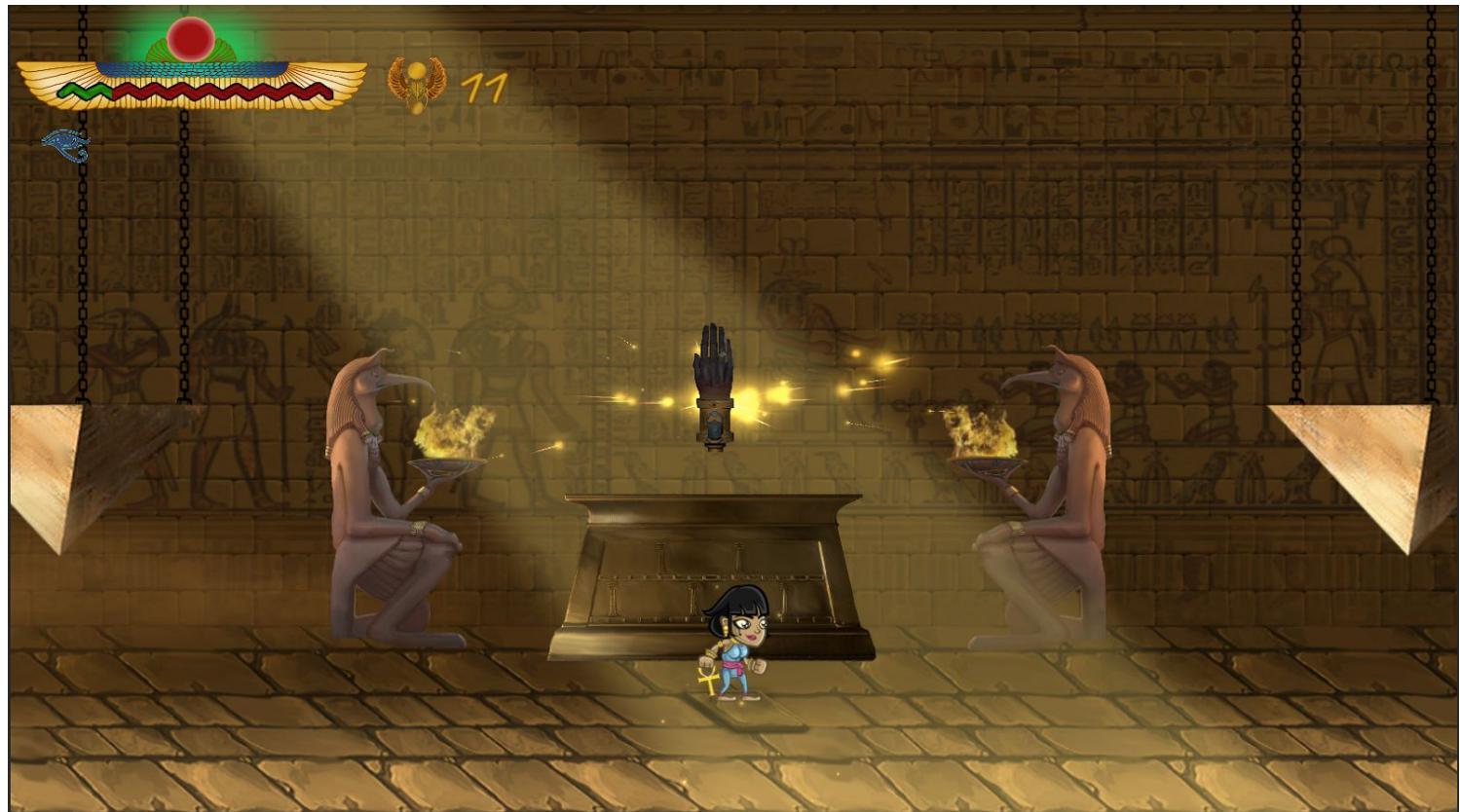
35º passo: ao subir a cobra irá seguir o jogador, que pode fazer com que a cobra o siga até a segunda balança para fazer o equilíbrio.



36º passo: a cobra irá fazer o equilíbrio na segunda balança. Quando as duas balanças estiverem na mesma altura o fogo das estátuas será ativado, indicando que o puzzle foi concluído.



37º passo: o jogador deverá pisar no botão do chão que foi ativado para abrir o sarcófago.



38º passo: o jogador irá obter a primeira parte do corpo de osíris.

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

6.2 – Guias de Estilo

6.3 – Personagens

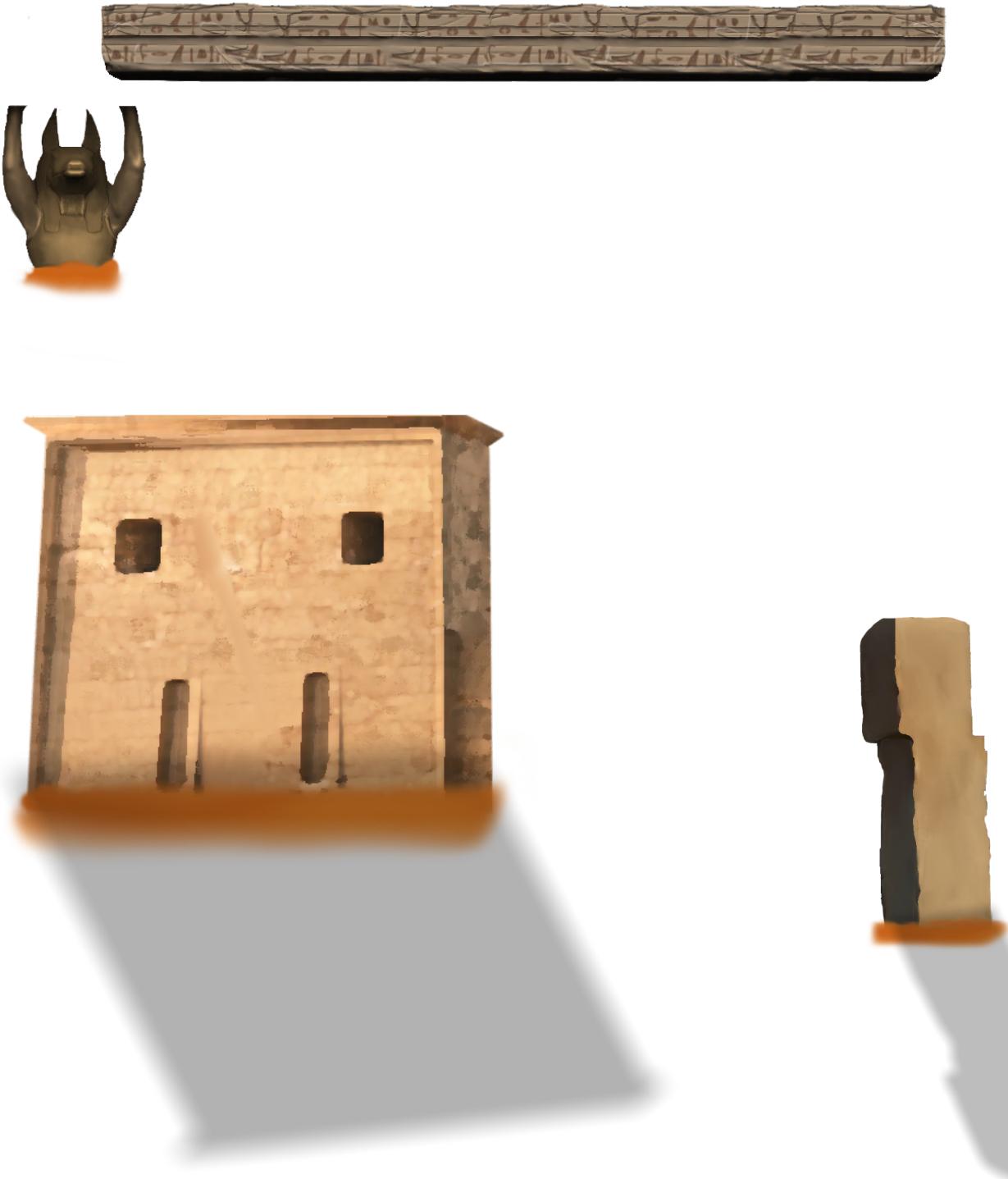
6.3.1 - Amina:



6.3.2 - Rá:



6.4 – Ambientes**6.4.1 - Deserto**

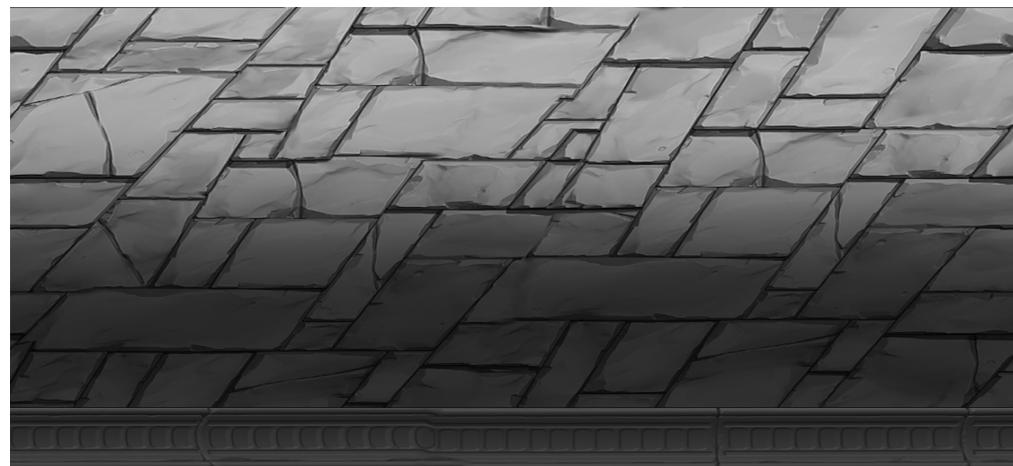




6.4.2 - Templo

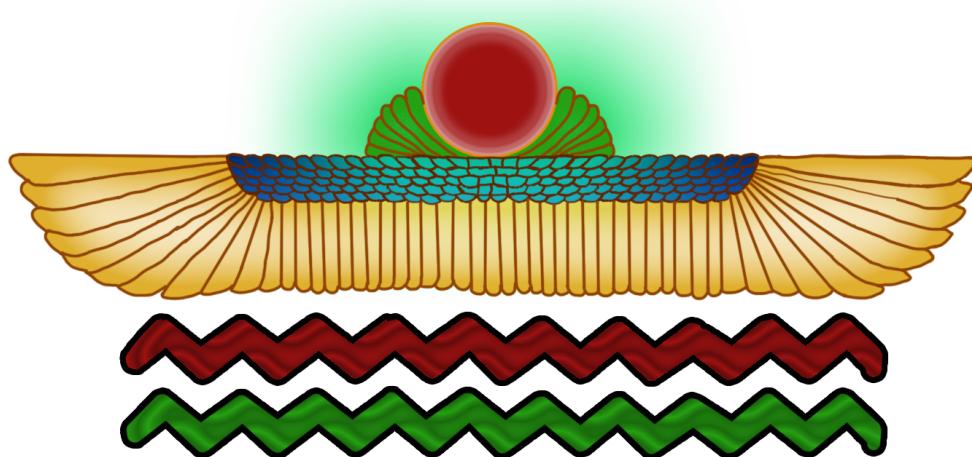






6.7 – Miscelânea

6.7.1 - Barra da Vida



6.7.2 - Coletáveis



6.7.3 - Caixa de diálogo



7 – Gerenciamento

7.1 – Detalhes do Cronograma - O jogo estará pronto até novembro, a partir de julho sprites definitivas serão inseridas no jogo além da programação de inimigos e correção de bugs.

7.2 – Plano de Locação - Steam e Nuuuvem

7.3 – Plano de Teste - Testes de mecânica e funcionamento de sprites pelos produtores Arthur Mattos e Gabriella Chuffi durante o mês de junho de 2017 para correção de bugs básicos.

8 – Equipe

Arthur Finzetto Mattos
Gabriella Chuffi Rocha

Em 01 / 12 / 2017

Gabriella Chuffi Rocha

Nome do Gerente do Projeto
Gerente do Projeto

Em 01 / 12 / 2017

Arthur Finzetto Mattos

Nome do Coordenador Técnico
Coordenador Técnico

Em 01 / 12 / 2017

Gabriella Chuffi Rocha

Nome do Coordenador Artístico
Coordenador Artístico