**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS**

**Space Hero**

Jogo

**Goiânia**

**2020**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS**

**Aluno:**

**RAFAEL CARVALHEDO**

**RAFAEL MARCELO BORGES NUNES**

**ZANDERLAN CAMPOS DA SILVA NETO**

SPACE HERO

**Orientador:**

Aníbal Vicente

**Goiânia**

**2020**

Sumário

[**Visão Geral essencial**](#_heading=h.yaubfgeygyp7) **4**

[Resumo](#_heading=h.b1uulscdu99l) 4

[Aspectos fundamentais](#_heading=h.tkzva1kn024d) 4

[Golden nuggets](#_heading=h.b3gvyj38rbve) 4

[Público alvo](#_heading=h.ntaftwhs74ys) 4

[**Contexto do game**](#_heading=h.tk74hafbnfq) **5**

[História do game](#_heading=h.5ifn9yfbx909) 5

[Principal jogador](#_heading=h.32i8c5kks233) 5

[Personagens](#_heading=h.89txwaw6fum8) 5

[Armas](#_heading=h.dhi6c7l8x9wn) 5

[Estruturas](#_heading=h.r59ba4a6s25z) 5

[**Objetos essenciais do game**](#_heading=h.zeyapidw2pep) **6**

[Conflitos e soluções](#_heading=h.s6xhhpafp88l) 6

[Fluxo do game](#_heading=h.na8dgs2iul2q) 6

[Menus](#_heading=h.eyo2hgt409s) 7

[**Variações do jogo**](#_heading=h.ed482hu5uuit) **7**

[**Referências**](#_heading=h.lozov7txjo5b) **7**

# **Visão Geral essencial**

## Resumo

Este documento propõe apresentar sobre a construção do jogo Space Hero, neles serão expostos a história do game, quem é o principal jogador, os personagens que serão encontrados no jogo, as armas que os personagens do game irão utilizar para realizar as batalhas do game, a estruturação do game, serão detalhados também os conflitos e soluções que o personagem enfrenta no jogo, sendo eles, os desafios ou os inimigos, ou seja, a mecânica que foi utilizado para chegar no projeto final, os fluxos do game, sendo eles detalhados conforme foi especificado. Os controles e variações do jogo serão exibidas nesta documentação.

## 

## Aspectos fundamentais

É um jogo do estilo aventura e ação em terceira pessoa, ambientado em um cenário futurista com espaçonaves velozes e armas de grande poder de destruição. Possui apelo cômico no estilo “cartoon” com grande jogabilidade, permitindo movimentos sofisticados e realização de manobras especiais. O jogo possui semelhanças com jogos já existentes como Star Fox, produzido pela Nintendo, Wipeout (corrida de aeronaves), Star Wars 7 Racer, F-Zero. Todos ambientados em um cenário futurista em que espaçonaves assumem o papel de atores principais. O diferencial do jogo, que garante sua originalidade, é o enredo original, o estilo cômico empregado na arte e efeitos sonoros e a possibilidade de jogo cooperativo em rede.

## Golden nuggets

Com a temática espacial e nos controles do game o público alvo do game se torna bem maior, pois devido o game não possuir uma interface complexa e facilidade de ser controlado que o classifica como um game de acessibilidade, onde crianças, idosos e pessoas com limitações motoras podem utilizá-lo, o'que difere da grande maioria dos games disponíveis hoje são bastante competitivos no quesito agilidade e controle.

## Público alvo

O jogo tem como público pessoas de todas as idades, com uma classificação ESRB indicativa “Everyone”.

# **Contexto do game**

## História do game

O jogo conta a história de um herói (usuário) a muito tempo em missões espaciais nas mais diversas galáxias, e que em uma dessas missões acaba descobrindo de uma futura invasão de predadores de mundo no seu planeta natal, e volta a ele para protegê-lo. Iniciando assim um grande aventura para proteger sua terra e todos aqueles que ele ama, ele acaba passando pelos mais diversos desafios e inimigos, contando com grandes dificuldades e mistérios, mas com ajuda da sua fiel escudeira (nave) ele irá mostrar que não é tão fácil assim invadir esse planeta.

## Principal jogador

O principal jogador é um herói (usuário) que começa uma jornada de batalhas entre galáxias para defender seu planeta de predadores de mundos.

## Personagens

Os personagens serão dois, sendo eles, o herói (usuário) que irá defender seu planeta dos predadores de mundos (sistema), sendo que o usuário final só poderá usar o personagem (herói). Ambos entraram em batalha sendo que os mesmos possuem um único objeto sendo ele do lado herói, defendendo o seu mundo, e do lado dos predadores destruir todos os mundos que forem encontrados dentro da galáxia.

## Armas

Os armamentos que o personagem (usuário) irá usar é sua nave, a mesma é equipada com as mais altas tecnologias em armamentos, o herói tem que defender sua nave pois é o único equipamento tecnológico capaz de destruir os predadores do mundo.

## Estruturas

O game é composto por um cenário, pelo qual o herói (usuário) irá ser exposto no game para defender seu planeta que está sendo atacado pelo os predadores de mundos, o objetivo do herói (usuário) não é só defender sua terra, e sim, defender sua nave, pois a nave é o único instrumento que o herói (usuário) pode usar dentro do game para defender a terra.

# 

# 

# **Objetos essenciais do game**

## Conflitos e soluções

O game se baseia numa mistura de shooter com estratégia de sobrevivência, onde existem objetos que vão em direção à sua nave para obtê-la.Os obstáculos são asteroides que estão em sua rota viagem onde os mesmo precisam ser destruídos para não afetar a nave ou a mesma deve fazer manobras evasivas.

## Fluxo do game

**Entradas:** O jogo utilizará mouse como entrada dos controles. Através do mouse o jogador pode escolher entre as opções da tela inicial de comandos, escolhendo itens da interface como nova partida, carregar, opções etc. Segue detalhamento de como esses dispositivos serão usados pelo jogo.

Durante o percurso do game, a nave se movimenta sozinha em velocidade constante para frente e não poderá se deslocar para trás. A movimentação do jogador será limitada dentro de um percurso, assim ele passará por todos os cenários sem cortar caminho. Para execução e orientação sobre o conjunto de comandos, seguem algumas definições:

* Eixo X: eixo no plano horizontal e perpendicular ao Eixo Z.
* Eixo Y: eixo no plano vertical e perpendicular ao Eixo X.
* Eixo Z: eixo no plano horizontal seguindo sentido e direção em que a nave se movimenta, à frente.

**Movimento da nave:**

* Movimenta entre os eixos X de acordo com a posição do mouse
* Movimenta entre os eixos Y de acordo com a posição do mouse

**Teclas de controle da interface**

* A tecla “Esc” aparece a tela de Pause
* O mouse controla a nave e sua direção de mira e a mira dos disparos do armamento da nave.
* A tecla “Enter” aciona os itens selecionados do menu

# **Variações do jogo**

Esta é a primeira versão do game Space Hero, no jogo existirá easter eggs durante o percurso das fases, essas bonificações ao usuário garantirão ele a chegar no seu objetivo caso ele ultrapasse o limite de life que ele gastou durante o percurso do jogo.

# **Referências**

Como referência foi usado na produção deste jogo o livro*:*

*\*Manual de Produção de Jogos Digitais.*

*\*Schuytema, Paul. Design de Games: uma abordagem conceitual. São Paulo: Cengage Learning, 2008.*