

**2020-09-03**

## **1. Instruções para elaboração do projeto de Criação do Game – Parte I**

**Deadline: 10/9/2020 (próxima aula)**

Coronga um jogo baseado nos acontecimentos medievais devido a uma pandemia que ocorreu pelo mundo, em meados de 1200 D.C. O jogo será em modelo 2D, com o objetivo do personagem sobreviver por mais tempo possível, até chegar no local que não está infectado, pré-determinado, conforme o jogador vai passando, as fases vão se tornando mais difíceis.

O cenário de cada fase vai conter diversos obstáculos e bônus para estar adquirindo, para assim aumentar a pontuação, melhorar a defesa do protagonista ou recarregar/aumentar a vida do mesmo.

### **1.1. Personagem jogador**

O personagem é um boneco simples, com o decorrer do jogo, estará adquirindo equipamentos para proteção do coronga. Esses equipamentos podem ser só a proteção mesmo, como máscara e álcool em gel ou uma espada para estar matando as pessoas infectadas.

### **1.2. Cenário**

O cenário será de uma cidade medieval, contendo casas, castelos, fazendas. O personagem poderá transitar pelas ruas, becos e pelos estabelecimento(casas...) e ao adentrar nos locais, poderão ou não ter bônus para auxiliar na tentativa de não contrair o vírus.

### **1.3. Desafio**

Como o cenário se passará em uma cidade, haverá pessoas contaminadas e nesse caso, o personagem principal precisa evitar o contato. Durante o jogo aparecerá antagonistas mais fortes, podendo matar o protagonista mais fácil. Para conseguir chegar até o local determinado é necessário completar algumas missões dentro da fase, lembrando que a porta que estará sendo aberta para o fim, pode ser que não seja a correta.

### **1.4. Premiação**

O personagem ganhará prêmios por cada fase completada e ganhará bônus por objetos coletados durante o jogo, podendo assim evoluir e melhorar suas defesas;

## **2. Requisitos do projeto**

### **2.1. Defina um nome preliminar para o jogo**

Coronga

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

Douglas Eduardo Bauler ([ceco96.edu@gmail.com](mailto:ceco96.edu@gmail.com))

Otávio Augusto Passos Coelho ([ottaviocoelho@gmail.com](mailto:ottaviocoelho@gmail.com))

Richard Curbani Alfarth ([richard.curbani.alfarth@hotmail.com](mailto:richard.curbani.alfarth@hotmail.com))

### **2.3. Informe a tecnologia que será adotada**

O desenvolvimento ocorrerá em Lua, no Tic80.

### **2.4. Defina qual é o seu objetivo com o jogo que você pretende elaborar**

O objetivo do jogo, é o personagem chegar até o ponto determinado, não infectado para estar passando de fase e também auxiliar na conscientização da utilização da máscara e do álcool em gel.

### **2.5. Defina quantos jogadores são necessários.**

Para estar jogando esse jogo, é necessário só um jogador(single player).

### **2.6. Defina qual o gênero do seu jogo.**

O gênero do jogo será Aventura, pois é necessário estar guiando um personagem que coletará objetos durante o jogo e deverá ficar distantes dos outros para não contrair o coronga.

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

O personagem protagonista será o que o jogador estará mexendo do início ao final. Durante o caminho até o local não infectado, haverá vários antagonistas para infectar o personagem principal. Co-protagonistas, estarão auxiliando no caminho ou com a defesa.

Haverá também personagens não jogáveis(NPCs) na qual darão dicas, curiosidades sobre cada cenários do jogo.

### **2.8. Defina qual é a história.**

Um jovem, sem a noção de que o vírus poderia fazer, continuava sua vida normal, como se nada estivesse ocorrendo na cidade ou no mundo, como a época que o jogo está sendo realizado, não se tem muitos meios de comunicação, o jovem acaba ficando vulnerável e tendo que escapar das pessoas, pois estão infectadas e não sabe muito bem o porquê.

O protagonista precisa encontrar um local durante sua caminhada, que não esteja infectado pelo coronga, mas para isso ele correrá pelo cenário em busca de uma porta, mas nem sempre a porta que precisa ser aberta é o fim da fase. Durante o caminhar, é encontrado objetos e armamentos para estar se defendendo ou estar ganhando mais pontos

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

O objetivo do personagem é sair de um local infectado pelo coronga e chegar até um local não infectado já pré-determinado. Chegando no local não infectado, o mesmo vencerá a fase e se encaminhará para próxima.

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

O protagonista se infecta, quando o antagonista que será o infectado, encostar. A cada encostada reduz um pouco de vida ou um pouco da defesa que o personagem principal (Como máscara e etc...). O desafio é o personagem não morrer com a infecção do coronga.

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

- Com as setas do teclado possível estar se locomovendo;
- Com o botão F pode-se pegar o objeto do chão (Máscara, espada...);
- Dependendo da porta é necessário ter uma chave para abrir;
- Caso mate um co-protagonista, você perde;

**2.12. Defina o limite do jogo (ou ambiente operacional)**

Haverá algumas fases para ser jogado, o jogador precisa chegar até o local não infectado para ganhar, caso contrário não vencerá o jogo. O NPCs (Co-Protagonistas) caso sejam mortos, o jogador perderá o jogo e precisará iniciar todas as fases novamente.

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

O usuário ganhará pontos por não morrer e com os objetos que estará adquirindo ao longo do jogo e ganhará um bônus. Morrendo na fase ou matando algum co-protagonista, não ganhará nenhum ponto, mesmo se pegou objetos durante a fase.

Por exemplo: ganhar/ perder. Ganhar boa ou má reputação etc.

Referências:

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