Game Design Document

Nome do Jogo

PhysioFun

Equipe: Breno, Gustavo Fraga, Iasmin Evylin, Leonardo Padilha, Lucas Marcussi, Talyson Leocádio, Vinicius.

Sumário

[1. Game Concept 3](#_Toc1051515594)

[1.1. História do Jogo 3](#_Toc750070663)

[1.2. Gameplay Overview 3](#_Toc1040960773)

[1.3. Gênero, semelhanças e diferenças 3](#_Toc505857349)

[1.4. Público-Alvo e Objetivos do Jogo 3](#_Toc436403928)

[1.5. Atrativos e Diferenciais do Jogo 3](#_Toc67446277)

[2. Game Design 3](#_Toc679324111)

[2.1. Elementos do Jogo: Personagens, Adversários e Itens 3](#_Toc29669664)

[2.2. Mecânicas: As Principais Regras do Jogo 3](#_Toc134594248)

[2.3. Modelo de Interação 3](#_Toc1646180290)

[2*.3.1.* Formas de Interação com o Usuário 3](#_Toc1178775601)

[2*.3.2.* Interfaces do Jogo 3](#_Toc1814186355)

[2.4. Progressão do Jogo 3](#_Toc590958513)

[2*.4.1.* Evolução do Jogador (Pontos, Medalhas, Ranking, Coleção de itens) 3](#_Toc1596635991)

[2*.4.2.* Progressão da Dificuldade 3](#_Toc1756866264)

[2*.4.3.* Condições de Vitória e Derrota 3](#_Toc636894905)

[3. Game Art 3](#_Toc1777770926)

[3.1. Estilo da Arte 3](#_Toc38680275)

[3.2. Principais Referências 3](#_Toc970235739)

[3.3. Personagens, Itens e Cenários 4](#_Toc1256887281)

[4. Sumário Técnico 5](#_Toc1076843782)

[4.1. Resquisitos da Plataforma de Jogo 5](#_Toc57036254)

[4*.1.1.* Plataformas-Alvo 5](#_Toc199479536)

[4*.1.2.* Requisitos Mínimos de Hardware 5](#_Toc2117777154)

[4*.1.3.* Sistemas Operacionais Compatíveis 5](#_Toc44526549)

[4.2. Plataforma de Desenvolvimento 5](#_Toc191145664)

[4*.2.1.* Ferramentas de Desenvolvimento 5](#_Toc977471973)

[4*.2.2.* Engines e Bibliotecas Utilizadas 5](#_Toc1671068433)

[4.3. Plano de Desenvolvimento 5](#_Toc824533559)

[4*.3.1.* Equipe do Projeto 5](#_Toc1851906601)

[4*.3.2.* Metodologia de Desenvolvimento 5](#_Toc143376219)

[4*.3.3.* Cronograma de Entregas 5](#_Toc1876049153)

# Game Concept

## História do Jogo

A história do Jogo PhysioFun, acontece em torno de um ambiente movimentado e divertido, onde se tem por objetivo, a coleta de algumas frutas específicas.   
  
Conforme já dito, o ambiente do PhysioFun é cercado por divertimento para várias idades de um grupo específico, que são as pessoas que estão buscando um tratamento fisioterápico. As frutas já citadas acima, deverão ser selecionadas para atender uma necessidade específica da fase jogada, como por exemplo para fazer uma salada de frutas.

O jogo requer atenção para que a fruta errada não seja selecionada, mas promete distração e divertimento para o tratamento fisioterápico. É importante ressaltar que ele precisar ter um acompanhamento de um profissional da área para evitar movimentos que podem agravar o caso da recuperação ao invés de contribuir para uma melhoria.

## Gameplay Overview

Os Jogadores representam um personagem, em single. Dentro do jogo, o objetivo é coletas as frutas especificas de cada fase, logo quando inicia a partida aparece para o jogador o tempo que ele tem e quais frutas ele deve coletar durante a fase. O objetivo é que ele colete o máximo de frutas especificas durante o tempo que é dado para ele, as frutas caem de formas aleatórias e se caso ele não pegar uma fruta que contém na lista que aparece para ele no início do jogo o jogador perde pontos e a fruta não será contada para ele.

## Gênero, semelhanças e diferenças

O gênero do jogo citado acima é casual.

## Público-Alvo e Objetivos do Jogo

O público-alvo do jogo é especifico para pessoas que buscam tratamentos fisioterápicos de preferência no membro do ombro, conforme conversado com a Professora de fisioterapia da Universidade Una Barreiro, decidimos focar em um único tipo de movimento.

## Atrativos e Diferenciais do Jogo

O atrativo do jogo é o fato de conseguirmos fazer um tratamento fisioterápico mais divertido e interativo com o paciente, buscando tirar um pouco do tédio de um tratamento e movimentos repetitivos sem nenhum tipo de ‘’jogabilidade’’, o nosso diferencial é que o paciente consiga fazer o seu tratamento de formar engraçada/divertida e ao mesmo tempo não perceba o tempo passar.

# Game Design

## Elementos do Jogo: Personagens, Adversários e Itens

## Mecânicas: As Principais Regras do Jogo

As principais regras do jogo são: Buscar coletar o máximo de frutas que aparecem para o jogador no início durante o tempo que é dado para ele, visando fazer o movimento corretamente que é instruído pelo profissional qualificado que estiver acompanhando.

## Modelo de Interação

### Formas de Interação com o Usuário

A forma de interação com o usuário/jogador é através de um equipamento chamado Kinect. Que faz com que o jogador apareça na tela do televisor que está sendo usado para jogar.

### Interfaces do Jogo

A interface do jogo é dinâmica e de certa forma simples, resolvemos editar desta forma para que pessoas mais velhas e que não possuam tanto contado com a tecnologia consigam entender e se adaptar com o jogo para que possam ter um divertimento e ao mesmo tempo uma recuperação saudável em seu tratamento.

## Progressão do Jogo

### Evolução do Jogador (Pontos, Medalhas, Ranking, Coleção de itens)

O jogador evolui de acordo com o número de frutas que ele consegue coletar durante o tempo que é dado para ele.

### Progressão da Dificuldade

A progressão da dificuldade do jogo é de acordo com o paciente/jogador, conforme ele vai melhorando seu membro ‘’machucado’’ o jogador juntamente com o profissional vai decidir se querem aumentar a dificuldade do jogo ou não. A dificuldade funciona da seguinte forma, irão começar a cair frutas mais rápidas e ele terá um menor tempo para pegar as frutas que aparecem para ele no início da fase.

### Condições de Vitória e Derrota

A condição de vitória do jogo é que o jogador/paciente deva coletar todas as frutas e suas determinadas quantidades que é dado para ele antes de iniciar a contagem do tempo. Já há condição de derrota é dada se o jogador/paciente não conseguir coletar as frutas e suas quantidades no tempo que é dado para ele no início do jogo. Lembrando que o nosso jogo tem esse entretenimento em coletar as frutas, mas o objetivo principal é o tratamento do nosso cliente/paciente.

# Game Art

## Estilo da Arte

Perguntar o grupo.

## Principais Referências

Perguntar o grupo.

## Personagens, Itens e Cenários

O jogo tem como personagem o jogador principal, no caso o paciente que está fazendo seu tratamento fisioterápico, ele é representado/mostrado em single.

Perguntar o grupo

# Sumário Técnico

## Resquisitos da Plataforma de Jogo

### Plataformas-Alvo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| x | PC |  | Smartphones |
|  | Tablets | x | Console |
|  | Outros: | | |

### Requisitos Mínimos de Hardware

Possuir um Xbox 360, um notebook core I5 que tenha 8Gb de memória Ram e uma placa de vídeo de 2GB dedicada, um televisor compatível com os mesmos e um Kinect compatível.

### Sistemas Operacionais Compatíveis

A partir do Windows 7.

## Plataforma de Desenvolvimento

### Ferramentas de Desenvolvimento

Foi utilizado a plataforma de desenvolvimento Unity3D.

### Engines e Bibliotecas Utilizadas

Foi utilizado a engines de desenvolvimento Unity3D.

Perguntas o Vinicius se ele baixou alguma biblioteca para ajudar ele no desenvolvimento do código.

## Plano de Desenvolvimento

### Equipe do Projeto

Breno, Gustavo Fraga, Iasmin Evelyn, Leonardo Padilha, Lucas Marcussi, Talyson Leocádio, Vinicius.

### Metodologia de Desenvolvimento

A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste projeto é o Scrum.

### Cronograma de Entregas

Perguntar o grupo.