

Documento Introdutório de Atividade Curricular em Cultura e Extensão

Aluno: Vítor Kei Taira Tamada

NUSP: 8516250

Orientador: Wilson Kazuo Mizutani

1 Introdução

Esse documento contém a proposta de projeto do segundo semestre de 2016 para a matéria Atividade Curricular em Cultura e Extensão (MAC0214). Realizarei um projeto em conjunto ao grupo USPGameDev, e terei como orientador Wilson Kazuo Mizutani.

2 Objetivos

O objetivo do projeto é produzir um jogo de combate baseado em turnos, onde a longevidade do jogo é derivada de encontros com inimigos de atributos pseudo-aleatórios repetidamente, até uma eventual morte permanente dos personagens do jogador. Sendo assim, nosso jogo se inspira fortemente em [elementos do gênero roguelike](#).

O projeto será realizado em [Godot Engine](#) com auxílio de ferramentas como Paint.net para a construção de visuais. Com isso, almejamos a criação de um jogo intuitivo e de jogabilidade cativante na USPGameDev, que detalhamos na última seção

3 Tarefas

Como objetivo principal desta atividade, procuramos ter uma experiência de desenvolvimento em equipe, algo bem relevante tendo em vista que esta é uma situação bastante comum em se tratando do mercado de trabalho atual. Além de ser uma experiência valiosa, também é uma conquista pessoal para cada um, pois concordamos em um tema em que todos temos interesse, e portanto estaremos desenvolvendo algo que se enquadra nos gostos de todos nós.

Finalmente, além de todos os interesses pessoais, acompanha este tipo de desenvolvimento a noção da “big picture” do desenvolvimento de um projeto complexo, ou seja: desde o planejamento, fases iniciais do projeto e incrementação das ideias iniciais, até a superação de problemas de programação /implementação e criação de assets novos.

Como estaremos trabalhando junto à USPGameDev, [estaremos seguindo seus valores](#):

- Conhecimento e experiência

Queremos aprender a fazer projetos e usar tecnologias de jogos

O jogo será desenvolvido sobre um motor pouco conhecido, e logo com muito a ser explorado.

- Sinergia

A noção de trabalho de equipe será essencial para a completude do projeto

O trabalho será feito em conjunto com dois colegas da USPGameDev, Luíz Felipe M. Giroto e André Ferrari Moukarzel, que também estão matriculados em MAC0214.

- Satisfação pessoal

Embora já tenha realizado projetos na USPGameDev, a maioria almejava exclusivamente a aprendizagem de novas técnicas. O jogo a ser aqui produzido vem de nossa própria vontade de aprender e ampliar nossas experiências.

4 Acompanhamento

O projeto pode ser acompanhado pelo repositório do github: <https://github.com/Detril/Water-Insignia>. Neste estará disponível o histórico de mudanças realizadas no projeto (commits), o README do projeto e o CHANGELOG, para melhor visualização do progresso do jogo.

Irei trabalhar periodicamente na USPGameDev com meu orientador marcando meu horário de trabalho e me auxiliando quando necessário.

5 Proposta de Projeto

1) Especificações Gerais

- Título: Water Insignia
- Plataforma: Computador
- Gênero: Combate em turnos/Manejo de recursos
- Número de jogadores: 1

2) Objetivos do Jogador

- A ser decidido: Sobreviver o máximo possível ou derrotar um chefe final.
- Derrota: O jogador não possui mais nenhuma unidade viva.

3) Controle

- Controle com mouse (implementação do teclado a definir)

4) Telas do Jogo

Combate:

- Combate entre equipes de personagens, baseado em turnos.
- Ao derrotar um time inimigo, há uma oportunidade baseada em sorte (números pseudo-aleatórios) de recrutar algum dos adversários para sua equipe.
- O jogador perde quando não há mais integrantes vivos em seu time.
- Cada personagem é capaz de utilizar até dois tipos de arma (espada/machado/lança),
- Todas as armas possuem uma durabilidade (o número representa o número de golpes que uma arma pode desferir).
- Personagens com certas armas têm vantagem sobre outros, estilo “pedra, papel, tesoura”. Chamamos isso de triângulo das armas.
- Alguns personagens são capazes de utilizar magias. Magias são consideradas também como “armas”, e são representadas por tomos.

- Magias também apresentam vantagens baseadas em seus elementos, de forma similar. É o triângulo arcano.

Gerenciamento de Equipe:

- O jogador é capaz de remanejar sua equipe ao ser derrotado (mas ainda possuir unidades vivas) ou derrotar um inimigo chefe.
- Na mesma tela em que pode remanejar sua equipe, o jogador poderá comprar e utilizar itens, entre outras opções.