# Lista Detalhada de Recursos Necessários para o Projeto "Gútema"

Para o desenvolvimento do jogo 'Gútema: Aventura no Quintal', será necessária uma lista abrangente de recursos, classificados em várias categorias, incluindo recursos humanos, técnicos, e artísticos. Abaixo estão os principais recursos detalhados.

## 1. Recursos Humanos

- \*\*Produtor de Jogos\*\*: Coordenação geral do projeto, cronogramas, e comunicação entre as equipes.  
- \*\*Designer de Jogos\*\*: Responsável pelo design de fases, mecânicas e narrativa do jogo.  
- \*\*Artista 2D/3D\*\*: Desenvolvimento de concept art, assets gráficos dos personagens, ambientes e UI.  
- \*\*Animador\*\*: Criação das animações dos personagens, animais e elementos de cenário.  
- \*\*Programador\*\*: Programação do motor do jogo (game engine), desenvolvimento das mecânicas e sistemas de jogo.  
- \*\*Engenheiro de Som\*\*: Criação e edição de efeitos sonoros para cada ação do personagem e dos animais.  
- \*\*Compositor de Trilha Sonora\*\*: Composição e produção das músicas de fundo para cada fase do jogo.  
- \*\*Testador de Qualidade (QA)\*\*: Testes de jogabilidade, identificação de bugs e feedback sobre experiência do usuário.

## 2. Recursos Técnicos

- \*\*Game Engine\*\*: Uma engine como Unity ou Unreal para desenvolvimento do jogo, programação e integração de assets.  
- \*\*Softwares de Design Gráfico\*\*: Ferramentas como Adobe Photoshop e Illustrator para criação de concept art e sprites.  
- \*\*Software de Modelagem e Animação 3D\*\*: Blender ou Maya para modelagem e animação dos personagens e cenário.  
- \*\*Ferramenta de Controle de Versão\*\*: Git ou uma plataforma como GitHub/GitLab para gerenciamento de código e assets.  
- \*\*Editor de Som\*\*: Software como Audacity ou Adobe Audition para edição de efeitos sonoros.  
- \*\*Software de Composição Musical\*\*: FL Studio ou Ableton para criação da trilha sonora.  
- \*\*Computadores e Equipamentos Gráficos\*\*: Computadores com alto desempenho gráfico e tablets de desenho para criação de arte e animação.

## 3. Recursos Artísticos e Sonoros

- \*\*Concept Art\*\*: Arte conceitual dos personagens (Gútema e versões animais) e do ambiente (quintal com áreas específicas).  
- \*\*Assets Gráficos\*\*: Elementos visuais como personagens, cenários, objetos interativos (como brinquedos, plantas e animais).  
- \*\*Sprites Animados\*\*: Animações para os personagens e animais em diferentes ações, como correr, pular e interagir.  
- \*\*Efeitos Visuais\*\*: Partículas para efeitos de ação e de interações no ambiente.  
- \*\*Efeitos Sonoros\*\*: Sons de passos, latidos, miados, canto de pássaros, e outros sons que refletem a interação do jogador.  
- \*\*Trilha Sonora Original\*\*: Música ambiente que cria a atmosfera de aventura e imaginação no quintal.

## 4. Outros Recursos Necessários

- \*\*Licenças de Software\*\*: Licenças para todos os softwares e ferramentas utilizadas durante o desenvolvimento.  
- \*\*Espaço de Trabalho\*\*: Um ambiente colaborativo para a equipe, seja físico ou através de plataformas de colaboração remota.  
- \*\*Servidores de Teste e Armazenamento\*\*: Espaço na nuvem para backup dos arquivos, armazenamento e compartilhamento dos recursos.  
- \*\*Equipamentos de Teste\*\*: Consoles ou dispositivos móveis para garantir compatibilidade e otimização em diferentes plataformas.