



ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E
DESIGN DIGITAL

INSTITUTO INFNET

Ygor Luís da Silva Amaral

Projeto de Bloco

Tarefa 1

São João da Boa Vista
18 de abril de 2018

Tarefa 1

- a. Nome do game designer: Ygor Luís da Silva Amaral.

Nome do jogo: *Caloi: Mountain Bike*.

- b. Não há uma agência de marketing estabelecida neste projeto de jogo, portanto caberá à empresa realizar o briefing sobre a campanha para desenvolver o advergame que irá divulgar a campanha “Pratique Mountain Bike” juntamente com a marca Caloi e seus produtos.
- c. A empresa detentora da marca Caloi produz bicicletas e equipamentos, possuindo como meta estímulo e apoio aos adultos e as crianças na busca de uma vida mais saudável com práticas de atividades físicas. O papel da Caloi na produção do advergame é garantir as informações sobre a campanha e a marca para que sejam integradas no projeto do advergame.
- d. O público alvo do produto tem como faixa etária jovens e adultos do público masculino e feminino, além disso tem como foco as pessoas aventureiras que gostam de ter contato com a natureza. Tendo em vista tal público, o jogo possuirá dicas de saúde relacionado à prática de esportes e mountain bike nas telas de carregamento, assim conscientizando o público de tais práticas.
- e. O ciclo de desenvolvimento do jogo utilizou-se quatro etapas para um desenvolvimento organizado. As etapas são as seguintes:

A etapa de pré-produção possui a importância do planejamento de todo o jogo, ou seja, são levantados todas as funcionalidades e os requisitos que o projeto possuirá. Nesta parte do desenvolvimento que leva por volta de ¼ de tempo de todo o projeto e também é feito o GDD (Game Design Document) que possui todas as informações do escopo do jogo.

A etapa de produção é quando todo o plano realizado na etapa anterior (pré-produção) é colocado em prática. Nesta fase é quando são

criados os assets que o jogo irá conter, assim como todas suas fases, sons, músicas, scripts e todo o conteúdo do jogo é criado e agrupado para que seja criado o game. Podem ocorrer alterações no escopo do jogo caso seja necessário, porém cabe ao produtor do jogo alertar toda a equipe sobre as novas alterações, para que assim o time consiga concluir as tarefas estipuladas e então entregá-las no prazo estipulado.

Apesar de o jogo ser testado conforme o desenvolvimento, é necessário que seja realizado vários testes com o jogo final para que se mantenha um padrão de qualidade. Nesta fase é necessário que seja criado um plano de testes para validar o jogo, auxiliando assim na documentação de bugs e no feedback em questão da jogabilidade, diversão e compatibilidade do jogo nas plataformas (console) em que o game será publicado.

A etapa de pós-produção é importante pois é nela em que é analisado todos os pontos positivos e negativos, criando assim um post-mortem para fechar o desenvolvimento do jogo. O post-mortem auxilia toda a equipe a analisar toda a experiência adquirida no desenvolvimento para que seja aplicada em novos projetos. Outra questão muito importante na etapa de pós-produção é a criação de um kit de fechamento que irá reunir todo o código e assets do jogo para uma possível consulta no futuro, caso haja necessidade da correção de algum bug do jogo, uma remasterização ou até mesmo uma nova sequência.

f. Lista de Requisitos:

Necessário	Desejado	Interessante
Assets modulares;	Dicas de saúde/mountain bike na tela de carregamento;	Fases temáticas;
No mínimo 3 fases no modo de fases;	Loja com upgrades para o personagem;	Personalização do personagem;
Mecânicas de manobras que dê pontuação ao usuário;	Moedas colecionáveis para se gastar na loja;	Roupas customizadas;
Fase de tutorial;	Menu para o controle de volume do jogo;	Bicicletas customizadas;
Mecânicas que dificultam o caminho do jogador até o final da fase, como buracos;	Opção para compartilhar pontuação nas redes sociais;	Modo de corrida infinita;
		Conquistas;
		Cenas animadas;

Modo de corrida infinita e fases pré-estabelecidas;	Opção de escolha de nível de dificuldade; Cenas interativas;	Uma história para o personagem;
---	---	---------------------------------

Orçamento:

Profissionais de Produção	Número	Taxa	Meses	Custo
Produtor	1	R\$ 3.200,00	6	R\$ 19.200,00
Profissionais de Arte				
Artista líder	1	R\$ 2.800,00	6	R\$ 16.800,00
Artista de marketing	1	R\$ 2.400,00	4	R\$ 9.600,00
Animador	1	R\$ 2.400,00	3	R\$ 7.200,00
Profissionais de Engenharia				
Engenheiro líder	1	R\$ 2.900,00	6	R\$ 17.400,00
Programador geral	1	R\$ 2.100,00	5	R\$ 10.500,00
Profissionais de Design				
Designer líder	1	R\$ 3.000,00	4	R\$ 12.000,00
Designer	1	R\$ 2.100,00	4	R\$ 8.400,00
Profissionais de QA				
Testador	5	R\$ 900,00	2	R\$ 9.000,00
Total geral	18			R\$110.100,00

Baseado em ciclo de desenvolvimento de 6 meses

Hardware	Número	Taxa	Custo
Computadores	8	R\$ 80,00	R\$ 640,00
Kits de desenvolvimento do console	40	R\$ 10,00	R\$ 400,00
Software			
Adobe	2	R\$ 2.100,00	R\$ 4.200,00
MS Visual Studio	6	R\$ 2.200,00	R\$17.600,00
Licença Unity	6	R\$ 400,00	R\$ 2.400,00
Taxas de licenciamento			
Royalties de Unidade de Justiça	1	R\$ 500,00	R\$ 500,00
External Vendors			
Música	1	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00
Assets	1	R\$6.000,00	R\$6.000,00
Total geral			R\$30.840,00

Baseado em ciclo de desenvolvimento de 6 meses

Total: R\$140.940,00

Cronograma:

Pré-Projeto	
Tarefas	Data Estimada
Análise de mercado, tendências e viabilidade	24/01/2018
Rascunho da Ideia Inicial do Jogo	26/01/2018
Lista de atividades que são necessárias para a realização do jogo	26/01/2018
Reunião de apresentação do fluxo de trabalho	29/01/2018
Pré-Produção	
Tarefas	Data Estimada
Elaboração do Game Design Document	16/02/2018
Elaboração do Documento de Arte e Level Design	23/02/2018
Elaboração do Documento de Som	23/02/2018
Prototipação de ideias, mecânicas e conceitos	16/02/2018
Plano de Produção	
Tarefas	Data Estimada
Listar e ordenar tudo que for identificado e considerado necessário para o jogo	16/02/2018
Produção	
Tarefas	Data Estimada
Todos os principais recursos da jogabilidade implementados	23/03/2018
Assets (fornecedor externo)	23/03/2018
Assets finais implementados no jogo	30/03/2018
Áudio (fornecedor externo)	23/03/2018
Áudios finais implementados no jogo	30/03/2018
Primeira versão jogável	4/4/18
Alfa	13/04/2018
Congelamento do código	25/04/2018
Beta	27/04/2018
Envio para a Google Play	15/05/2018
QA	
Plano de testes concluído	28/03/2018
Teste da primeira versão jogável concluído	11/4/2018
Teste da versão alfa concluído	25/04/2018
Playtest concluído	4/5/2018
Primeiro código candidato à liberação enviado para a QA	7/5/2018
QA	11/5/2018
Liberação do código	15/05/2018
Publicação	
Preparação de empacotamento e distribuição	16/05/2018
Marketing	16/05/2018
Reunião final com a equipe	25/05/2018
Pós-Produção	
Apresentação de relatório sobre projeto e definição de novas metas	15/06/2018
Acompanhamento de vendas do jogo e feedback dos usuários	16/05/2018
Documento de Pós-Produção	15/10/2018

g. Game Design Document

Título do jogo

Caloi: Mountain Bike

Plataformas pretendidas

Dispositivos móveis (Android e IOS)

Faixa etária target dos jogadores

O público alvo do produto tem como faixa etária jovens e adultos do público masculino e feminino, além disso tem como foco as pessoas aventureiras que gostam de ter contato com a natureza.

Classificação ESRB pretendida

E (Everyone);

Classificação livre.

Data de lançamento projetada

Dia 16 de Maio de 2018

Resumo da história do jogo

Caloi: Mountain bike é um jogo de uma "corrida interminável" que apresenta 2 irmãos Pedro e Ana que praticam mountain bike. Durante a prática do esporte eles precisam desviar de obstáculos encontrados pela trilha, evitando assim que eles batam a bicicleta e se machuquem.

Fluxo do jogo

O jogador irá controlar um dos 2 personagens disponíveis que estarão andando em uma bicicleta em uma floresta.

Durante o percurso da trilha o jogador irá se deparar com obstáculos que podem ser evitados mudando de direção através da tela de toque arrastando para a esquerda ou direita, alternando assim entre esquerda, meio e direita.

Outra maneira de desviar dos obstáculos é arrastando o dedo para cima para que então o jogador pule com a bicicleta, enquanto ele estiver no ar, ao arrastar para baixo o personagem irá descer mais rápido.

No decorrer do percurso haverá colecionáveis e power ups que o jogador poderá pegar para aumentar a pontuação ou quantidade de dinheiro disponível. O dinheiro pode ser gasto na loja para adquirir cosméticos e power ups permanentes.

Conforme o jogo avança, a velocidade da bicicleta aumenta, assim dificultando a partida do jogador, pois ele terá que ter um maior reflexo para desviar dos obstáculos.

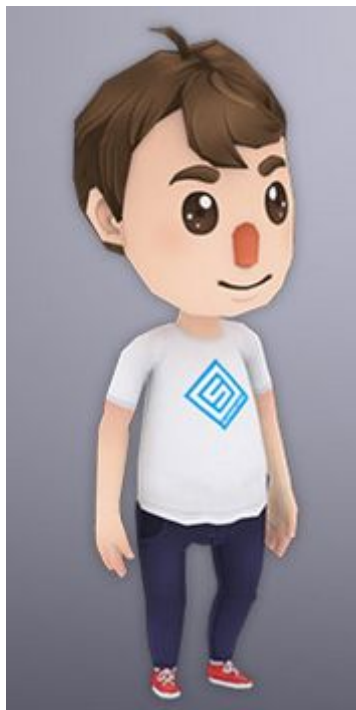
Caso o jogador colida com algum obstáculos será fim de jogo.

Personagem

O personagem principal Pedro é um homem de 20 anos que adora esportes. Seu interesse por mountain bike surgiu através da sua irmã Ana que também pratica mountain bike.

O visual do personagem é cartunesco para que seja adequado ao visual da fase.

Há também o personagem secundário que pode ser escolhido, a Ana, porém ela ainda não possui um conceito de arte.



Gameplay

O jogador visualiza o personagem em terceira pessoa e tem como objetivo prosseguir com o caminho para fazer a maior pontuação. Para dificultar o gameplay do jogador alguns obstáculos aparecerão aleatoriamente no caminho, fazendo assim que o jogador necessite realizar movimentos como pulo ou mudar de caminho para desviar. No percorrer da fase irá aparecer dinheiros para o jogador coletar e trocar em cosméticos na loja.

Outro fator que irá influenciar na dificuldade do jogo é a velocidade de movimento da bicicleta que irá aumentar $\times 0.1$ a cada 2,5 segundos, além disso o multiplicador de pontos também será alterado.

Tempo (segundos)	Velocidade da Bicicleta	Multiplicador de Pontos
0	1	1
12,5	1,5	1,5
25	2	2

O personagem possui os seguintes movimentos:

Mudança de caminho - o jogador pode escolher entre esquerda, meio e direita apenas arrastando o mouse/dedo horizontalmente na tela.

Pulo - o jogador pode pular com a bicicleta fazendo um movimento verticalmente para cima com o mouse/dedo.

Caída rápida - o jogador pode cair mais rápido quando estiver no ar ao fazer um movimento verticalmente para baixo com o mouse/dedo.

Mundo do jogo

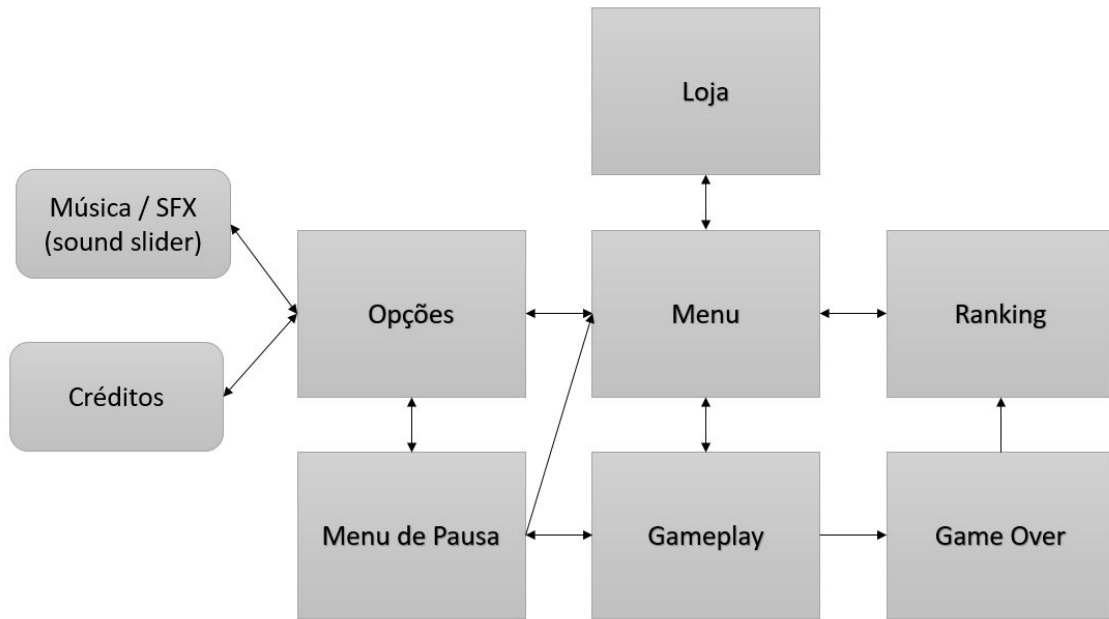
O jogo se passa em uma floresta, portanto os assets serão relacionados à natureza. Alguns exemplos de assets são: árvores, troncos, pedras, rampas de madeira, animais, riachos.



Experiência do Jogo

O jogo propõe uma experiência casual e divertida através do gameplay, do visual cartunesco da música apresentada.

Fluxo do jogador



Mecânicas do Gameplay

Multiplicador de dificuldade e velocidade

A cada 2,5 segundos o multiplicador de velocidade e pontuação recebe o valor de 0.1x no total do multiplicador.

Power Ups

O power up disponível no jogo é uma vida extra que pode ser coletada pelo jogador somando ao máximo 3 vidas. Quando uma vida é perdida a fase é reiniciada porém o multiplicador de pontos permanece na mesma contagem.

Coletáveis

Durante o percurso do jogador será possível encontrar notas de dinheiro que podem ser trocadas em itens cosméticos disponíveis na loja, além disso cada nota soma 5 pontos ao serem coletadas.



Caída rápida

Enquanto o jogador estiver no ar ele pode cair mais rápido, assim tendo um maior controle da bicicleta para desviar de obstáculos que deve pular.

Obstáculos

Os obstáculos vão aparecer no caminho do jogador para um maior desafio no jogo. O jogador deve desviar dos obstáculos para que não bata a bicicleta e perca o jogo. O jogo possui os seguintes obstáculos:

- Tronco de árvore grande
- Tronco de árvore pequeno
- Pedra grande
- Pedra pequena

A aparição dos obstáculos é feita aleatoriamente utilizando segmentos pré determinados.

Materiais Bônus

Loja com cosméticos

O jogador irá adquirir dinheiros no decorrer da jogatina e depois pode utilizá-los na loja comprando cosméticos para o seu personagem e para a bicicleta.

Pontuação e compartilhamento

Ao final de cada partida o jogador irá receber uma pontuação que poderá compartilhar com os amigos através do Facebook ou Twitter.

Dicas para mountain bike

Durante o gameplay o jogador irá se deparar com algumas dicas sobre a prática de mountain bike:

- Nunca pedale sozinho em trilhas e sempre leve um celular para uma emergência;
- Não se esqueça dos equipamentos de segurança indispensáveis, como um bom capacete, luvas e óculos. E para maior conforto, escolha roupas de qualidade e específicas para Mountain Bike;
- Antes do pedal, procure saber detalhes sobre o percurso, como altimetria, distância, nível técnico e a previsão do clima para o dia. Seja sincero consigo mesmo ao analisar se tanto você quanto a sua mountain bike estão aptos para pedalar na trilha pretendida;
- Sempre deixe algum familiar avisado sobre onde e quanto tempo pretende pedalar;
- Leve consigo todos os itens de que pode precisar, mesmo aqueles que gostaria de não usar, como câmara de ar, bomba, ferramentas com diferentes tamanhos de chave Allen, chave de corrente e kit para remendo de pneu, além de água e comida apropriadas ao tempo estimado de pedal;

- Ao encontrar um ciclista no sentido contrário da trilha, lembre-se de que quem está subindo tem a preferência (a não ser que a descida seja extremamente íngreme para parar no meio dela, quando a preferência muda para quem está descendo);
- Procure se informar sobre a correta pressão dos pneus. No início, é muito comum o uso de uma pressão maior do que o recomendado, procurando uma melhor rolagem, porém isso torna a mountain bike mais arisca e desconfortável, principalmente para os novatos;
- Grande parte dos acidentes em trilhas é causada por falta de atenção, por isso é importante não desviar o foco do percurso. Antecipe as freadas em curvas e a troca de marchas em variações de terreno, poupando o câmbio e as pernas;
- Ao frear, evite travar as rodas desnecessariamente, pois isso diminui o controle da bicicleta. Utilize os dois freios com equilíbrio;
- Lembre-se de sempre manter a bicicleta em ordem e em pleno funcionamento, pois uma bicicleta mal regulada pode não só acelerar o desgaste dos componentes como quebrar e te deixar na mão no meio de uma trilha.

Gráfico de ritmo

Nível 1-∞
Nome: Floresta
Hora do dia: Dia
História: O personagem está descendo a montanha enquanto pratica mountain bike.
Progressão: O jogador deve desviar dos obstáculos
Tempo de jogo estimado: 1 min
Mapa de cores: Verde (árvores, chão), bege (troncos), cinza(pedras).
Obstáculos: Troncos de árvores e pedras.
Mecânicas: Multiplicador de velocidade e pontuação, coletáveis.
Perigos: Nenhum.
Power-ups: Vida extra.
Habilidades: Pulo e caída rápida.
Economia: Notas de dinheiro.
Materiais de Bônus: Dicas de mountain bike.
Trilha musical: N/A