

Introdução

O tema é a criação de um jogo action platformer 2D single player, que apresenta elementos de exploração, combate e plataforma. Durante o jogo o jogador explora diferentes áreas, enfrentando inimigos para progredir na história. É um jogo desafiador, que exige pensamento e reflexos rápidos, com combate e movimentação precisos, com uma progressão de níveis que se atrelam com a história.

O jogador deve percorrer diferentes níveis combatendo diversas criaturas e inimigos, esperando o melhor momento para acertar um golpe fatal, o jogo possui uma mecânica de hit-kill, em que inimigos durante o combate, apresentarão pontos fracos, que ao serem atacados, de forma precisa, matam o inimigo instantaneamente.

Conforme o jogador avança, os inimigos se tornam mais fortes, requisitando maior habilidade e reflexos. No final de cada fase, haverá um inimigo chefe, que é o último desafio antes de prosseguir.

A criação de um jogo é uma atividade complexa, com uma grande quantidade de código, e vários sistemas funcionando simultaneamente. Então é um trabalho que exige aplicação de padrões de projeto, integração de workflow com vários programadores, boas práticas de código e planejamento intenso. Além disso, um jogo de grande porte envolve tarefas que vão além de programação, tais como animação, música e narrativa. Então o tema é interessante para aprendizado do processo de criação de um jogo, a nível profissional.

Objetivos

Os nossos objetivos são aprender boas práticas de desenvolvimento para um projeto grande e complexo, e lançar uma demo funcional do jogo até o final do ano.

Como demo consideramos um jogo com todas as funcionalidade do jogo final, porém em uma escala reduzida de níveis e história. Para descrever a demo criamos um escopo, que é o limite mínimo de features e conteúdo do projeto. Em termos do design do jogo, criamos um Game Design Document (GDD). Tanto o escopo como o GDD estão disponíveis na página do projeto.

Cronograma de atividades

Separamos o nosso objetivo em três fases: Alfa, Beta e Release. Na fase Alfa visamos construir todas as mecânicas básicas do jogo, como movimentação, combate, mapa, etc.

Para a fase Beta, utilizaremos os sistemas programados na fase Alfa para implementar o que foi planejado no escopo mínimo. Então nessa fase serão implementados os níveis, as artes, as animações, as músicas e a história. Nessa

fase também lançaremos uma versão de teste na plataforma itch.io para recolhermos feedback sobre o jogo.

A fase Release será uma fase para revisar e eventualmente refinar o que foi feito, utilizando principalmente o feedback coletado na fase Beta.

O cronograma apresenta com mais detalhes tudo que precisa ser implementado. Também está disponível na página do projeto.

	APR - JUN	JUL - SEP	OCT - DEC
Releases			
<ul style="list-style-type: none"> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;"> + SWOR-6 GDD </div> <div style="border-bottom: 1px solid #ccc; padding-bottom: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ■ SWOR-8 Escopo mínimo DONE ■ SWOR-9 Referências visuais na documentação DONE ■ SWOR-10 Referências bibliográficas BACKLOG ■ SWOR-11 Fazer Cronograma geral DONE ■ SWOR-12 História BACKLOG </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;"> + SWOR-19 Alfa </div> <div style="border-bottom: 1px solid #ccc; padding-bottom: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ■ SWOR-21 Implementar sistema de movimentação IN PROGRE... JOHNNY LI... ■ SWOR-47 Implementar sistema de câmera IN PROGRE... JOHNNY LI... ■ SWOR-24 Implementar sistema de combate BACKLOG ■ SWOR-48 Implementar sistema de níveis BACKLOG ■ SWOR-31 Implementar sistema de vida SELECTED... MERZ ■ SWOR-37 Implementar sistema de obstáculos SELECTED... ANDRÉ G... ■ SWOR-32 Implementar sistema de power ups SELECTED... MERZ ■ SWOR-34 Implementar sistema de checkpoint DONE ANDRÉ G... ■ SWOR-35 Implementar sistema do mapa BACKLOG ■ SWOR-38 Implementar de paredes quebráveis BACKLOG ■ SWOR-42 Implementar sistema de inimigos BACKLOG ■ SWOR-49 Sistema de Save e Load Game BACKLOG ■ SWOR-50 Implementar sistema de música dos níveis BACKLOG ■ SWOR-51 Implementar sistema de sound effects BACKLOG ■ SWOR-52 Implementar sistema de menu BACKLOG ■ SWOR-55 Implementar sistema de cutscene BACKLOG ■ SWOR-56 Implementar sistema de animação BACKLOG ■ SWOR-62 Implementar sistema de Input BACKLOG </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;"> + SWOR-20 Beta </div> <div style="border-bottom: 1px solid #ccc; padding-bottom: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ■ SWOR-65 Tutorial BACKLOG ■ SWOR-66 Animações BACKLOG ■ SWOR-67 Sound Effects BACKLOG ■ SWOR-68 Música BACKLOG ■ SWOR-69 Cutscenes BACKLOG ■ SWOR-70 Níveis BACKLOG ■ SWOR-71 Sprites BACKLOG ■ SWOR-72 Consertar bugs BACKLOG ■ SWOR-73 Testar jogo com player base(itch.io) BACKLOG ■ SWOR-74 Inimigos BACKLOG ■ SWOR-81 Power ups BACKLOG </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;"> + SWOR-23 Release </div> <div style="border-bottom: 1px solid #ccc; padding-bottom: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ■ SWOR-75 Review BACKLOG ■ SWOR-79 Aplicar Feedback da fase de review BACKLOG ■ SWOR-78 Lançar demo BACKLOG </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;"> + SWOR-22 Escrever Monografia </div> </div> 			
			