

Requisitos mínimos para a elaboração do Jogo da Trilha 3 – Desenvolvimento Prático

Junto ao Relatório Técnico, o(s) aluno(s) que optaram pela trilha 3 do projeto de Graduação em Jogos Digitais deve(m) entregar o executável de um jogo. Este documento define os requisitos mínimos aceitáveis para que o jogo seja considerado à avaliação da banca examinadora.

1. Plataforma

O jogo deverá rodar em uma das seguintes plataformas:

- a) Computador (Windows, MacOS, Browser)
- b) Dispositivos móveis (Android , iOS, Windows phone, Browser)
- c) Analógicos (Tabuleiros)¹

2. Gráficos

Os gráficos poderão ser em 3D ou 2D.

3. Jogadores

O jogo deverá ter no mínimo 1(um) jogador, sendo opcional multiplayer online ou off-line.

4. História

A depender do gênero de jogo desenvolvido, deverá conter um enredo, que seguirá um dos paradigmas clássicos. A ausência deste ou a sua execução em desacordo com os padrões mínimos para sustentação da narrativa serão considerados para a aprovação do trabalho.

¹ Este documento apresenta os aspectos essenciais para o desenvolvimento de um jogo digital. Os aspectos do jogo analógico estarão disponíveis oportunamente em documento complementar. Os jogos analógicos não estão habilitados como TG até a divulgação de tal documento.

5. Menu inicial

Além dos elementos essenciais previstos para que a interação do jogador para com a aplicação seja adequada, no menu inicial deve haver, obrigatoriamente, uma área de créditos, na qual devem constar:

- a) Título do jogo;
- b) Nome dos alunos, RA e sua função na equipe de desenvolvimento;
- c) Nome do(s) orientador(es) do projeto;
- d) Logo da faculdade;
- e) A frase: “Este jogo foi desenvolvido como parte das exigências para a obtenção do título de Tecnólogo em Jogos Digitais pela Faculdade de Tecnologia de Americana (Fatec Americana). Seus autores o disponibilizam livre de direitos autorais para fins não comerciais”

6. Dificuldade

Espera-se que o jogo apresente diferentes níveis de dificuldade. A dificuldade estará disponível para escolha do jogador ao iniciar o jogo ou será automática de acordo com o nível do jogador.

7. Cenários

Deverá conter no mínimo três ambientes: o menu e duas fases diferentes.

8. Áudios

O jogo deve conter efeitos sonoros (explosão, click de botão, etc.), som ambiente e trilhas próprias aos momentos não interativos do jogo (quando houver).

9. HUD (Head Up Display)

Deverá conter elementos gráfico que transmitam ao jogador algumas informações, tais como: Quantidade de vida/pontos, tempo, representação de mapas e itens coletados, por exemplo.

10. Personagens e itens

A depender do gênero adotado, o jogo deve apresentar um personagem identificável, que busque cumprir a sua premissa dramática e interaja com o antagonista e outros eventuais personagens importantes para a manutenção da narrativa. Deve conter, também, itens ou outra forma do jogador recuperar/perder suas vidas ou seus pontos.