

# **Last Chance**

**Proposal Doc**

Giovanni Pereira Rotta

20/03/2010

Jogos Digitais – Universidade do Vale do Rio do Sinos (UNISINOS)  
Av. Unisinos, 950 – Bairro Cristo Rei – 93.002-000 – São Leopoldo – RS – Brasil

# Sumário

Concept Doc:.....	3
Introdução:.....	3
Descrição:.....	3
Principais Características:.....	3
Estilo:.....	3
Plataforma:.....	3
Ferramentas utilizadas no desenvolvimento: .....	4
Proposal Doc:.....	5
Análise de mercado :.....	5
Público alvo:.....	5
Referências de Vendas:.....	5
Comparação de Características:.....	5
Análise técnica :.....	5
Principais tarefas de desenvolvimento:.....	5
Características experimentais:.....	6
Riscos técnicos:.....	6
Recursos estimados:.....	6
Cronograma estimado:.....	6
Custos e projeção de renda :.....	7
Custo de recursos:.....	7
Preço sugerido de varejo:.....	7
Projeção de rendimento:.....	7
Arte :.....	8
Concept Art Hugo:.....	8
Concept Art Level:.....	8

# Concept Doc:

## Introdução:

Chegou a hora do desafio final, Hugo tem o dever de não falhar porque sua derrota condenará todo o universo, a vingança do Deuses contra a os humanos resultou na condenação à morte de todos os seres do universo. Mas um terráqueo ousou em desafia-los e propôs um desafio único para libertar todos do mal, os Deuses aceitaram, congelaram o tempo do universo e lhe deram o desafio de encontrar 9 (nove) objetos em um pequeno tempo. O Desafio vai começar.

## Descrição:

O jogo é dividido em 3 (três) etapas nessa ordem:

**Ação**(*Third-Person Action Adventure*):

Basicamente terá o comando de movimentar o *player* em todas as direções, correndo, andando, pulando, nadando, subindo e descendo obstáculos, para localizar determinados artefatos espalhados no cenário.

**Corrida**(*Car Racing*):

Aqui o você irá conduzir um veículo pela estrada onde terá que desafiar o tempo utilizando sua astúcia em uma pista com vários obstáculos, rampas e becos sem saída.

**Atirador**(*First Person Shooter*):

Neste momento o jogador vai ter que localizar objetos espalhados pelo cenário através de movimentos em primeira pessoa e neutraliza-los com rajadas de tiro de curta e longa distância.

Este jogo tem como principal desafio o tempo, torne ele seu aliado, então não perca tempo, corra muito!

## Principais Características:

- Idioma em Português(Brasileiro) e Inglês(Americano).
- Movimentos utilizando Física real.
- Corrida contra o tempo.
- Cada estágio do jogo leva ao jogador um outro estilo de jogar.
- Incríveis cenários que trazem enigmas e *puzzles* a serem desvendados.
- Cada ambiente têm elementos dinâmicos que a cada novo jogo mudam e fazem o jogador executar uma nova estratégia para atingir seu objetivo.

## Estilo:

- Ação/Aventura (*Third-Person Action Adventure*)
- Corrida (*Car Racing*)
- Atirador (*FPS – First Person Shooter*)

## Plataforma:

- Sistema Operacional:
  - Microsoft Windows: 98 / ME / 2000 / XP / Vista / 7
  - GNU/Linux (todas distribuições)
  - Mac OsX
- Entradas:
  - Mouse, Teclado ou Joystick
- Requisitos mínimos:
  - AMD Sempron LE-1100 ou superior
  - Intel equivalente
  - 512MB (1024MB recomendado)
  - Hard Disk ~200mb
  - OpenGL: 1.4 ou superior

Placa VGA On-board 128mb (Off-Board [Nvidia ou ATI] Recomendado)

### **Ferramentas utilizadas no desenvolvimento:**

- Blender:
  - Modelagem
  - Animação
  - Game Engine
- Gimp:
  - Texturas
  - Manipulação de imagens
- Audacity:
  - Edição de áudio
- Br.Office 3.1 Writer
  - Documentação

# Proposal Doc:

## Análise de mercado :

- **Público alvo:**

A Cada estágio do jogo trás um gênero diferente que são *Action Adventure*, *Car Racing* e *FPS*, dentre eles as pesquisas foram apontadas a dois jogos que envolvem bem essa mistura, *Grand Theft Auto IV* e *Wheelman*.

sem referências.

Estatística dos Jogadores:

Idade

Sexo

- **Referências de Vendas:**

Nome do jogo: *Grand Theft Auto IV*

Plataformas: PC, PS3 e Xbox 360

Produtora: *Rockstar*

*Publisher: TakeTwo*

Data de lançamento: 29 de Abril de 2008

Cópias vendidas: 15 milhões\*

\*<http://games.terra.com.br/interna/0,,OI4306234-EI1702,00-Grand+Theft+Auto+ultrapassa+mi+de+copias+vendas.html>

Nome do jogo: *Wheelman*

Plataformas: PC, PS3 e Xbox 360

Produtora: *Midway*

*Publisher: Midway/Ubisoft*

Data de lançamento: 27 de Março de 2009

Cópias vendidas: sem referências.

- **Comparação de Características:**

Em ambos os jogos citados acima as características que podem ser comparadas são basicamente o estilo de jogar, não necessariamente nessa ordem no *Last Chance* o jogador vai poder controlar o *player* em 3ª pessoa onde poderá pular, correr e movimentar-se vários sentidos, controlar veículo e utilizar armas em 1ª pessoa que também poderá pular, andar em velocidades diferentes, utilizar zoom para uma mira mais precisa.

## Análise técnica :

- **Principais tarefas de desenvolvimento:**

Desenvolvimento de *templates* para cada tipo de gênero *Action*, *Car Racing* e *FPS* : *templates* são moldes onde possuem funcionamentos básico que podem ser alterado e aplicados em qualquer game, ex: o *template* de FPS nada mais é do que controlar a movimentação do *player*, câmera e

executar tiros com esse mecanismo é possível criar qualquer jogo nesse estilo.

- **Características experimentais:**

Uma das características experimentais desse game é a diversidade de gêneros empregados nele outra é a plataforma de desenvolvimento que será basicamente em *Linux* além da ferramenta pouco difundida que é o motor de jogos (*game engine*) do *software* de modelagem e animação 3D de código aberto (*open source*) *Blender*. A lógica é montada através de *Logic Bricks*(botões para controlar o comportamento do objetos) e *Python* (linguagem de script).

- **Riscos técnicos:**

Riscos são qualquer aspectos de pesquisa e desenvolvimento que irão causar atrasos se falharem.

- **Recursos estimados:**

<b>Desenvolvedores:</b>			
Giovanni Rotta (Game Designer)	Giovanni Rotta (Programador)	Giovanni Rotta (Artista 3D/2D)	Giovanni Rotta (Animador)
<b>Softwares:</b>			
Blender (Game Engine) (Modelagem) (Animação)	Gimp (Texturas) (Imagens)	S.O. (Windows 7) (Linux Fedora 12)	BrOffice.org (Documentos)
<b>Hardware:</b>			
AMD Sempron LE-1100 RAM 1024MB HD~200mb Nvidia 8400 GS	Olympus X-760 6.0 Megapixel	Multifuncional Laser Colorida - Samsung CLX-3175N	Sony Ericsson MD300 3G

- **Cronograma estimado:**

<b>Milestone #1</b> 1/3/2010 > 24/3/2010	Templates Action, Car Racing e FPS Roteiro Level Design Concept Art Protótipo #1
<b>Milestone #2</b> 31/3/2010 > 19/4/2010	Revisão Protótipo #1 Modelagem Animação Texturas
<b>Milestone #3</b> 26/4/2010 > 24/5/2010	Protótipo #2 Áudio Interfaces
<b>Milestone #4</b> 31/5/2010 > 21/6/2010	Protótipo #3 Testes
<b>Milestone #5 28/6</b>	Release Candidate

•

## Custos e projeção de renda :

- **Custo de recursos:**

Empregado	Custo por Mês	Meses de Trabalho	Total
Game Designer	R\$ 1.000,00	1	R\$ 1.000,00
Concept Art	R\$ 1.000,00	2	R\$ 2.000,00
Artista 3D	R\$ 1.000,00	4	R\$ 4.000,00
Programador	R\$ 1.000,00	4	R\$ 4.000,00
<b>Total</b>			<b>R\$ 11.000,00</b>

Hardware/Software	Custo	Quantidade	Total
AMD Sempron LE-1100 RAM 1024MB HD 250GB Nvidia 8400 GS	R\$ 2.000,00	1	R\$ 2.000,00
Multifuncional	R\$ 800,00	1	R\$ 800,00
Blender	R\$ 0,00	1	R\$ 0,00
Gimp	R\$ 0,00	1	R\$ 0,00
BrOffice.org	R\$ 0,00	1	R\$ 0,00
Windows 7	R\$ 700,00	1	R\$ 700,00
Linux	R\$ 0,00	1	R\$ 0,00
<b>Total</b>			<b>R\$ 3.500,00</b>
<b>Montante</b>			<b>R\$ 14.500,00</b>

- **Preço sugerido de varejo:**

	Reais	Dolar*
	Real R\$ 1,00	Dolar* U\$ 1,77
	Montante R\$ 14.500,00	Montante U\$ 8.192, 09
<b>1642 cópias vendidas abatem o montante</b>	<b>Preço sugerido: R\$ 8,99</b>	<b>Preço sugerido: U\$ 4,99</b>

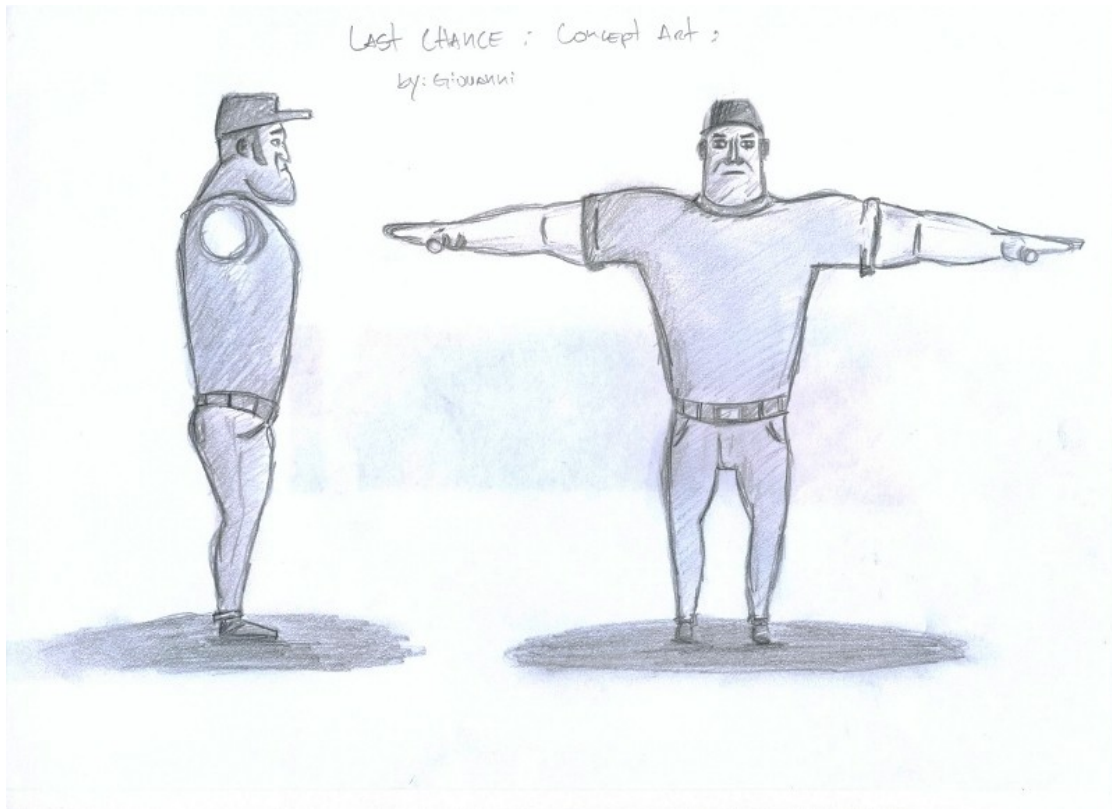
\*<http://economia.uol.com.br/cotacoes/>

- **Projeção de rendimento:**

sem referências.

**Arte :**

▪ **Concept Art Hugo:**



• **Concept Art Level:**

