

GOD & CREATURE

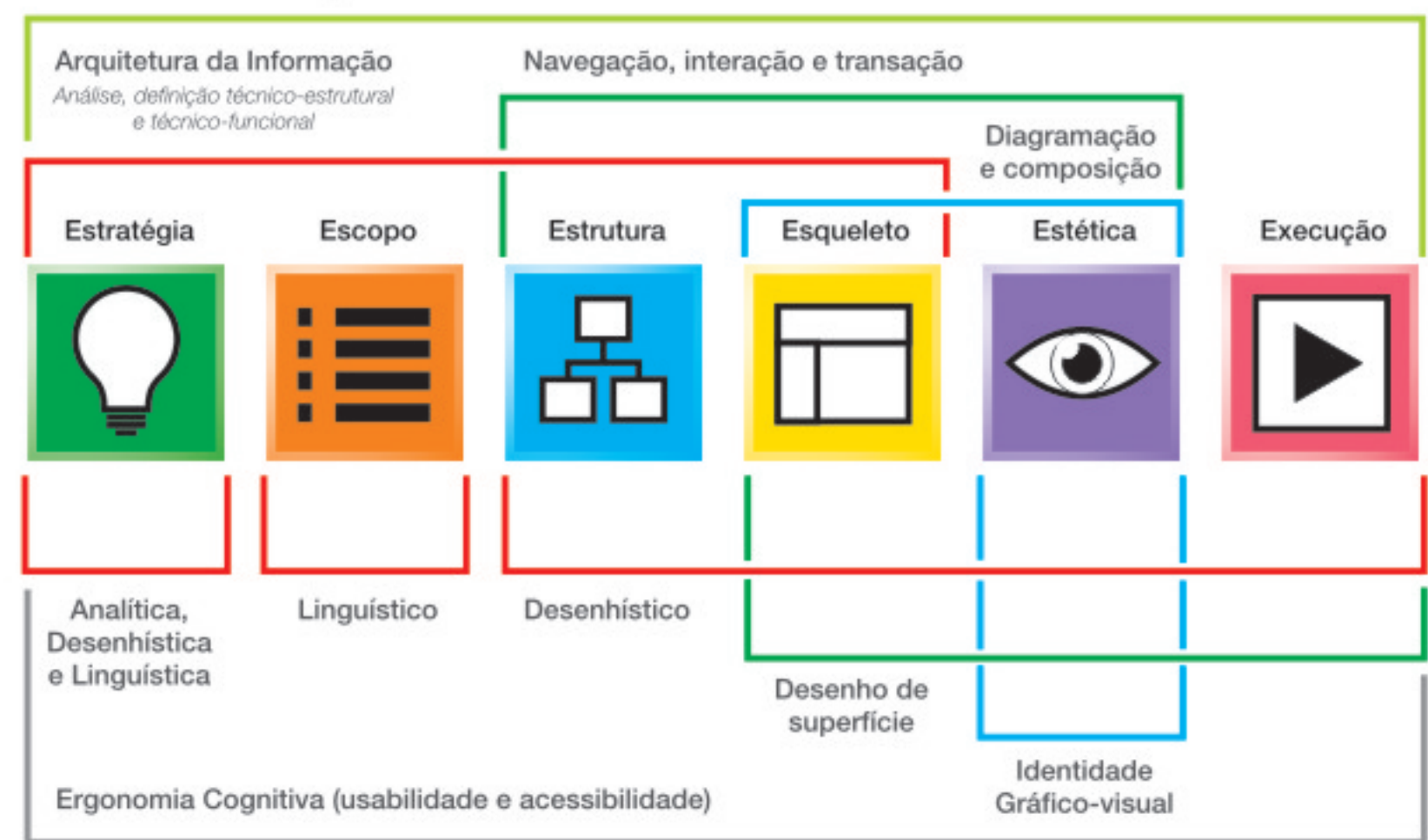
O projeto em desenvolvimento consiste no redesenho de um jogo do ano 2001 denominado "Black & White" da empresa Lionhead Studios. A proposta em vista será realizar um novo jogo baseado nas ideias originais propostas pela série, adicionando novas formas de navegação.

Objetivo: O novo jogo sofrerá um redesenho total para o 2D, disponibilizando menus de navegação e formas de interação com os objetos dentro do mesmo. Os cenários e os personagens serão refeitos, propondo um visual inovador, mas mantendo a essência original. Nomeado "God & Creature", o jogo será direcionado às plataformas limitadas que exigem um gráfico mais simples para um desempenho ágil, tais como I-Phone e Web Game.

Projeto E

Este trabalho se utiliza do Projeto E (<http://helimeurer.pbworks.com/ff/index.html>), uma metodologia desenvolvida por Heli Meurer e Daniela Szabluk. Este Projeto E (2009) constitui uma metodologia com conceitos, definições, métodos e processos de autores de grande importância na área do design, sendo estruturado de acordo com as etapas propostas por Garret (2003).

Desenho de Novas Experiências



Estratégia

Consiste em: 1ª etapa - Apresentação do projeto, definição dos objetivos, justificativas, metodologia utilizada, identificação dos cenários, situações inicial e final, equalização dos fatores projetuais, identificação do público-alvo e taxonomia. 2ª etapa - Análise Linguística (análises denotativa, conotativa, diacrônica, sincrônica, tangencial e paradigmática) e Análise Desenhística (análises estrutural, funcional, logográfica, tipográfica, cromográfica, pictográfica, iconográfica, comparação de ferramentas, organograma e fluxograma). 3ª etapa - Análise Heurística, Lista de verificação, Ferramentas e ambientes e Lista de identificação de requisitos e restrições do projeto.



Esqueleto

Consiste em: Wireframe Estrutural e Wireframes Arquiteturais.



Estética

Consiste em: Estética do Jogo, Estudo de Personagens, Estudo de Cenários e Telas finalizadas com as devidas informações.



Escopo

Consiste em: Organização do novo jogo, Diferencial Semântico e Posicionamento.

- (1) Menu da Criatura;
- (2) Menu informativo de recursos;
- (3) Indicador de livre-arbítrio da Criatura;
- (4) Menu informativo da aldeia;
- (5) Menu de atualização das construções;
- (6) Menu de discípulos;
- (7) Menu das construções;
- (8) Menu de milagres;
- (9) Menu de viagem;
- (10) Mapa da Cidade.



Estrutura

Consiste em: Organograma do jogo proposto e Fluxogramas de Tarefas.

