

JOGO CULTURAL CONNECTION

Níveis	Tempo Previsto	Valor individual
Menu Inicial	4h30min	108
Título do jogo	1h30	
Fundo (floresta?)	1h30	
Botão (jogar)	0h30	
Botão (opções)	0h30	
Botão (Créditos)	0h30	
Quadrinho de Abertura - Ilustrações (1920 X 1080)	54h	1296
Tela 01 - 1 personagem + fundo floresta + balão	6h	
Tela 02 - parte (vestido ou pernas) da Mãe Natureza, curupira + fundo + balão	7h	
Tela 03 - close Mãe Natureza + fundo + balão	6h	
Tela 04 - close Curupira + fundo + balão	6h	
Tela 05 - close Mãe Natureza + fundo + balão	6h	
Tela 06 - close Curupira + fundo + balão	6h	
Tela 07 - close Mãe Natureza + fundo + balão	6h	
Tela 08 - 3 cartas + saquinho com o pó + fundo	5h	
Tela 09 - Mãe Natureza ao longe + fundo + balão	6h	
Fase Paulista	8h30	204
Chão (cinza, parecendo pavimento moderno, asfalto)	0h30	
Céu Nublado	0h30	
Fundo prédios altos (silhuetas)	0h30	
Fundo de prédios modernos	1h30	
Masp	0h30	
Pessoas passando (um modelo de mulher e um de homem) (?)	3h (isso conta a animação)	
Metrô Triannon	0h30	
Quadro com mapa	0h30	
"Card" da fase	1h	
Menu de escolha de fase	3h30	84
Silhueta Guara Ibis Rubra com cenário Floresta Agua Norte (árvores) atrás (pequeno)	1h	
Silhueta Sapo Amarelo com cenário Floresta Amazônica (folhas) atrás (pequeno)	1h	
Silhueta Tartaruga da Amazônia com cenário Floresta Amazônica (rio) atrás (pequeno)	1h	
Fundo para os "botões" mapa estilizado com as 3 rotas	0h30	
Fase Sé	16h	384
Chao (pavimento antigo)	2h (inclui horizontal, ladeiras e plataformas)	
Céu ensolarado com algumas núvens	0h30	

Fundo prédios altos (silhuetas)	0 (já foi feito anteriormente)	
Fundo de prédios antigos	1h30	
Catedral da Sé	1h30	
Mendigos (inimigos)	1h	
Dançarinhos (inimigos)	2h (reaproviatar formato do corpo)	
Pastores (inimigos)	1h (reaproviatar formato do corpo)	
Vendedores (inimigos)	1h (reaproviatar formato do corpo)	
Fonte da praça	1h	
Praça da sé (palmeiras, estatuas, etc.)	1h30	
Pássaro Guara Ibis Rubra (animação bebendo da fonte e voando pra perto do curupira)	2h (inclui animação)	
"Card" da fase	1h	
Fase Santa Ifigênia	12h	288
Chão bem colorido (um pouco menos que o da ponte)	2h (inclui horizontal, ladeiras e plataformas)	
Ponte Amarela	1h30	
Predios anos 70 - 80	1h30	
Fundo prédios altos (silhuetas)	0 (já feito anteriormente)	
Igreja da Santa Ifigênia	1h30	
Pessoas com sacolas de compras (inimigos)	1h (reaproviatar formato do corpo)	
Céu de tarde	0h30	
Fonte	1h	
Sapo amarelo (animacao "idle" e animação pulando para perto do curupira)	2h (inclui animação)	
"Card" da fase	1h	
Fase Parque da Cantareira	14h	336
Fundo de arvores (silhuetas)	1h	
Chão (Estrada)	0h30 (porque é só um pedacinho)	
Chão de terra (trilha)	2h (inclui horizontal, ladeiras e plataformas)	
Árvores	2h	
Turistas (inimigos)	1h (reaproveitar formato do corpo)	
Plaquinhas	0h30	
Cachoeiras	2h30	
Rio Piracicaba	1h30	
Tartaruga (animação de caminhada)	2h (inclui animação)	
"Card" da fase	1h	
Quadrinho Final	35h	840
Quadro 1 - Personagem Mãe Natureza + cenário + balão	7h	
Quadro 2 - Personagem Curupira + cenário + balão	7h	
Quadro 3 - Personagem Mãe Natureza + cenário + balão	7h	
Quadro 4 - Personagem Curupira + cenário + balão	7h	

Quadro 5 - Personagem Mãe Natureza + cenário + balão	7h	
Menu Final	2h30	60
Cenário de floresta (reaproveitar)	1h	
Botões (reaproveitar)	1h30	
Personagem Curupira	11h30	288
Andar	1h	
Correr	1h	
Pular	1h	
Usar capa da invisibilidade	2h	
Andar (invisível)		
Correr (invisível)	0h30 (vão ser apenas brilhos)	
Pular (invisível)		
Dano	0h30	
Aparecer magicamente	2h	
Adquirir Item (para quando ele capturar os animais e pegar a capa)	1h	
Morrer	2h	
Extras	10h30	252
Ícone para o jogo	0h30	
Barra de vida	0h30	
Capa da invisibilidade	0h30	
Barra de objetivos (bichinhos que ele salvou ou falta salvar)	0h30	
Barra do poder	0h30	
Número de vidas (rostinho do personagem)	0h30	
Moeda	1h	
Semáforo	0h30	
Caixas	0h30	
Escoteiro (animação de andar)	3h	
Carro	1h	
Fruta	0h30	
postes de luz	1h	
TOTAL		4140