

Pixel Adventure

Avaliação da Disciplina DM117 -
(Introdução a Desenvolvimento de Jogos com Unity)

Turma: 174.

Autores:

André Luiz Oneti Carvalho.
Rodrigo Franco de Lima.

Junho de 2020

História

O jogo Pixel Adventure é um jogo 2D, composto por uma fase (level), e esta possui os seguintes vilões: Rino (rinoceronte), Plant (planta), Bat (morcego) e Spike (espinhos). Para representar o fim da fase haverá uma Troféu e ao tocá-lo você vencerá o jogo.

A seguir será apresentado a mecânica de cada personagem do jogo Pixel Adventure:

Player(jogador):

Ações:

- Andar para frente;
- Andar para trás;
- Realizar saltos;

Sobrevivência:

- Precisa desviar dos tiros do inimigo Plant, caso contrário perderá uma vida, das 3;
- Não pode ser tocado pelo chifre do inimigo Rino, caso contrário perderá uma vida das 3;
- Evitar de ser tocado pelos Bats, pois esses podem lhe empurrar para morte;
- Não cair em buracos ou em locais com espinhos (Spike), pois esses matam o personagem (player) independentemente da sua quantidade de vida.

Rino:

Ações:

- Andar para frente;
- Andar para trás.

Sobrevivência:

- São derrotados ao serem atingidos por um salto do jogador (player).

Plant:

Ações:

- Atiram em direção do jogador (player), quando esse chega perto.

Sobrevivência:

- São derrotadas ao serem atingidas por um salto do jogador (player).

Bat:

Ações:

- Voam para cima e para baixo (com o objetivo de atrapalhar o player).

Sobrevivência:

- Não podem ser derrotados, basta o jogador (player) desviar dos mesmos.

Spike:

Ações:

- Esses são estáticos e matam o personagem independentemente da sua quantidade de vida.

Sobrevivência:

- Não podem ser derrotados, basta o jogador (player) desviar dos mesmos.

Controles

Sendo este um jogo para computador, o jogador (player) poderá usar as seguintes teclas para interagir com o jogo:

Movimentação do personagem:

- Tecla D ou direcional direito moverá o personagem para frente;
- Tecla A ou direcional esquerdo moverá o personagem para trás;
- Tecla SPACE (espaço) permitirá o personagem a dar um salto (pulo);

Outras funções:

- Mouse 1 (botão esquerdo) para interações com os botões da tela (Interface).