

Light Path

Projeto em Computação Gráfica
2013

Por Bruno Iochins Grisci (208151)
e Luís Antônio Costa (161887)

Sinopse

Era um dia como outro qualquer até que o gerador quebrou. Agora será preciso percorrer diversas salas tomadas pela escuridão até conseguir reativá-lo.

Jogo de puzzle em primeira pessoa 3D.

Mecânica de jogo

Cada sala por onde o jogador passa possui uma porta travada por um “sensor de luz”. Os desafios consistem em descobrir formas de ativar o sensor utilizando as diferentes fontes de luz disponíveis.

Controles



Desenvolvimento

- Desenvolvido com Unity 3D 4.31f1;
- Programado em JavaScript e Boo;
- Sons, texturas e modelos 3D foram encontrados em fontes gratuitas na internet.

Características

- Plataforma: Windows PC;
 - Mas pode ser facilmente portado para outros sistemas;
- 7 cenas sem contar menus;
- Versão finalizada ocupa 52,5 MB.

Facilidades

- Unity é uma engine com grande suporte;
 - Comunidade ativa;
 - Vários tutoriais;
- Unity facilita o trabalho oferecendo vários recursos prontos.

Dificuldades

- Inexperiência da dupla;
- Aprender novas linguagens;
- Ausência de alguns recursos para iluminação na Unity;
- Modelagem e texturas;
- Design dos puzzles;
- Bugs;
- Transferência de conteúdo.

Objetivos

Nossos objetivos com este trabalho foram:

- Aprender a usar uma engine 3D;
- Criar um produto final jogável e completo;
- Ganhar noções de game design;
- Se divertir.

Possíveis melhorias

- Aprimorar os modelos e texturas;
- Criar mais conteúdo;
- Melhorar controles;
- Puzzles mais desafiantes e complexos.

Depoimentos

“wow, such a game, so dark, wow” - Luciana Anselmo

“Curti, cara, na moral. Não é óbvio, ele te ensina a agir com o gameplay. No começo, é óbvio. Mas vai progredindo e você evolui sem perceber. Mas admito que eu tive problemas com o mouse no começo.” - Fellipe Camarossi

“O que diabos tem que fazer na segunda tela?” - Luiz Fernando de Lira

“Já abri o jogo 3 vezes, hsiyahsoiahsaio, mas ficou legal.” - Bruno Fillmann

“Temática interessante, bastante desafiador, pode-se notar leves inspirações do jogo Portal, é um pouco difícil mover os objetos no cenário (não há um mapeamento 1:1 do mouse, eu acho).” - Rodrigo Zanella

Demonstração

