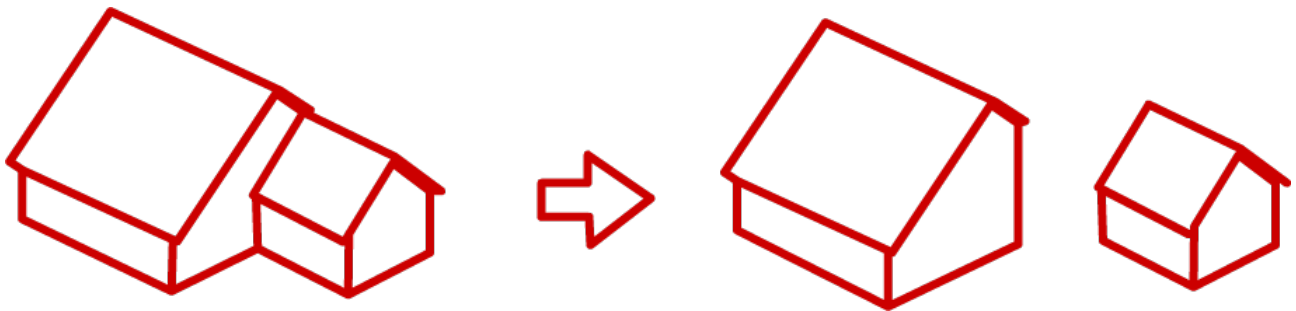


Especificações para o grupo de arte

Em vista o fato de que uma parte do gameplay será em perspectiva isométrica, os assets podem ser baseados em jogos anteriormente desenvolvidos, como o Industriali e o Salvador Sim:

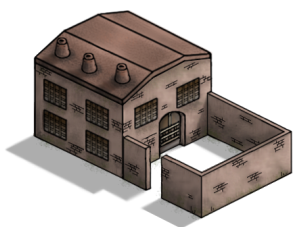


Durante essa fase isométrica, da parte de arte teremos um background e os sprites interagíveis, que deverão ser baseados em um grid. É importante notar que caso o sprite seja côncavo, é necessário que ele seja dividido em sprites convexos:

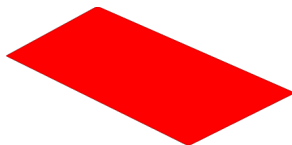


Assim, na própria Unity eles serão colocados juntos dando a impressão de que são apenas um.

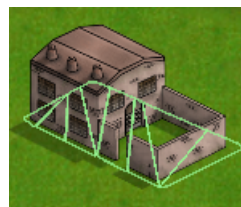
O algoritmo A* varre o grid detectando as áreas caminháveis e calcula a melhor rota para o player, assim ele precisa saber qual área os sprites ocupam. Para isso, ao produzir um asset, deve-se produzir separadamente um png com a área que será ocupada no grid. Dessa forma, podemos utilizar a ferramenta Polygon Collider que irá formar um colisor para apenas esta área. Por exemplo:



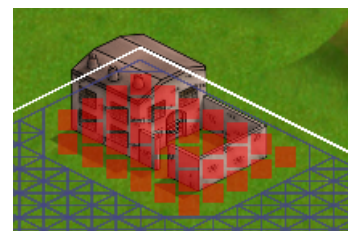
Sprite



Área não-caminhável do sprite



Colisor para varredura



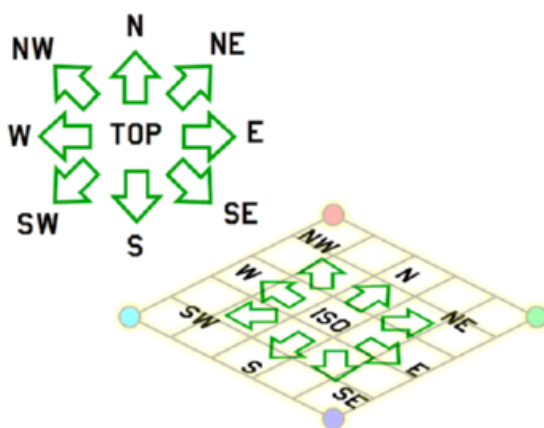
Depois da varredura do algoritmo criam-se as áreas caminháveis e não-caminháveis

Ao contrário do Industriali que havia um background em isométrico e uma textura que era aplicada no grid isométrico (o que dava problema na junção da parte do rio do BG e do rio da textura), todo o cenário será produzido já na perspectiva isométrica. Da mesma forma explicada acima, podem ser especificadas áreas que não serão caminháveis:



Obs: o grid mostrado acima não será visível no gameplay.

Serão 8 direções possíveis para a nossa personagem Liu que será controlada pelo player, que são **N** (North/Norte), **NE** (North-East/Nordeste), **E** (East/Leste), **SE** (South-East/Sudeste), **S** (South/Sul), **SW** (South-West/Sudoeste), **W** (West/Oeste), **NW** (North-West/Noroeste).



Deverão ser produzidas as seguintes sprites sheets em PNG, as quais serão cortadas na Unity:

- Idle: personagem parado em todas as direções, como mostrado na figura abaixo;



- Walk: uma sprite sheet da animação do personagem andando para cada direção. A depender de como for desenhado, Leste pode ser espelhado para Oeste, assim como Nordeste pode ser espelhado para Noroeste e Sudeste para Sudoeste, não esquecendo de se atentar para a sombra (caso exista);





- Outras animações: se forem definidas outras animações, como pegar objeto, atacar, etc, devem ser produzidas no mesmo esquema que foi explicado para as animações passadas.