

Battle Of The Ago, trata-se de um jogo 2D do gênero RPG e luta pensado em prender os jogadores nas determinadas fases. Primeiro passo ao abrir o jogo é a tela principal criada por mim, construída para enfatizar o estilo proposto.

Logo após temos o Menu Principal, em que possuí artes criadas na interface de usuário para escolher qual estilo o jogador poderá se divertir. A fase Challenge foi designada em um modelo de rank, no qual o jogador terá que fazer o máximo de pontuação de acordo com o tempo estimado.

Na escolha Adventure temos as fases de acordo com a dificuldade, além do inventário para o jogador. O mais interessante do jogo é a possibilidade de comprar itens, visto que só é possível ao entrar numa fase consequentemente estimulando o jogador a querer jogar para comprar.

A fase de loja é do Roger, o vendedor! Em que há um pequeno diálogo. Caso o jogador queira comprar é apenas apertar o botão, senão é apenas prosseguir.

As fases foram criadas em um estímulo de geração de inimigos, em que o jogador obterá moedas no final de cada fase.

Para o sistema de inventário usei o método de ID, tanto para caracteres, quanto para itens. Dessa forma tendo uma verificação e comparação mais direta, por exemplo: Caso o jogador compre um character e um item, comparando as IDS temos uma forma mais clara de demonstrar as informações contidas do character com o item.

O inimigo foi criado em um sistema de AI, no qual o jogador é perseguido incansavelmente a partir de uma distância.

O objetivo futuro é trazer o modelo Multplayer para maior envolvimento dos jogadores.

Minha Visão: Para 96 horas, creio que tive um bom resultado.

Camera: Cinemachine

Dados: ScriptObject

Scripts: Todos feitos no projeto

Arte: Pacotes da Unity