

O jogo que escolhi para fazer uma réplica neste exame foi Tumblepop que é um jogo de puzzle e plataforma originalmente feito para arcade.

As mecânicas são uma interpretação das originais com base nas minhas observações e experiência com portes emulados do original, não são necessariamente traduções perfeitas para o unity pois não li source code.

Esta réplica aceita inputs de comando e teclado, mas precisa de rato para navegar os menus.

O jogador é capaz de saltar, descer de plataformas e andar para os lados com o d-pad do comando ou wasd no teclado, o salto também pode ser feito com o botão south do comando ou o espaço do teclado. Para aspirar os inimigos, o jogador mantém premido o right shoulder do comando ou o T do teclado criando um efeito á sua frente e colidindo esse com um inimigo faz com que o alvo seja aspirado. Se um ou mais inimigos forem aspirados, largar estes botões faz com que ele liberte um projétil que pode destruir inimigos e spawners. Se o jogador mantiver o botão premido durante muito tempo, o aspirador vai sobreaquecer e disparar sozinho. Este projétil dá mais dano e dá um certo número de ricochetes relacionado ao número de inimigos aspirados (exemplo, aspirar dois inimigos deixa a bola bater em duas paredes antes de ser desaparecer), mas se este bater no jogador depois de um ricochete é destruído, por isso é boa ideia o jogador não levar com os próprios tiros.

Os inimigos têm uma frequência com que tomam decisões e estas podem ser: andar, parar, mudar de direção, descer de plataforma e saltar. Eles movem-se independentes do jogador, sem o procurar ou fugir dele, pois este é que precisa de caçar inimigos para limpar o nível.

Spawners fazem inimigos com uma certa frequência (que parece ser menor na build que no unity por algum razão) e estes podem ser destruídos por projéteis e não podem ser aspirados.

O jogador tem 3 vidas para acabar o nível, ao bater contra um inimigo perde uma vida e retorna ao local onde começou, se as vidas chegarem a 0 o jogador perde o jogo e se o número de inimigos em cena for 0, ele ganha. No original o jogador pode obter mais vidas em níveis bônus ou pondo mais moedas na máquina, mas visto que é um jogo de computador não achei necessário por a solução das moedas visto que a tradução disso seria carregar num botão para renascer, tirando a dificuldade, e como o enunciado disse que só era para fazer um nível não fiz o bônus