

FateNote

joaodavid2001

July 2024

1 Win condition

Para acabar o jogo o jogador deve acabar o minijogo, clicando em todas as teclas até o nível acabar, passado para o menu de início

2 Entidades no jogo

Player: o carácter que o jogador consegue controlar Chaves: usadas para desbloquear níveis Portas: deixam o jogador interagir com elas ao qual irá ser carregado um nível específico

3 Mecânicas do Jogo

3.1 Jogo primário

os controlos para o computador são os clássicos WASD para se mover, as setas também poderão ser usadas para o mesmo efeito, o espaço também causa a personagem a saltar. Para interagir basta usar a teclas E. No Android estes controlos encontram-se no ecrã(1-interagir, 2-saltar, 3-barra de controlo para movimento). Tanto no Android como no ‘desktop’ se encontra um botão para pausar o jogo(4)(Fig. 2

4 Citações e Assets

Para os controlos e algum do UI foi usado um pacote usado nas aulas, kenney onscreen controls Tambem foi usado um asset o Super Grotto Escape das aulas para alguns assets. Muitos dos assets e animações são provenientes ou derivados de um asset pack do Unity chamado Píxel Adventure A porta e a chave foram graficamente editadas para melhor integrarem o jogo, as originais encontram-se nos seguintes links: Chave Original Porta, no entanto, para a chave a animação do idle foi feita toda a mão. Quanto a sons foram usados Bell de gustavorezende, Claire de lune Autor nao divulgado, originalmente composto por Debussy.

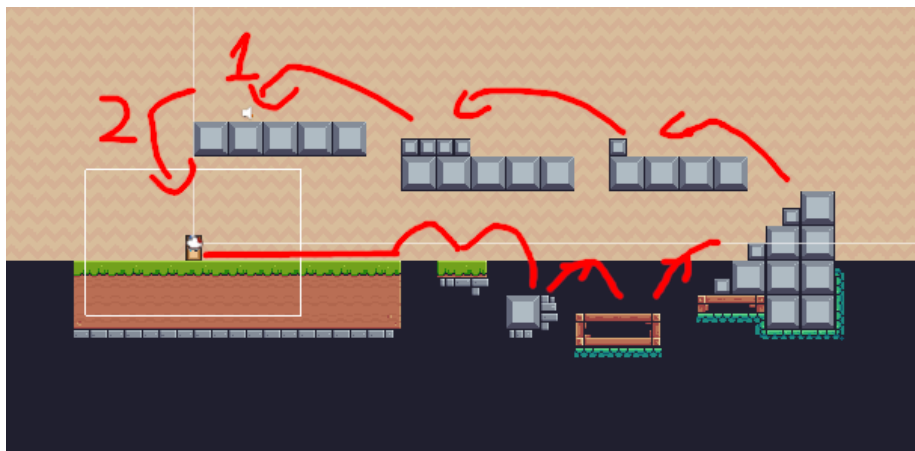


Figure 1: Game map

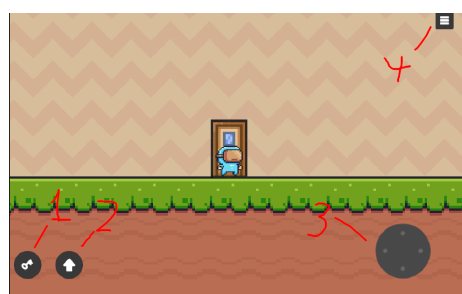


Figure 2: Controllos

Houve um shader que foi inspirado de Engine Flame baseada no efeito de fresnel, no entanto devido a escassez de tempo, e como não apresentou resultados imediatos (já que a função frag teria de ser trabalhada para dar cor ao efeito, e o efeito em si já que só fazia o efeito base do clarão.