

Run Mutuca, Run

Por quanto tempo Mutuca terá que fugir?

Projeto por: João Victor Rodrigues

Identidade do jogo (Conceito)

Mutuca, uma mosca curiosa foi parar dentro do covil das aranhas, e agora tem que escapar das teias delas se quiser sobreviver

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

O jogo é um infinity run, em que o jogador tem três “pistas” por onde pode correr (uma inspiração em Subway Surfers), há também um escudo que te impede de tomar o dano seguinte

Características (Mundo do jogo)

Ambientação sombria;

Velocidade escalada, que exige reflexos do jogador.

Arte

Arte baseada em pixel-art.

Controles

Cima e baixo no teclado, que controlam o jogador;

Espaço para reiniciar o jogo ao perder

Dificuldade

A dificuldade vem da velocidade com que os obstáculos vêm em sua direção, que aumenta ao passar do tempo

Fluxo do jogo

Menu => Game => GameOver => Restart OR Menu

Personagens

Mutuca será uma mosca;

Os obstáculos serão aranhas

Cronograma e Escopo

Implementação da música e SFX: 3 horas;

Artes e animações: 2 horas;

Menus e fluxos de tela: 3 horas;

Polimentos: 3 horas;

Definições gerais

Casual;

Web

Jogadores Casuais;

Log de Alterações

Autor	Descrição da Alteração	Data da alteração
João	Implementação da mecânica	08/02/2021