

Double Rush

Corra o mais rápido que puder, sinta o ritmo, atente-se aos dois lados

Identidade do jogo (Conceito)

Trits são as naves gêmeas que estão em uma corrida alucinante para chegar cara vez mais longe com a batida da música. Sozinhas elas não vão longe, é sempre importante que elas estejam juntas durante a sua jornada.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

Jogo do estilo infinity run. Competitivo, single/multiplayer, até dois jogadores;

Características (Mundo do jogo)

Ambientação retro, neon. Possui uma característica de movimentação dupla e ágil. Se single player, o jogador precisa de agilidade e coordenação para controlar os dois lados. Se multiplayer, os jogadores precisam estar coordenados para chegar o mais longe possível.

Arte

Jogo do estilo 2D com arte digital. Estética retro e neon, ressalta uma ideia de agilidade e energia em um cenário que destaca os players e os obstáculos.

Música/Trilha Sonora

A trilha sonora é uma música eletrônica, como muitas batidas, passa para o jogador uma ideia de urgência e agilidade.

Interface

O jogador interage com a interface com o mouse, clicando nos botões, e no menu de opções possui controles deslísáveis para controlar a música e o SFX.

Controles

Durante o jogo, o jogador controla o personagem com A e D para o lado esquerdo e setas Direita e esquerda para controlar o personagem da direita. O ESC pausa o jogo.

Dificuldade

A dificuldade vem da velocidade que vai aumentando progressivamente e do fato de controlar dois personagens ao mesmo tempo.

Fluxo do jogo

Fluxo de Jogo:

Menu > Jogo > Pause | Game Over > Menu | Restart

Menu > Opções

Personagens

Decidimos por uma estética minimalista, então os personagens são triângulos, que indicam movimento, direção, casando-se com a dinâmica de run, enquanto os obstáculos são quadrados, que passam a ideia de solidez e estática

Cronograma e Escopo

Primeira sprint:

Implementar mecânica;

Condição de derrota;

Pontuação;

Segunda sprint:

Implementação da estética;

Implementação dos menus;

Música e SFX;

Terceira sprint:

Ajuste de Spawn para uma lógica determinada;

Power-up;

Partícula de colisão;

Melhora de UI;

Definições gerais

Gênero:

Arcade;

Ação;

Corrida;

Plataformas:

Web/Navegador;

Log de Alterações

Autor	Descrição da Alteração	Data da alteração