**Mortal Factory - Run or Die**

**Grupo 3:** Guilherme de Oliveira Marcelino – 11819569

Jason Gabriel Barbosa dos Santos – 11819585

Joao Victtor Martins - 11820076

**Assets:** [Mixamo](https://www.mixamo.com/#/?page=1&type=Character)

[Guns Pack: Low Poly Guns Collection | 3D Guns | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/guns/guns-pack-low-poly-guns-collection-192553)

[Zombie | 3D Humanoids | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/zombie-30232)

[RPG/FPS Game Assets for PC/Mobile (Industrial Set v2.0) | 3D Industrial | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/industrial/rpg-fps-game-assets-for-pc-mobile-industrial-set-v2-0-86679)

**Voz do personagem:** [Soldier Voice Military Radio | Voices Sound FX | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/voices/soldier-voice-military-radio-125867)

**Voz do zumbi:** [Dehumaniser Monster Voice - Rage Monster | Audio Sound FX | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/dehumaniser-monster-voice-rage-monster-105546)

**Voz do chefao:**[Dehumaniser Monster Voice - Rage Monster | Audio Sound FX | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/dehumaniser-monster-voice-rage-monster-105546)

**Som de tiro:** [Fog of War Gun Sound FX Free | Weapons Sound FX | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/weapons/fog-of-war-gun-sound-fx-free-66100)

**História:**  
 O policial, Robert, foi o único sobrevivente de uma missão secreta em uma fábrica onde vivem diversos inimigos, para conseguir sobreviver e sair da fábrica ele precisará eliminar os inimigos que estão à sua procura até chegar ao chefe dos inimigos e ter que derrotá-lo também.

**Jogo:**

Começa o jogo com a tela de menu onde terá o iniciar jogo e informações de como jogar. Clicando em Iniciar Jogo será exibido o local onde o personagem se encontra e onde ele terá que chegar para escapar. Clicando em Como Jogar será apresentado uma tela com os comandos do jogo.

O jogo começa com o personagem com uma arma primária e conforme for avançando no mapa, conseguirá obter armas melhores, durante o percurso para se salvar, o mapa será separado em blocos, onde de pouco em poucos serão liberados para que o jogador avance. Em pontos estratégicos no mapa ele poderá recuperar vida e também repor as munições. O jogador poderá acompanhar o indicador de sua vida, munição restante e também quantos inimigos foram abatidos.

Os inimigos possuem resistências de vida distintas e atacam o personagem em bloco com quantidade de inimigos variadas.

Para conseguir vencer o jogo, ele deve passar por todos os obstáculos, lutando contra os inimigos até o chefão. Caso o jogador morra, será apresentado a tela de fim de jogo com a mensagem que o jogador perdeu, e dois botões para reiniciar o jogo e outro para retornar ao menu principal.

**Arte:**

* Tela inicial;
* Tela de Como Jogar;
* Tela de Fim de Jogo;
* Tela de Vencedor;
* Vídeo dos locais de partida e chegada;
* Animação de morte: Inimigo e Player;
* Animação de tiro;
* Animação de ataque do Inimigo;
* Animação de movimentação do Player;
* Animação de cura do Player;
* Animação de recarga de armamento;
* Animação dos indicadores de vida e munição.

**Programação:**

* Tela de carregamento de jogo;
* Telas de menu e fim de jogo;
* Indicadores de vida, munições e inimigos abatidos;
* Lógicas de dano e morte;
* Lógicas de recuperar vida e munição;
* Lógicas de trocar de armamento;
* Lógica de disparos de tiro;
* Lógica de bloqueios e liberações de ambientes;
* Câmera seguindo o Player;
* Lógica de movimentação do Player e Inimigos.

**Áudio:**

* Som de tiro;
* Som de dano;
* Som de passos;
* Som de inimigos;
* Som de fim de jogo;
* Música do Menu Principal.