

SOLUS

Leonardo da Silva Faria

Lucas Henrique da Silva Siqueira

Conceito do jogo:

- . **Gênero:** Infinite Runner;
- . **Público-alvo:** Jovens interessados na gameplay simples e repetitiva dos jogos do gênero, mas com mecânicas adicionais que exijam planejamento do jogador.
- . **Loop Básico de Jogabilidade:** Não há uma condição de vitória, apenas ganho de pontos que aumentam com a distância percorrida pelo jogador, encostar em algum obstáculo ou inimigo resulta em fim de jogo instantâneo.

Enredo/Universo:

. Sarah e seus amigos acampam na floresta assombrada. Ao acordar sozinha, Sarah se depara com uma realidade distorcida e sombria. Agora, ela deve correr desesperadamente para escapar da floresta enquanto é perseguida por uma criatura sinistra. A escuridão a envolve, e cada passo é uma corrida pela sobrevivência.

Personagens do Jogo:

- . **Personagem principal:** Sempre se move pra frente, movimentação pra esquerda e direita controlada pelo jogador. Também possui um de dois itens especiais escolhidos pelo jogador no menu principal.
- . **Assassino padrão:** Inimigo recorrente, aparece no caminho a frente e se desloca em linha reta em direção ao jogador, que caso o encoste resultará no fim de jogo.
- . **Espírito:** Assim como anterior aparece no caminho a frente e se desloca em direção ao jogador, porém rapidamente se deslocando entre os caminhos, o tornando uma ameaça mais imprevisível de se lidar, porém o player pode usar sua câmera para tirar uma foto e eliminar todas as criaturas desse tipo que estejam na tela.

Regras, Mecânicas e Itens:

- . **Mecânica principal:** Descolamento constante para frente podendo ser controlado para esquerda e direita pelo jogador afim de evitar os obstáculos e desviar dos inimigos.
- . **Mecânica adicional (câmera):** Um dos dois itens que o jogador pode escolher antes do jogo começar. É uma câmera com flash que pode ser acionada para lidar com os inimigos de todas as trilhas instantaneamente, porém consumindo toda a bateria, que é recarregada gradualmente, mas podendo ser completamente carregada instantaneamente caso o jogador colete uma bateria ou power up.
- . **Mecânica adicional (lanterna):** Além da câmera o jogador pode escolher iniciar a partida com uma lanterna, que apenas consegue lidar com ameaças na trilha que o jogador se encontra no momento, porém sua bateria é consumida gradativamente, e além disso, não possui recarga gradativa como a câmera, necessitando de coletar uma bateria ou coletável para que ela seja completamente restaurada.
- . **Mecânica adicional (bateria):** Um item coletável comum de aparecer, quando coletado restaura completamente a bateria do item que o jogador estiver usando.

. **Mecânica adicional (power up):** Um item coletável mais raro de se parecer. Quando coletado restaura toda a bateria do item que o jogador estiver usando, mas além disso, fica com energia infinita por alguns segundos, podendo usar seu item sem consumo de energia por esse tempo.

. **Mecânica adicional (coletável):** Uma moeda que pode ser usada na loja dentro do menu principal para comprar itens cosméticos

Referências de mecânica:



The Joy of Creation: Reborn – Nikson, 2016; Mecânica de iluminar a ameaça no momento certo



Subway Surfers – Sybo, 2012;
Movimentação para frente e desvio
de obstáculos

Cenário do Jogo:

. Uma trilha principal limpa onde ocorrerá a gameplay, morros de terra nos lados para separar a parte jogável da não jogável e o restante preenchido por árvores.



Slender the Eight Pages - Mark J. Hadley, 2012; cenário de baixa iluminação e preenchido por árvores

Fluxograma do Jogo:

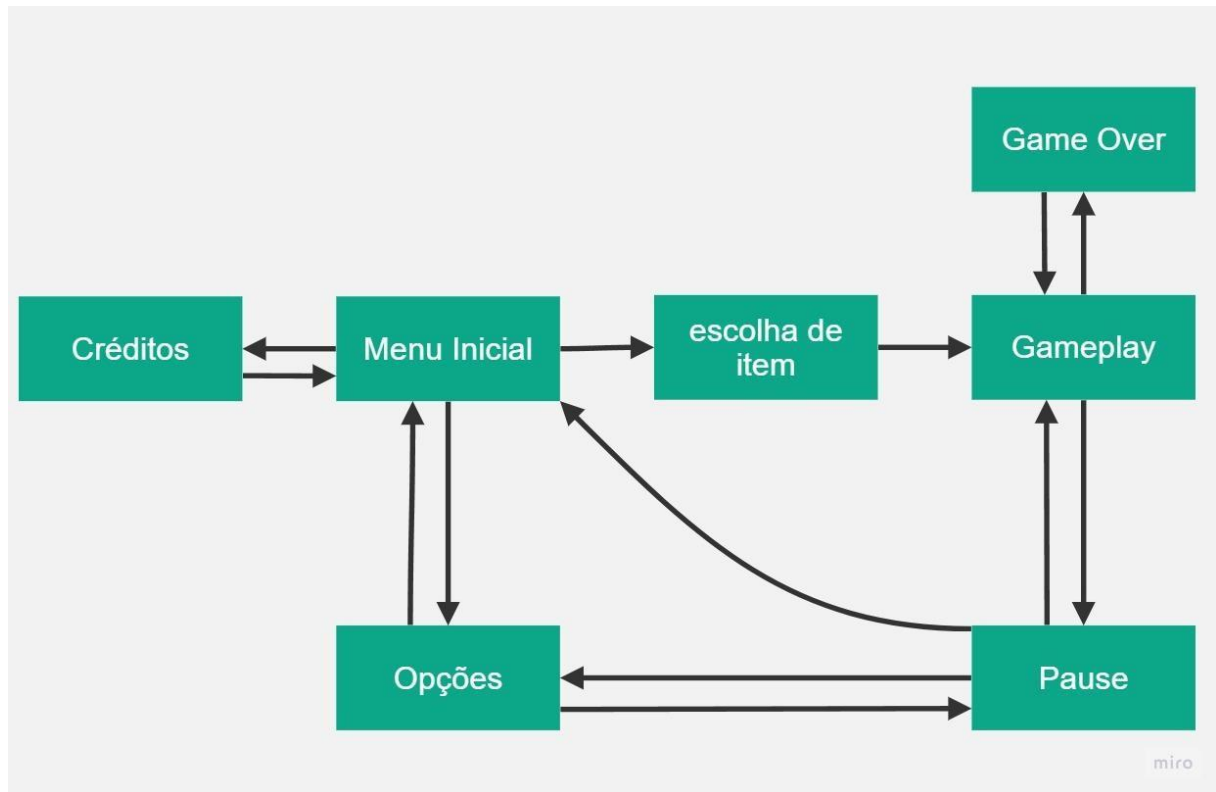


Tabela de produção:

Lista de Afazeres	Horas	Descrição	Modelagem	Cor/textura	FBX	Script	Bugs	Resolvido	Observação
Garota		Personagem jogável				Ok			
Troca de trilhas		Movimento do jogador trocar de caminhos	-	-	-	Ok			
Câmera		Item que o jogador pode escolher no main menu	Ok			Ok	se torna inutilizável em ocasiões raras		
Lanterna		Item que o jogador pode escolher no main menu	Ok			Ok	a lanterna está matando inimigos em todas as linhas, ao invés de apenas a central		
Bateria		Coletável para restaurar toda a bateria do jogador	Ok			Ok			
Power Up		Coletável de energia infinita temporária				Ok			
Moeda		Coletável para ser usado na loja do Menu	-	-	-	-			
Main menu		Menu principal do jogo	-	-	-	Parcialmente			Loja ainda não implementada
Pause menu		Menu de pause dentro do jogo	-	-	-	Parcialmente			Controles de som e músicas não finalizados
Pontuação		Contador de pontos		-	-	Ok			
Inimigo base		Inimigo que se movimenta em linha reta				Ok			
Inimigo Espírito		Inimigo que troca de trilhas de tempos em tempos							
Spawners		Gerador de inimigos e itens de forma otimizada	-	-	-	Ok			
Cheat de imortalidade		Jogador imortal ao tocar 5 dedos na tela	-	-	-	-			

Notas extras:

- . Impossível determinar quantas horas foram gastas em cada parte, a maior parte foi desenvolvida gradualmente à medida que o projeto necessitava de tais para ser prosseguido.
- . O touch funciona bem no Unity remote, porém ainda não foi implementado para funcionar adequadamente com o editor padrão da Unity.