**Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**

**Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia**

**Bacharelado em Jogos Digitais**

**Projeto Jogabilidade**

**Prof. Dr. Reinaldo Augusto de Oliveira**

**Victor Hugo Pires Sagava – RA00207851**

**RELATÓRIO DE PRODUÇÃO**

No início do Projeto, foram divididas as grandes áreas do mesmo, entre Programação e Modelagem/Texturização. Por ter maior aptidão e interesse para a segunda, optei por trabalhar na mesma.

A partir daí, definiu-se o estilo de jogo, Endless Runner na Cidade, e a ideia de criar quatro fases com diferentes temáticas – “Normal”, Palhaços/Circo, Alienígenas e Covid.

Surgiu então a necessidade de criar assets que ambientassem cada fase a seu tema, dentre eles, Prédios, Carros, Postes de Luz, Lâmpadas, Cones, Assets de Comida, Personagens, como Aliens, OVNIs, Seringas, Placas, Obstáculos...

Dado isso, dividimos a modelagem, texturização, animação destes assets, dos quais produzi boa parte, sendo eles:

***- Modelagem e Texturização de Diversos Prédios, aproximadamente 7 ou 8, como uma estética estilizada e cores harmoniosas, tijolinhos sobressalentes, tendas, janelas, varandas, escadas...;***

***- Modelagem de uma Mochila estilo “iFood” para o personagem principal, já que o mesmo é um Entregador de Comida por Aplicativo;***

***- Modelagem e Texturização de Placas de Trânsito com variação para que pudesse servir não apenas como cenário, mas também como obstáculo para as pistas (placa quebrada caída);***

***- Modelagem e Texturização de um Semáforo para composição de cenário;***

***- Modelagem e Texturização de Cones de Trânsito para composição de cenário e utilização como obstáculos durante as fases;***

***- Modelagem e Texturização de Hidrantes para composição de cenário;***

***- Modelagem e Texturização de 2 tipos de Postes de Luz de Rua para composição de cenário;***

***- Modelagem e Texturização de 7 carros diferentes para uso como composição de cenário e obstáculos, possuindo tamanho, cores e formas diferentes – vans, uber, caminhão, carro de polícia...;***

***- Modelagem e Texturização de uma Bola para composição de cenário;***

***- Modelagem e Texturização de uma Lata de Refrigerante para composição de cenário (lixo nas ruas) e utilização como item a ser entregue para os NPCs das fases;***

***- Modelagem e Texturização de um Hambúrguer para utilização como item a ser entregue para os NPCs das fases;***

***- Modelagem e Texturização de uma Torta para utilização como item a ser atirado pelos Palhaços;***

***- Modelagem e Texturização de Balões para composição de cenário e utilização como obstáculos;***

***- Modelagem e Texturização de OVNIs para composição de cenário;***

***- Modelagem e Texturização de uma Vaca para composição de cenário;***

***- Modelagem e Texturização dos Aliens NPCs (criação de diversas variações de cores, dentre elas, azul, roxo, verde, vermelho, rosa, marrom...);***

***- Modelagem e Texturização do Alien Boss utilizado ao final da fase dos Aliens;***

***- Modelagem do Kart utilizado pelo Palhaço Boss na fase dos Palhaços;***

***- Modelagem das Moedas coletadas ao longo do jogo;***

***- Modelagem das Seringas utilizadas na fase da Covid;***

***- Todos os assets anteriormente citados foram incluídos no projeto via commits, muitas vezes em “pacotes”, não floodando o projeto com 7 commits diferentes para cada carro, por exemplo, mas um pacote de carros, pacote de itens de trânsito, etc.***

***- Criação de um Sketch Inicial no Blender, que propiciou a ideia de alteração do ângulo de câmera e sua proximidade em relação ao jogador, além da ideia de criação de blocos a serem spawnados ao longo do jogo. Exemplificação de iluminação e disposição dos elementos no jogo.***