Sprint 1

Game Programing

**Jogabilidade:** O jogo se trata de minas que irão gerar recursos, os quais por sua vez irão possibilitar a compra de outras minas, o jogador também possuirá a habilidade de juntar minas para que essas possam gerar recursos diferentes (ex: carvão+carvão= ferro) e cada recurso irá gerar uma renda variável dependendo de um mercado simulado com preços flutuantes, tendo o jogador a necessidade de sobreviver o máximo possível antes de sua empresa falir.

**Desafios:** O desafio principal será que o jogador não tenha um saldo negativo, caso o contrário, será game over instantâneo, apoiando isso, as minas terão um custo de manutenção mensal(o qual pode ultrapassar temporariamente o a renda daquela mina, porém isso será muito bem auditado via código para que determinado recurso não seja inútil ou excessivamente danoso na partida) fixo que serão subtraídos de maneira automática do dinheiro atual do player, além de uma despesa fixa que aumentará constantemente, de maneira a fazer o jogador ser obrigado a tomar mais riscos conforme o jogo passa.

**Desafios técnicos possíveis:**

* Criar algoritmos que balanceiem o jogo de formas efetivas.
* Trabalhar os modelos de forma que não façam o jogo travar, porém mesmo assim, sejam agradáveis de ver.
* Criação de eventuais shaders necessários para o projeto, sendo uma possibilidade o uso do shadergraph em conjunto com a urp.