

# Matias: The Orange Catcher

Josemar Rocha da Silva  
Matheus Fellype de Moura Silva

# Introdução

---

O jogo desenvolvido é no estilo plataforma 2D utilizando o software chamado Unity, onde através dele abordaremos as técnicas de computação gráfica utilizadas em aula, como rasterização de linhas, circunferências, iluminação e sombras.

# Roteiro

— — —

Matias era um homem muito faminto, tão faminto que acabou com todas as laranjas de seu planeta natal, então Matias foi banido para o planeta VukuVuku, onde o principal alimento encontrado é convenientemente laranjas. Agora Matias tem que passar por várias áreas perigosas neste planeta desconhecido para conseguir continuar sobrevivendo à base de deliciosas e suculentas laranjas.

# Detalhes

---

O jogo desenvolvido é considerado um jogo de plataforma 2D, possuindo 3 fases onde cada fase são implementadas dificuldades diferentes, onde o jogador tem a possibilidade de correr, pular, pular duas vezes entre as plataformas tendo o objetivo de coletar todos os itens, no caso as laranjas, presentes em cada fase.

**To the game ->**