



LILA: Look, I'm Late Again

Bruna Santos
fc56328

Conceito

Quando se está atrasado, meia hora passa demasiado depressa, não é?

Para os jogadores que estão sempre atrasados, este jogo testa a capacidade de aperfeiçoar uma rotina no menor tempo possível.

Este jogo aborda o desafio **30 second loop**.



30 Second Game Loop

Iterativamente o jogador tem de:

- Descobrir todos os objetos
- Completar todas as tarefas
- Chegar à porta a tempo



Implementação

Não é realizado um “reset” verdadeiro - a game scene não é carregada novamente todas as vezes que o tempo acaba.

Small loop inside a bigger loop.

Fases do jogo - *The Bigger Loop*

Descoberta

- Quais são as tarefas? Tenho um gato?! ONDE ESTÃO AS CHAVES?
- Tentativa e erro. Descobrir os segredos do ambiente.
- Aquisição de conhecimento.

Estratégia

- Construir um mapa mental e otimizar o percurso.
- Aquisição de conhecimento e alterações permanentes no jogo.
- Testar vários percursos.

Execução

- O loop final.
- Execução da melhor estratégia.



UI & Interação

UI

- Menu
- Endgame screen
- Lista de tarefas
- Tempo

Controlos

- Movimentos: WASD
- Interação: E

18

Grab Keys
Have breakfast
Grab coat
Fill food bowl
Pet cat
Brush teeth



Recursos

Assets:

- Top Down Retro Interior by Penzilla:
<https://penzilla.itch.io/top-down-retro-interior>
- 2D Pixel Cat Sprites by Elthen:
<https://elthen.itch.io/2d-pixel-art-cat-sprites>
- Alterações e outros: Bruna Santos

Referências:

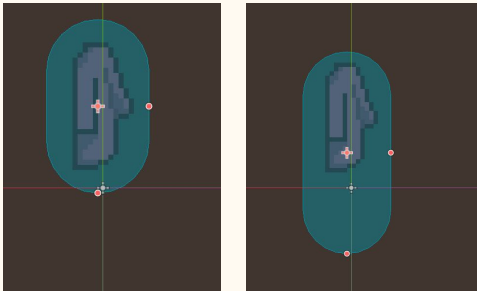
- How to add **tilemap** collisions:
<https://www.youtube.com/watch?v=1Uk1yhGtnOo>
- How to create **ysorting**:
<https://www.youtube.com/watch?v=yBMOBAlKvQk>
- Godot Workshop 1 & 2
- Minit



Playtesting

Método:

- Breve explicação do conceito e controlos
- Jogadores experientes e não experientes
- Limitado



Conclusões:

- Verificaram-se as 3 fases propostas
- *Colliders* precisavam de ajustes

Mecânicas - *Demo Highlights*

Disposição aleatória de itens

- Arrays e geração aleatória para posicionar objetos dinamicamente durante o *reset*.

Recolha/Interação com objetos

- Alguma lógica modularizada para interagir com a área dos objetos.

"Reset"

- Reativar e redefinir posições de objetos sem destruir a Game Scene.

UI

- Atualização constante do UI para tarefas concluídas com Signals.





DEMO



<https://neotera.itch.io/lila-look-im-late-again>



Obrigada!

