GAME PLAY

**MORTAL GEOMETRY**

1. Contagem Regressiva antes de começar o Level;
2. Efeito Matrix quando Player colidir com alguns Obstáculos;
3. Explosão de Obstáculos;
4. Partícula seguindo o Player (marca de pneu);
5. Chuva de Obstáculos – Octaedro;
6. Nuvens e Relâmpagos laterais de Low Poly (animação);
7. *Spikes* de Obstáculos em Animação;
8. Relação entre Peso e Cores dos Obstáculos;
9. FOG;
10. Disposição dos objetos geométricos no Game Play;
11. Ground em vários níveis. Subindo e Descendo pelo Level;
12. Colunas/Objetos laterais no início do Level;
13. Rampas de Descida e Subida;
14. Efeito de Aceleração no início do Level;
15. Colunas (Efeito Indiana Jones);
16. Morse Code
17. Jump (GroundCheck / No Change Directions);
18. Tiros... 03 tiros por level
19. Life – Energy
20. Light objects no FOG
21. Reduzir peso dos obstáculos para melhorar o efeito físico
22. Objetos Animados
23. GO!! (Blender) para o início do Ground e Setas Indicativas para o Ground;
24. Wave de Cunos pequenos em linha;
25. OnTriggerEnter para animações laterais, chuva e relâmpagos
26. Efeito de iluminação no background
27. Cabeçao de Jacare
28. Tabua Slapando
29. Castelos
30. Pata de Dinossauro
31. Sidebar com Fogo ( outdoor de estrada);
32. Arcos de brandenburgo
33. Piscina de cubos pequenos.
34. Mini poste de alerta vermelho e amarelo para sidebase
35. Animação lateral de foguete decolando

MORSE CODE

Run

Run as Fast as you can - .-. ..- -. / .- ... / ..-. .- ... - / .- ... / -.-- --- ..- / -.-. .- -.

Super Fast

Ayrton Senna

Brasil

DeeZee Guys Studio