

PITCH CONCEPT

NOME DO JOGO: Vallet Puzzle

VERSÃO:
Agosto/2024

SINOPSE

Você é um manobrista que enfrenta o desafio de tirar um carro de um estacionamento com vários veículos. Cada nível é um puzzle onde você precisa mover os obstáculos para encontrar um caminho para a saída. No entanto, não é tão simples quanto parece: novos veículos entram na garagem a cada intervalo de tempo, tornando sua missão cada vez mais difícil.

Complete os níveis dentro de um tempo determinado para ganhar bônus e desbloquear novas áreas e carros.

COMO JOGAR

Em cada nível, o jogador deve mover os veículos que bloqueiam o caminho do carro principal até encontrar uma saída. Os veículos podem ir para frente ou dar ré, dependendo do espaço disponível. Caso precise de ajuda, você pode solicitar uma dica caso tenha bônus disponíveis.

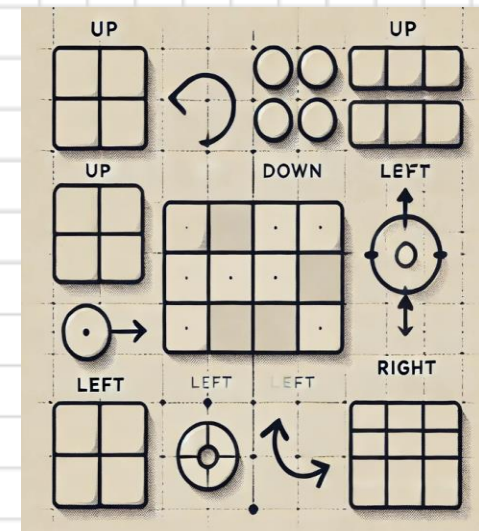
- Toque em um veículo e arraste na direção desejada para movimentá-lo, ou use as setas do teclado.

Condições de Vitória/Derrota:

- Vitória: Complete o nível movendo o carro principal para a saída antes que o tempo acabe.
- Derrota: Ficar sem movimentos possíveis ou deixar o tempo acabar sem conseguir sair.

Car Moving Game

Expand your child's brain development
Classic design and puzzle gameplay to exercise baby's thinking ability



GRUPO (integrantes): Ana Fernanda, Arthur de Sá, Gabriel Araújo, Gabriel Praes, Guilherme Otávio, Júlia Pinheiro, Pedro Augusto Gomes, Vitória Símil.

REFERÊNCIAS

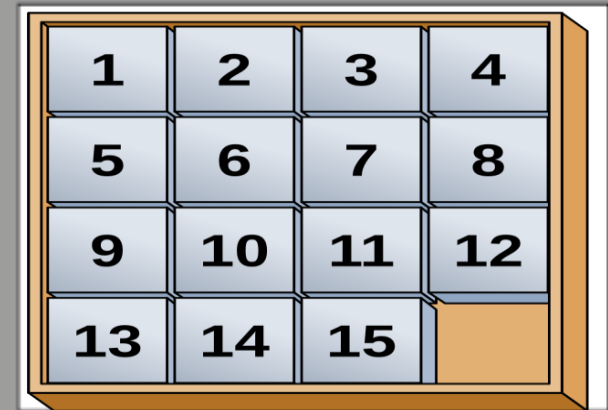
Referências de jogos / gêneros / mecânicas/
estéticas / universos imagéticos / histórias



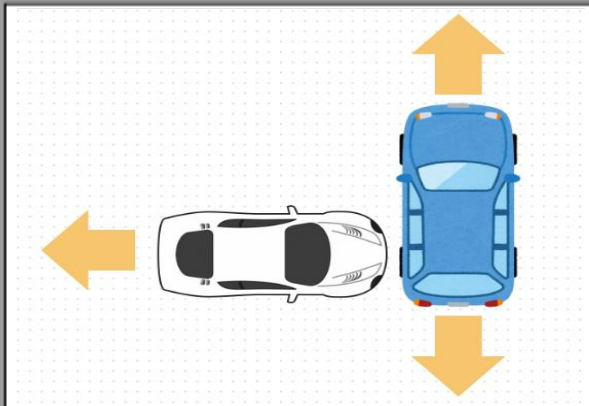
RUSH HOUR -
Jogo de lógica



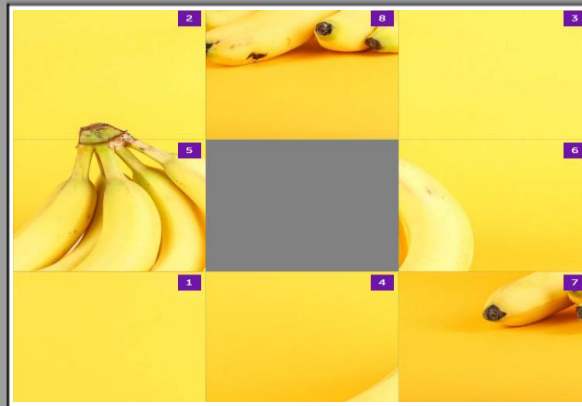
Parking Jam 3D -
Referência de jogo



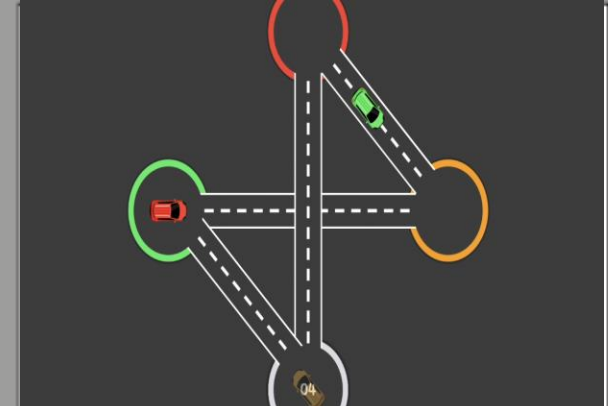
Puzzle -
Implementação de IA (A*)



Esboço da principal mecânica do
jogo



Outra aplicação do algoritmo de
Puzzle



Algoritmo de caminho mínimo
Dijkstra

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

AGOSTO

- Elaboração do conceito do jogo
- Esboço de cenários e personagens
- Definição de requisitos e mecânicas
- Pensamento sobre aplicação de IA e grafos

SETEMBRO

- Escolha de modelos de IA e grafos
- Criação de um protótipo na Unity
 - Criação do cenário das fases
 - Criação do prólogo do jogo
 - Escolha de obstáculos

OUTUBRO

- Desenvolvimento dos níveis, integrados com IA e grafos
- Desenvolvimento da interface
- Testes de jogabilidade

NOVEMBRO

- Finalizar possíveis pendências
- Melhoramento da interface
- Testes de jogabilidade
 - Correção de bugs
- Publicação do jogo

DIVISÃO DO GRUPO

Ana Fernanda

Idealização do jogo
Interface

Arthur

Idealização do jogo
IA

Gabriel Praes

Trilha sonora
Sistemas de bônus

Gabriel Araújo

Grafos

Guilherme

IA
Integração das partes

Pedro

Grafos

Júlia

Sistemas de pontuação e níveis

Vitória

Design do mapa
Interface