

# Descrição do projeto

---

**Título** The Finder.

A ideia do jogo será no fundo semelhante à usada num jogo de labirinto tradicional como o “Pacman”.

Baseado no tema apresentado, foi decidido desenvolver um jogo, que representa um labirinto onde no centro existe um bloco de queijo, o objetivo do jogador é chegar ao queijo antes que o oponente consiga “apanhar” o humano. Se o jogador explorar diferentes caminhos do labirinto terá a oportunidade de encontrar símbolos que lhe dão um “boost” temporário iluminado os caminhos que o mais aproximam do centro do labirinto onde está a recompensa ou então citações de passagens do livro passam a ser mostradas no ecrã, nas paredes e no chão, alterando desta forma a perspectiva do labirinto, sendo que no fim a aparência final do labirinto pode ser totalmente diferente da inicial.

Ainda não foi decidido um nome da personagem, mas provavelmente será escolhido o nome de um dos humanos que estão representados no livro, ou então o nome poderá ser decidido pelo jogador.

Em termos estéticos o jogo terá cores mais alegres á medida que o jogador se aproxima do objetivo final, p.e. no início as cores são mais sombrias, preto, cinzento. Mais perto do centro do labirinto as cores passam a ser mais alegre, como o amarelo, azul. Sendo que o chão passa a ser da cor verde, onde no inicio era exclusivamente cinzento.

O modelo do jogador seria talvez apenas um pequeno objecto, parecido com uma bola

A perspectiva pode ser de 3ª pessoa para que o jogador possa ver o modelo da sua personagem em quanto joga e para facilitar a sua orientação no espaço do jogo.

O trabalho será feito usando o Maya para o desenho dos modelos, que serão depois exportados para o Unity onde será gerado o jogo.