

ENDLESS SUNSET

“Volta o teu rosto sempre na direção do sol, e então as sombras ficarão para trás.”

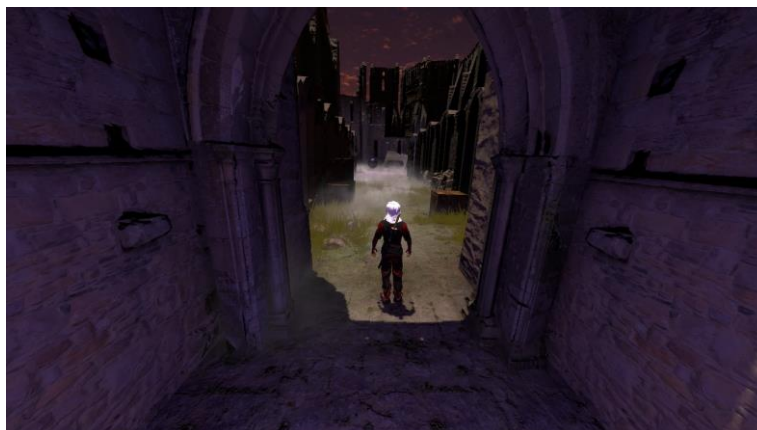
Resumo

Certo dia, esferas com aparência alienígena cobrem o céu de *Preport*. Após o contacto entre as esferas e a crosta terrestre, um manto de neblina levantou-se, e um por de sol constante deixava cada vez mais as pessoas confusas e enfurecidas. Com o passar dos tempos, e presos num por de sol infinito, a civilização de *Preport* que outrora fora uma cidade prospera e avançada, tornou-se num ambiente inóspito, onde o caos reinava, a loucura atacava a sanidade dos poucos humanos sobreviventes, tornando estes humanos cada vez mais fortes e poderosos com apenas um único objetivo: **Proteger as esferas alienígenas.**



Descrição

Endless Sunset é um jogo com características de um RPG de ação com uma história linear. O jogador interpreta *Jiro*, um humano renascido do vazio, faz uso de uma *katana* e da sua coragem para enfrentar os humanos “possuídos” pela energia maligna das esferas, que por sua vez tem como objetivo salvar o pouco que restou da cidade de *Preport* das esferas alienígenas.



Gameplay

O jogador utiliza uma *katana* que lhe permite deferir diversos golpes: golpes simples, golpes carregados e ainda combos. O sistema de combos é diferente da grande maioria dos jogos, sendo estes mais difíceis de executar. O jogador pode executar um combo rápido ou lento, conforme o timing em que aperta os botões correspondentes. O jogador faz uso de uma barra de vida e de uma barra de energia, o que o obrigará a pensar bem em quais movimentos vai executar. Além de poder atacar, o personagem ainda pode rebolar e correr.

Os inimigos de maior número são humanos, possuem diversos ataques e combos e nunca atacam da mesma forma, tendo sido inserido aleatoriedade aos seus comportamentos.

O real inimigo presente neste jogo são as esferas que se foram alojando em determinadas zonas da cidade, o jogador tem como objetivo destruí-las, o que poderá ser um desafio pois estas possuem muita resistência e ainda conseguem atrair mais inimigos para o jogador.

Com o desenrolar da história, o jogador vai explorando diferentes ambientes recebendo pistas que o levarão ao ponto mais próximo do por do sol, onde descobrirá detalhes do fim da sua jornada.



Desenvolvedor

Este jogo foi desenvolvido usando o motor de jogo **Unity** e por uma pessoa, neste caso eu, Carlos Alves. Foram utilizados alguns *assets* gratuitos e outros pagos para a criação do ambiente.

O jogo está em Beta, por isso é possível que sejam vistos e experienciados alguns eventos inesperados. Ainda assim, o jogo possui um fim. Por fim, este jogo só deverá ser jogado com controlo ou comando, de preferência dualShock 4.

