



CORONASHOT

Diogo Warmeling, Gustavo Westarb &
José Henrique Teixeira

Apresentação

- Título do jogo: CoronaShot
- Tecnologia: Unity;
- Ambiente: Trazer a temática do Brasil durante a pandemia.

Gatilhos

- O jogo traz uma temática divertida;
- Possui diversos *power-ups* que trazem uma dinâmica ao jogo;
- Torna-se mais desafiador com o passar do tempo;
- Possui um sistema de pontuação que incentiva o jogador a se tornar cada vez melhor;

Estágio atual

O jogo está na fase de concepção.

Jogabilidade

- Objetivo: Controlar a arma (garrafa de álcool gel) para disparar contra o coronavírus;
- Quantos jogadores: 1 jogador;
- Gênero: Shoot 'em up
- Personagem jogador: tubo de álcool em gel;
- Personagem inimigo: coronavírus;

Objetivos

- Defina qual é a história: o jogador deve eliminar os vírus que aparecem na tela;
- Defina qual o objetivo final de seu personagem: eliminar todos os coronavírus antes que infecte a pessoa;
- Defina qual é o desafio do jogo: Eliminar todos os coronavírus a tempo para que não infecte a pessoa, obter os especiais que aparecerão durante o jogo, alcançar uma alta pontuação e durar o máximo de ondas que conseguir;

Desafios

- Defina as regras mais essenciais para o seu jogo: Destruir todos coronavírus antes de “grudar” na mão da pessoa
- Defina o limite do jogo: Desktop;
- Quais são os principais resultados durante o jogo: Passar as fases sem que o usuário contraia o coronavírus
- Itens de desafios/bônus adicionais: Ao decorrer do jogo serão “dropados” itens que poderão auxiliar o jogador.

Onda 1

- O jogo começa na primeira onda, com dificuldade baixa e alguns corona-vírus caindo, com a contagem de onda indicando em qual estágio da pandemia nos encontramos;
- O personagem só disparará um tiro a cada meio segundo;



Onda 2

- Após matar 50 coronas, você avança para a onda 2, onde os inimigos ficam mais rápidos e aparecem alguns mais fortes.
- A partir da segunda onda, aparecem as caixas de cloroquina, que devem ser pegas pelo jogador e recuperam parte de sua vida.



Onda 3

- A partir da terceira onda, aparecem os *power-ups* que aumentam a quantidade de disparos do jogador ou o deixam invulnerável temporariamente.



Onda 4 e demais

- A partir da onda 4, somente a dificuldade das ondas vai aumentando, mais inimigos por onda, tornando o jogo mais desafiante.
- O jogo acaba quando o jogador perde, seu objetivo é ir o mais longe possível.





GAME OVER

Record: 17 - Wave 1