



Mosaiko

Eric Reis Figueiredo
Pamela Tabak
Vinícius Silva Campos

Sobre o Jogo

- ❖ Mosaiko é um jogo multiplayer de tiro em primeira pessoa (FPS) em rede. Mínimo de 2 jogadores, divididos entre duas equipes.
- ❖ Cada jogador possui uma arma com munição limitada. O objetivo das equipes é conseguir cobrir a maior parte do mapa.
- ❖ Jogo termina após período de tempo, inicialmente pré-definido pelos desenvolvedores de 2 minutos e 30 segundos. Ganha a equipe que tiver a maior parte do mapa coberto com a sua cor.
- ❖ Composto por uma fase única.

Enredo

A long time ago in a stage far, far away....

Após a ascensão do império, as civilizações são obrigadas a batalhar entre si, sendo o perdedor extinto

Duas equipes jogam, com pelo menos um jogador por equipe. Cada equipe possui uma cor distinta e deve batalhar por colorir o mapa, utilizando sua arma. Apenas uma equipe será a campeã: aquela que tiver a maior parte do mapa coberto com a sua cor.

Mecânica - Jogador

- ❖ Caso o jogador seja atingido por alguém da equipe inimiga, o mesmo perderá uma quantidade de munição definida pelos desenvolvedores.
- ❖ Caso o jogador seja atingido na cabeça, o mesmo ficará um tempo com a visão prejudicada por 5s, além da perda de munição.

Mecânica - Arma

- ❖ A arma do jogador possui uma taxa de tiros por tempo.
- ❖ O tempo de recarga (reload) da arma é estipulado pelos desenvolvedores.
- ❖ Uma possível ideia será ter diferentes tipos de arma.

Mecânica - Munição

- ❖ Ao acabar a munição na arma do jogador o mesmo deverá efetuar o reload da sua arma com a sua munição extra.
- ❖ Se o jogador ficar sem munição tanto na sua arma quanto extra, o mesmo não poderá utilizar sua arma enquanto não conseguir mais munição.
- ❖ Munições aparecerão aleatoriamente pelo mapa e poderão ser coletadas por qualquer jogador, independentemente da equipe.

Mecânica - Mapa

- ❖ Será dividido em grids e será composto, inicialmente, de paredes e chão.
- ❖ Quando um jogador atirar em uma unidade da grid, apenas aquela unidade será pintada e por completo.
- ❖ Caso uma unidade atingida já tiver sido pintada, a nova cor irá sobrepor, por completo, a cor antiga.
- ❖ Apenas uma unidade será atingida por vez.

Controles do Jogo

- ❖ W,A,S,D: Movimentação do jogador.
- ❖ Space: Pulo.
- ❖ Shift: Correr/Andar.
- ❖ Mouse: Controle da câmera (mira).
- ❖ Mouse1: Atirar.



Obrigado!

Entre em contato através de:

ef@ufrj.br

pamelatabak@poli.ufrj.br

vinicius.s.campos@poli.ufrj.br

Credits

Special thanks to all the people who made and released these awesome resources for free:

- › Presentation template by [SlidesCarnival](#)
- › Photographs by [Startupstockphotos](#)