

SHOOT SABER

Gabriel Borges, Giovanne Crepaldi, Guilherme Gnoatto, Matheus Ferrão

Introdução:

Shoot Saber é um jogo que tem como objetivo rebater tiros de sentinelas com um sabre de luz. O jogador se encontra dentro de um prédio e terá como desafio vencer todos os andares, cada andar terá mais sentinelas e mais desafios. O interessante desse jogo é que o sabre de luz será comandado por um bastão sensor de movimento e um botão, ligados a um Arduino.

Descrição:

Nesse jogo você começa no andar térreo de um prédio, com o objetivo de chegar ao último (15). A única arma que você possui é um sabre de luz, capaz de rebater os tiros das sentinelas inimigas que estarão espalhadas por todos andares. De acordo com o progresso de andares, o jogo vai ficando cada vez mais desafiante, o número de sentinelas aumenta e tiros com propriedades únicas vão sendo descobertos. Você deve mudar a cor do seu sabre de luz para rebater corretamente os tiros que estão vindo em sua direção. Nos andares mais altos será necessária uma certa agilidade para conseguir rebater todos os projeteis diferentes que estarão vindo em sua direção, então cuidado! No último andar terá uma sentinela chefe, que não será nada fácil de derrotar. Será preciso muita atenção de destreza.

Características Principais:

O principal diferencial desse jogo são seus controles. O bastão de motion capture junto com um botão conectados a um computador através do Arduino deixará experiência de gameplay muito divertida e dinâmica.

Com resposta em tempo real, permitirá que o jogador se destaque, podendo mostrar o quão ágil e atento ele é.

Estilo:

O jogo pode ser considerado um FPS, a diferença é que os projeteis não saem diretamente do jogador, é preciso rebater o tiro para que ele possa atingir uma sentinela. Para combinar com o tema do sabre de luz, o estilo do jogo será futurista.

Plataforma:

O desenvolvimento do game será feito na Unity e será exclusivo para computador. Os Arduinos que serão utilizados contam com o uso de 1 potenciômetro e 1 botão, sendo o potenciômetro necessário para dar o feedback de rotação, e o botão para alternar entre as

cores do sabre. Assim o jogador consegue fazê-lo de uma forma relativamente prática, pois o botão se encontrará na parte do dedão ao encaixar a mão no bastão de motion capture.