

NoNamed – RaceCar?

Gabriela Caruso

Cronograma e Escopo

Log de Alterações	Data da Sprint
Carro e sua movimentação	21/05/2021

Identidade do jogo

Depois de muitos anos competindo em corridas pequenas, você finalmente conseguiu uma vaga na Stock Car e deve provar para os outros corredores que merece sua vaga.

Descrição da mecânica

Jogo 3D de corrida em que o player representa um dos competidores. Por mais que ele represente esse personagem, a visão do jogo é em terceira pessoa (não de dentro do carro).

Características

A ambientação consiste em uma pista de corrida e o jogo possui movimentação rápida, exigindo um alto poder de reação do jogador.

Arte

O jogo é 3D, e a princípio high poly. Este estilo estético combina mais com as mecânicas do jogo, além de possuir uma quantidade elevada de assets disponíveis, facilitando o desenvolvimento.

Música (Trilha Sonora)

Inclui efeitos sonoros referentes a movimentação do carro (acelerar, frear, ...) além de, possivelmente, uma trilha sonora.

Interface

Como será a interface de usuário dos jogadores? Descreva como serão os botões, como é possível interagir com eles. Existem formas de interagir com o mundo? Como isso será apresentado para o jogador.

Controles

Para movimentação do carro serão utilizadas as teclas WASD (W para acelerar, A para virar à esquerda, D para virar à direita e S para dar ré) e a barra de espaço para frear.

Dificuldade

A princípio o jogo possui uma pista e conta com outros corredores (NPC) como inimigos.

Fluxo do jogo

Fluxograma simples que mostra as telas e ou acontecimentos ao longo do jogo, beatchart.

Personagens

O personagem principal do seu jogo é um dos corredores e os personagens secundários/inimigos são os outros corredores.

Definições gerais

Gênero;

Plataformas;

Público alvo;

Puzzles;