

## Route 80

Gabriela Caruso

### Cronograma e Escopo

Log de Alterações	Data da Sprint
Carro e sua movimentação	21/05/2021
Pista, começo da AI e da contagem de voltas	28/05/2021
Desenvolvimento da AI, implementação das voltas, avanço da movimentação do jogador, adição de menus e sons	04/06/2021
Finalização da AI, aperfeiçoamento dos menus, ajuste sonoro e finalização	11/06/2021

### Identidade do jogo

Depois de muitos anos competindo em corridas pequenas, você finalmente conseguiu uma vaga na Route 80 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, 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 e cliques nos botões, além de uma trilha sonora.

### 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), a barra de espaço para recomeçar e a tecla esc para ir ao menu de pause.

### Dificuldade

O jogo possui uma pista e conta com outro corredor (NPC) como inimigo.

### Personagens

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

**Fluxo do jogo**

O jogo conta com apenas 4 cenas, sendo 3 delas telas (menu principal, tela de vitória e tela de derrota). A cena principal consiste em uma pista de corrida de carro, na qual devem ser completadas 3 voltas para determinar o vencedor. Além disso, o jogador pode utilizar a tecla esc para abrir um menu de pausa caso haja necessidade.