**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.