# Resolução de tela

Resolução base: 1980 x 1080

Aspect ratio: 16:9

# Sprites

Protagonista: ~250 x 350. Pixel per unit: 125. Filtro bi linear. Usar alpha.

Inimigo: Usar como base o crânio para achar a proporção. Filtro bi linear. Usar alpha.

# Interactables e triggers of events

INTERACTABLES

Player deve ter Interactor componente.

Objetos interagíveis devem:

1. Ter script para gerir comportamento que deve herdar da interface IInteractable
2. Estar na camada “Player Interactables” para ser detectada a colisão
3. Ter um Collider2D de algum tipo, NÃO marcado como trigger. Que servirá de área para liberar a interação

TRIIGGERS

Deve estar na camada Default

Deve ter um trigger

# Música e sfx

Flag loadInBackground no áudio importer.

Audiosource da música (musicManager tem que estar flagado “loop”)

# Progressão de cenas e gatilhos

* Menu

**Gatilho para próxima cena:** Apertar enter

* Prólogo/Contexto

**Gatilho para próxima cena:** Timer dentro do game manager

* Cena dos diálogos

**Gatilho para próxima cena:** Falar com todos personagens. SceneGoalController em cena.

* Cena da cozinha (cutscene)

**Gatilho para próxima cena:** No alarme, ao ser ativado, tem um diálogo e tb a transição da cena.

* Jogo principal

**Gatilho para próxima cena:** Abrir a porta da sala final.

* Cena do filho (cutscene)

**Gatilho para próxima cena:** Cena envolvendo alguns trigger para liberar a abertura da porta, a qual tem um trigger que faz o carregamento da próxima cena.

* Cena de retorno

**Gatilho para próxima cena:** Um objeto para interação na tal da janela.

* Cena final (escolher de acordo com escolha feita pelo jogador)

# Sistema de câmeras

1. Colocar cinemachineBrain na main cam
2. Criar 1 virtual câmera, com follow e look at no player
3. Colocar noise na virtual câmera (handheld tele mild)
4. Colocar a virtual camera no fear controller do player
5. Não pode ter aim na câmera, senão existe distorção ao movimentar
6. Body: Framing transposer

# Minigames e cenas do minigame

O minigame deve:

Direcionar sua câmera para a raw texture do mini game.

Fazer referência ao game manager e se desligar qdo acabar. (seja vitória ou game over)

Não deve ter um áudio listener em suas câmeras.

# Downloads do pessoal

Arte - cenário: [Level Assets - Google Drive](https://drive.google.com/drive/folders/1lIy9vt8I6MAhsgyRtXzZIDLOpOvePM-S)

Sfx: [SOUND\_Effects - Google Drive](https://drive.google.com/drive/folders/1vU9VYV9EAhyg2nJmKKYrMIMz3F9bJJ7F)

Música: Trello

Arte – personagens: Envia pelo Discord

Arte mini game - : [miniGame - Google Drive](https://drive.google.com/drive/folders/105rTjrWOQagAQHfVGazxc7klJNWyowid)

# Inimigos

Lembrar de configurar o mini game que ele vai chamar.