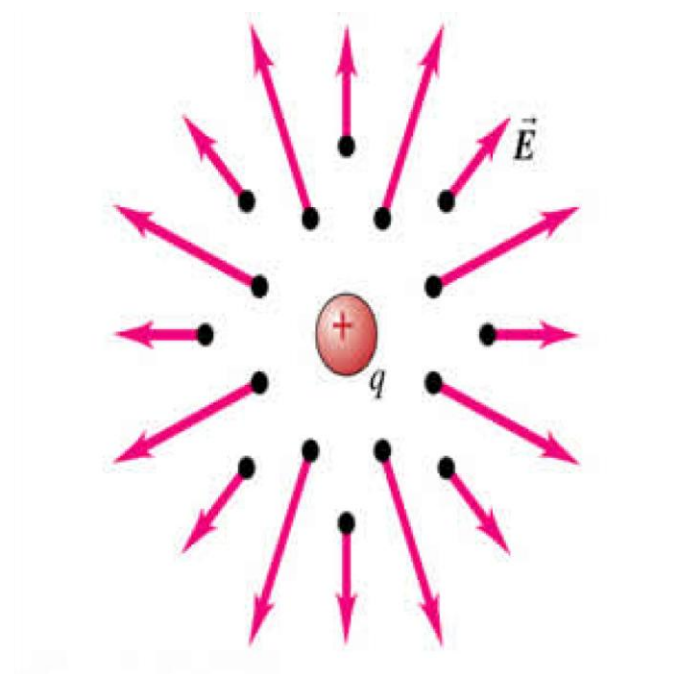


NANO TRIP.

```
[Um projeto de]/>  
Matheus:Pimenta./  
Vinícius:de:Andrade/>  
Vinícius:de:Azevedo/>  
Igor:Rafael./>
```

DO QUE SE TRATA



/>Simulador Puzzle Educativo\>_

1 jogador

Simulador físico de partículas, enfatizando as forças de campo

Apenas força gravitacional, elétrica e magnética consideradas.

O objetivo do jogo, em termos físicos é o jogador ter que fazer uma partícula atravessar uma região do espaço com campos por meio de atribuições de valores iniciais ao sistema.

Cada fase é um sistema de partículas distinto com o objetivo de fechar um circuito específico.

COMO COMEÇA A NANOTRIP?

A história gira em torno de X, um pequeno alienígena recém chegado na Terra, mas que não está familiarizado com o funcionamento dos nossos eletrodomésticos. O objetivo do jogo é ajudá-lo a controlar seu dom de manipular massas e cargas de modo a fechar o circuito de seus aparelhos.



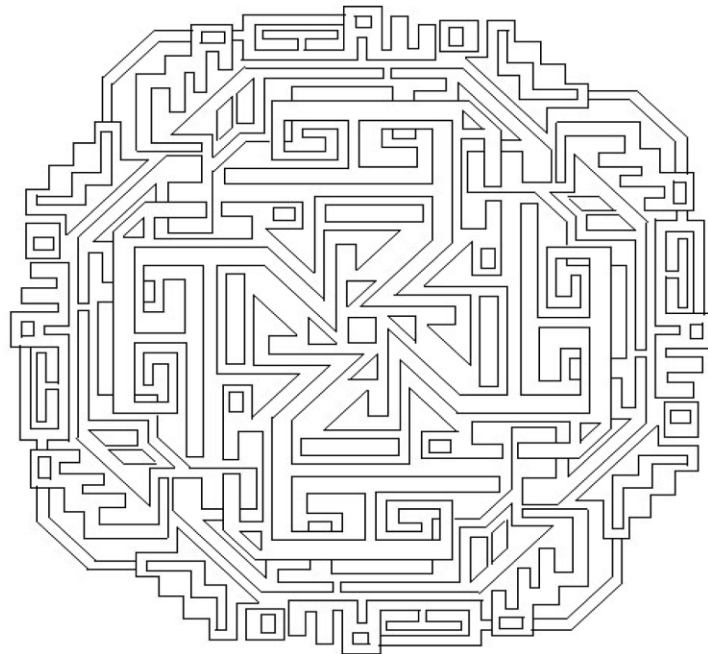
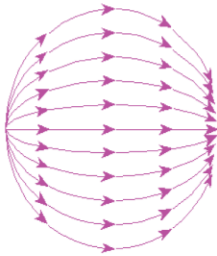
TÁ TÁ, É QUAL É A DESSE JOGO?



O diferencial está na aplicação dos princípios físicos de força de campo, que serão assimilados pelo jogador sem que ele perceba. Para tal, daremos ênfase à diversão, recompensando o jogador com animações em resposta as suas ações no jogo. Um sistema de ranking também será implementado de modo a adicionar competitividade e “re-play” ao jogo, ou seja, motivação para jogar novamente e quebrar recordes.

BELEZA, E COMO FUNCIONA?

O personagem principal controla ele mesmo em forma de um avatar, que percorre uma região do espaço com partículas carregadas até fechar o circuito dos eletrodomésticos. O jogador controlará este avatar com o mouse, clicando com o botão direito sobre ele para aumentar sua carga e com o botão esquerdo para diminuí-la. Deste modo ele desviará de obstáculos, coletará itens pela fase que podem aumentar sua massa, assim mudando suas forças de atração e repulsão com os demais elementos do sistema./>



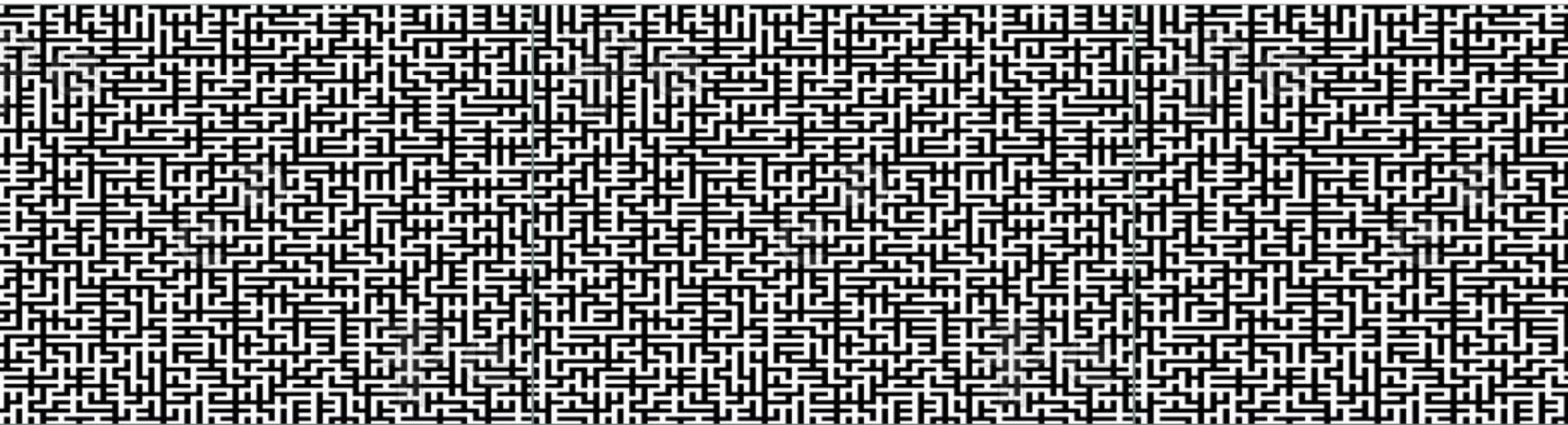
É O RELEASE???

Mínimo de 3 fases.

Sistema de pontuação baseado no tempo

(quanto mais rápido concluir a fase, mais pontos ganhará),
nos itens capturados (pickups bônus que somam à pontuação).

O jogador perde quando toca áreas críticas do cenário (espinhos)
ou quando a contagem regressiva do tempo se esgota.>



DIÁRIO DE BORDO

30%: 08 de junho>_

Física funcional do jogo.

Programação e mecânica do jogo funcionando em uma fase, sem a interação com o usuário.

Concept art do personagem principal e definição do estilo de arte.

Sprites básicos do protagonista e de seu avatar.

70%: 22 de junho>_

Programação do input (interação com o usuário)

Criação das imagens para HUD.

Criação de duas fases funcionais.

Pesquisa de efeitos e trilha sonora.

100%: 16 de julho>_

Teste de dificuldade de fases.

criação de pelo menos 3 fases funcionais.

Abertura do jogo.

Refinamento das animações e gráficos.

Inserção dos sons definitivos.exe