

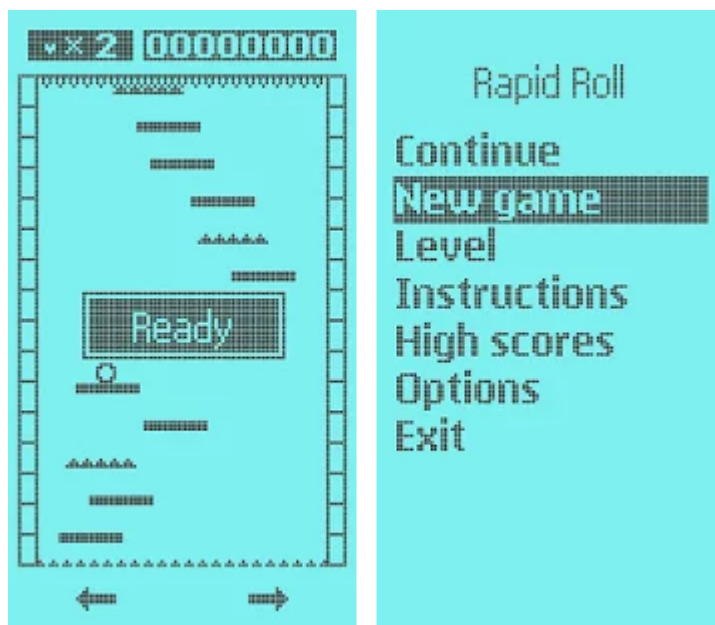
# 8-bit Saw SGDD

Equipe 2, Jogos Digitais, Unisinos, orientador Bernardo Aguiar.

Membros: André Martins, Cindi Saicosque, Joacir Marconcini e Marcelo Hayden.

## Mecânicas

Um jogo, com câmera travada, focado na mecânica de movimentação de oito direções (plataforma) e evitar as serras acima e abaixo da tela em um determinado período de tempo. Algo similar ao jogo Rapid Roll.



A história, que deve ser contada através das fases, sem textos, é de um personagem que foi sequestrado e acordou em uma velha fábrica com serras para todo lado.

## Elementos e objetos

Plataformas:

- Móveis
- Tamanho: pequenas plataformas, o dobro do tamanho do personagem
- Movimento: horizontal e vertical (testar ainda)

Desafios:

- Plataforma com uma serra fixa e sem espaço pro jogador sobreviver. O jogador deve evitar essa serra.
- Serras: as serras estarão no topo e abaixo da tela e darão morte instantânea ao jogador.

Fases:

- Fase 1 - Introdutória:
  - O jogador apenas se movimenta pelas plataformas, aprendendo mecânicas básicas do jogo. Depois de aproximadamente 7 plataformas, começam plataformas com serras, para ele desviar.
- Fase 2 - Aqui, além dos passos anteriores, é introduzida a serra inferior, que dá ao jogador a necessidade de pensar mais rapidamente antes de avançar para as fases.
- Fase 3 - Na terceira fase, o desafio é incrementado, a partir de desafios mais difíceis que o anterior

Mecânica de vidas:

- 3 vidas e depois disso, game over
- Jogador perde uma vida quando toca nas serras
- Com o Game Over, o jogador volta para o início do game

## Estrutura de apresentação

1. Apresentação (equipe e universidade).
2. Fase introdutória.
3. Níveis (conforme acima).
4. Tela com opções de reiniciar o jogo ou sair do jogo.

# Funções de cada integrante

Joacir: Assets Visuais e Código

Cindi: Argumento do Jogo

André: Cenário e Tilemap

Marcelo: Animação, Código e *Juiciness*.