

Concept Doc Space Warriors (Nome provisório)

Introdução rápida:

Space Warriors, jogo 3d desenvolvido pela dupla Nathan Schneider e Lucas Franco, é um jogo ao estilo shooter arcade, onde o jogador irá controlar uma nave interstelar a partir de movimentos do giroscópio em uma plataforma arduino. Seu objetivo é destruir a tirania do império de naves que está tentando derrubar o atual regime democrático espacial.

Será disponibilizado para PC e distribuído através do site Itch.io.

Introdução detalhada:

Usaremos o motor de jogo Unity 3D na sua versão 2018.2.14, juntamente com modelagem 3D feita dentro do software Blender, além da placa Arduino Uno com giroscópio, juntamente com botões clicáveis para controlar o personagem e as interações entre jogador e aplicação

Descrição:

O jogo SpaceWarriors utiliza uma câmera posicionada na traseira de uma nave, com inclinação plongée, que receberá inputs do jogador toda vez que ele movimentar a placa giroscópio para mover para a esquerda ou direita. Outra mecânica será os tiros da nave, que ao toque de um botão na placa protoboard, irá disparar um projétil laser em direção ao inimigo. Desta forma, o jogador vai ganhar pontos para comprar armas melhores para vencer mais facilmente seus inimigos, os quais serão naves espaciais vinda ao encontro do jogador.

Características principais:

O estilo gráfico do jogo será único, com naves 3d low poly, pintadas utilizando de técnicas colo vertex color, a fim de agilizar os processos de desenvolvimentos dos modelos, evitando abrir malhas uv e pintando o modelo na mão de forma clássica. Será desenvolvido uma impressão do modelo 3d da nave, onde a placa arduino uno, giroscópio e botões será posicionada no seu interior. Esta estrutura de plástico servirá de controle para o jogador, enviando seus inputs para a aplicação através de movimentos para os lados e pressionando botões.

O cenário, props e naves inimigas serão modelados em low poly, assim como sua interface também será minimalista, contendo cores vibrantes como roxo, amarelo e verde.

Estilo:

Shooter arcade 3D com vista em terceira pessoa, objetivo será derrotar inimigos, passar de fases e coletar pontos para comprar novas armas.

Mecânicas/ condições de finalização:

Andar, atirar, coletar itens no cenário, acumular pontos, comprar armas, derrotar inimigos com tiros projetados, evitar que número de vidas chegue a 0 ou finalizar o jogo vencendo todos inimigos da fase.

Estilo artístico:

Como dito anteriormente, o estilo artístico será low poly com pinturas em vértices, possuindo elementos de cenário, props e inimigos interativos aos tiros.

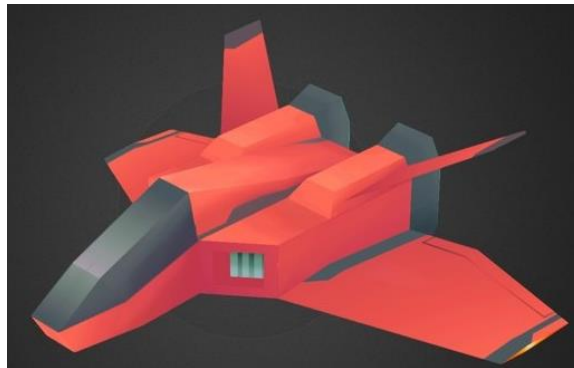


Imagem 1 - Personagem principal.



Imagem 2 - Visão da câmera e estilo de jogo.