

Aprenda Unity VIP

Instruções para Projeto de Conclusão Etapa 1

Sobre o Jogo

O jogo consiste em um Arcade simples onde o jogador controla um Rato que deve coletar bolas de queijo enquanto escapa de um gato faminto.

Jogabilidade

O jogador poderá se movimentar tanto para a esquerda quanto para a direita e deverá usar plataformas altas para escapar do gato que de tempos em tempos deve percorrer de um lado ao outro da fase de forma aleatória o seu ponto de partida (lado esquerdo ou direito);

Um alerta sonoro (miado) anunciará que o gato entrará em cena permitindo que o jogador procure abrigo.

A fase deve conter um tempo limite para ser concluída e deve conter 100 bolas de queijo para serem coletadas.

Para fazer um contador de tempo é simples, crie uma variável INT que armazenará o tempo disponível para completar a fase, exemplo: 60 segundos.

Faça então uma corrotine onde espera 1 segundo e então subtraia 1 do tempo da fase, quando o tempo for Menor que Zero então é Game Over.

Controles

Os controles são simples, movimento lateral (esquerda e direita) e um pulo.

Instruções para configurações dos sprites, câmera e Aspect Ratio.

O SpriteSheet do rato deve ser cortado nas dimensões 256x256

O SpriteSheet do gato deve ser cortado nas dimensões 1024x512

O Site da Câmera deve ser mantido em 5

O jogo deve ser planejado no Aspect Ratio 16:9 mas deve-se pensar na possibilidade de ser jogado em 16:10

ASSISTA O VÍDEO E PRESTE ATENÇÃO NOS DETALHES SOLICITADOS.

O JOGO DEVE SER COMPILADO PARA PC QUANDO FOR ENTREGUE