

Falling Out

Jogo de plataforma estilo parkour.

Log de Alterações

Autor	Descrição da Alteração	Data da alteração
Emanuelle e Leonardo	Escolha do tema e principais funcionalidades	02/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Cenário básico inicial	02/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Jump e jump wall	04/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Cenário tutorial 1	07/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Cenário tutorial 2	07/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Cenário tutorial 3	07/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Puxar e arrastar objetos	08/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Criação tela menu para menu inicial, pause e escolha de níveis	08/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Resolver problema de camera lock quando após build	08/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Normalização do áudio	09/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Música e SFXs	09/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Cenário level 4	09/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Fim de jogo	09/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Arrumar bug do fim de jogo	10/05/2021
Emanuelle e Leonardo	Finalizações	10/05/2021

Identidade do jogo (Conceito)

O jogo consiste em realizar um percurso de parkour e coletar as moedas necessárias para passar para o nível seguinte. Para isso, o jogador deve enfrentar um divertido caminho onde

o objetivo principal é não cair das plataformas para se manter vivo, e chegar até o botão no final.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

Jogo de plataforma em primeira pessoa envolvendo tarefas para o jogador conseguir chegar ao fim.

Características (Mundo do jogo)

O jogo tem temática colorida e possui movimentação rápida, principalmente quando o jogador está correndo (tecla shift) ou andando pelas paredes.

Arte

Jogo em 3D com objetos geométricos. Foi optado por fazer um jogo no estilo plataforma colorida por apreciação de jogos com a mesma temática.

Música/Trilha Sonora

O jogo tem trilha sonora animada e efeitos sonoros para quando o jogador interage com objetos do cenário.

Interface

Existe uma tela inicial que pode ser direcionada para o jogo, "options" que permitirá ao usuário controlar o som ou para a escolha de capítulos específicos para serem jogados. As interações do jogador consiste em andar, correr, andar pelas paredes e pular.

Controles

Setas ou WASD: movimentação.

Barra de espaço: pulo.

Shift: Correr.

Mouse: Visão da câmera.

Botão esquerdo do mouse: pegar um objeto para poder arrastar ou puxar.

Q: Sair das dicas.

Dificuldade

O jogo tem 4 níveis diferentes, sendo os três primeiros tutoriais onde:

1 - Ensina o jogador a caminhar pelas plataformas.

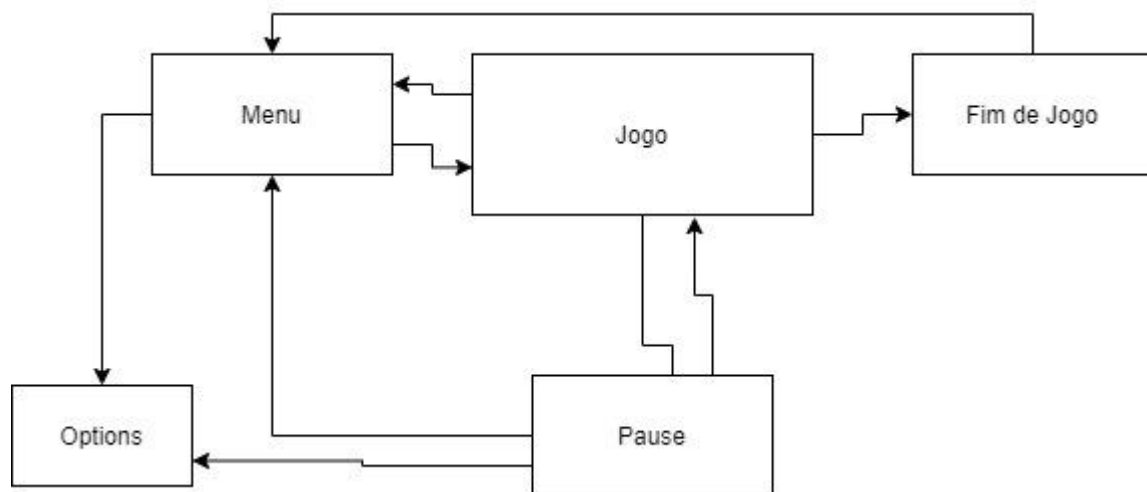
2 - Ensina o jogador a andar pelas paredes.

3 - Ensina o jogador a empurrar e puxar objetos para conseguir seguir adiante.

O nível 4 contempla todos os desafios descobertos nos níveis anteriores porém de maneira mais complexa e longa.

Existem alguns elementos no cenário apenas para dar mais vida ao contexto, como árvores e pirulitos.

Fluxo do jogo



Personagens

Jogo em primeira pessoa com apenas um personagem que tem habilidades de andar, correr, pular, andar sob paredes, empurrar e puxar objetos.

Cronograma e Escopo

Criação e design de níveis (7 horas)

Movimentos de pulo, correr e andar pelas paredes (2 horas)

Tutoriais nos níveis (1h 30 min)

Bug fix dos painéis (1h 30min)

Bug fix da câmera (1h)

Audio e SFX (1h)

Definições gerais

Aventura plataforma 3D.

Público alvo: todos que curtem jogos animados em plataforma 3D.