Hurry Up

SGDD by Anderson Herculano de Lima

|  |
| --- |
| **ENREDO** |
| * **Introdução:** Carlos acordou atrasado para a aula e decidiu sair logo de casa para a escola. Mal esse sabia que dessa vez, ele estava dentro de um jogo de plataforma. De qualquer jeito, a aula não para por nada e ele decide enfrentar esse desafio para chegar na escola. Ele vai passar por varios capangas e inclusive bombas ambulantes para chegar na escola. Ele terá que pular por cima dos inimigos, atacando eles para conseguir passar com mais segurança. Ao final do nível, ele vai ter que passar pelo maior inimigo dele, a Professora, que quer penalizar ele por ter chegado atrasado. Mas ele consegue passar por ela e atender ainda a primeira aula. E com isso, Carlos chega para a sua aula. |

|  |
| --- |
| **DESCRIÇÃO DO JOGO** |
| * O jogo começa com a tela de abertura [música de fundo] com um botão “jogar” [som: clicar]. Clicando em jogar vai ter a apresentação da história através de um texto onde Carlos é acordado que informa que ele está atrasado [música de fundo], nessa mesma tela vai ter os comandos do jogo. O jogo começa no primeiro nível e Carlos tendo que andar para a direita numa cidade [musica de fundo]. Sua velocidade é andar e correr, e controlada pelo jogador, o jogador pode apertar espaço para um pulo simples [som: pulo] e segurar o botão correr para que o Carlos comece a correr. Ele enfreta obstáculos no caminho (buracos, capangas, bombas) enquanto recolhe moedas [som: pegar item]. Existe um marcador de pontuação que aumenta quando Carlos pegar as moedas. Após algum tempo ele chega no fim da fase e o processo se repete por mais 3 partes da cidade [castelo, parque, circo], porem com mais capangas, buracos e mais desafios de plataforma. [música para cada fase]. Quando ele cai [som: cair] aparece uma mensagem dizendo “de volta para o início” e retornando ao nível. Ao perder todas as vidas, aparece uma tela de game over. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTE** | **AUDIO** |
| [ ] Carlos; | [ ] Música de abertura; |
| [ ] | [ ] Musica 01; |
| [ ] Capanga; | [ ] Efeito do Carlos pulando; |
| [ ] Bomba; | [ ] Música de vitória; |
| [ ] Moedas (para lanchar). | [ ] Música de derrota. |
| [ ] Prédios | [ ] Musica 02; |
| [ ] Tileset Nivel 01 | [ ] Musica 03; |
| [ ] Tileset Nivel 02 | [ ] Musica 04; |
| [ ] Tileset Nivel 03 | [ ] Efeito: Pegar item |
| [ ] Tileset Nivel 04 | [ ] Efeito: Receber dano |
| [ ] Nuvens | [ ] |
| [ ] | [ ] |
| **CENAS** | **PROGRAMAÇÃO** |
| [ ] Tela inicial; | [ ] Personagem caminhando; |
| [ ] Level 1; | [ ] Personagem correndo |
| [ ] Level 2; | [ ] Personagem Pulando |
| [ ] HUD; | [ ] Personagem pegando moeda |
| [ ] Tela de vitória; | [ ] Contador de moeda subindo |
| [ ] Tela de derrota. | [ ] Tempo |
| [ ] Level 3; | [ ] Capanga andando |
| [ ] Level 4; | [ ] Bomba andando |
| [ ] Capanga; | [ ] Fazer blocos |
| [ ] Bomba; | [ ] Mover da Fase1 para Fase2 |
| [ ] | [ ] |
| [ ] | [ ] |