

Titulo do jogo:

Autores do jogo:

- 1—Nestor garraza (programação-jogo)
- 2—Enzo Ian S. Vieira(programação-jogo)
- 3—Gabriel Bau (programação-jogo)
- 4—Arthur Huçulak Lourenço (programação-jogo)
- 5—Henrique Colle Marinozzi
- 6—Andrei Silva Martins
- 7— Eduardo Thomazoni Pessoa Silva(Design-cenário)

—//—//—

História do gameplay

A história tem como personagem principal um aluno da PUCPR, que tem como objetivo chegar até um destino final enfrentando desafios e coletando itens. Serão 3 cenários/desafios:

1. O aluno desce atrasado do ônibus nas intermediações da PUCPR e precisa se deslocar ate a sala de aula. No caminho, ele encontra desafios como atravessar ruas com carros, alunos estacionando, escadas e bloqueios no caminho. Ele deve coletar três objetos: uma carteirinha da PUC, café e um notebook. A fase termina com ele chegando na sala com a quantidade de itens que conseguiu coletar.
2. A segunda fase/cenário inicia com o aluno saindo para o intervalo em direção ao bar na parte externa da PUCPR. No caminho, ele encontra desafios como aglomeração de alunos, carros, arbustos, bancos, etc. Ele deve coletar três objetos: uma coxinha, um litrão e uma carteira de cigarro. A fase termina com ele chegando ao bar.

3. A terceira fase/cenário inicia com o aluno saindo do bar e voltando para apresentar um trabalho na sala. No caminho, ele encontra desafios como atravessar a rua, carros, motos, etc. Ele deve coletar três objetos: um trabalho, um engov, uma água. A fase termina com ele chegando na sala.

## GAMEPLAY

- Descrição da mecânica do jogo:

Jogo no estilo plataforma 2D horizontal, em que a tela avança e o jogador deve chegar ao fim no tempo máximo e sem ser encostar/atravessar a tela preta

- Desafios e métodos para superar:

Os desafios são os descritos na história, e o jogador deve superar correndo, pulando ou deslizando.

- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?

Ele avança em direção ao fim da fase, que estará na extrema direita da tela, usando os direcionais do teclado, e conforme se aproxima do final, mais obstáculos aparecerão, dificultando que se afaste da tela preta que avança.

- Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?

Ele deve coletar itens-chaves para o objetivo final, conforme descrito na história. O único objetivo é chegar ao final, com o máximo de itens coletados.

- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

Os itens coletáveis são um bônus e ranking de sucesso.

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

Chegar ao final da fase com o máximo de itens.

- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

Ser tocado pela tela preta que avança.

### 3. PERSONAGENS

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);

Serão chamados apenas de aluno e aluna, aproximadamente 20 anos.

- História do passado dos personagens;

Não se aplica

- Personalidade dos personagens;

Não se aplica

- Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);

Apenas deslocamento.

- Ilustração visual dos personagens;

2D.

- Ações que os personagens pode executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

Correr, pular, deslizar.

- Métricas de gameplay do personagem principal;

Será de tamanho pequeno, com tela e cenário predominantes.

### 4. Controles

- Como o jogador controla o personagem principal?

Pelos direcionais do teclado, setas.

- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos

disponíveis;

-> avança

<- retorna

^ - pula

↓ desliza