Shakedown

1° Versão

Feito por Wiiby

Daniel - Programação-Danielovilveira324@gmail.com

Alison - Animação e Game design-Alisonv2474@gmail.com

Alan - Ilustração-alanlopes58@gmail.com

Thiago - Programação e ajuda [geral -thiagotf@hotmail.com](mailto:geral%20-thiagotf@hotmail.com)

Luan - Sound design-luansilvaalves5@outlook.com

Versão 0.001

Direitos reservados a Wiiby 15/09/21

Data:19/09/21

Objetivos do jogo — É fazer um jogo 2D simples porém com uma certa curva de aprendizagem, dessa forma desde os jogadores novatos até os mais experientes podem aproveitar do jogo

Requisitos minimos- Apenas um processador básico e gráficos integrados

Ferramentas Utilizadas

Illustrator- utilizado na criação de personagens e modelos de fases, fundo de tela.

Unity - Motor Gráfico do jogo

Quais opções serão disponibilizada ao Player?

O player poderá salvar o jogo de maneira manual ou quando completar a fase ocorrerá de maneira automática

Opções- O jogador poderá mudar a resolução do jogo para que se adeque melhor ao monitor que utiliza, além de poder também mudar o volume do jogo para maior ou menor dependendo do gosto do jogado

Câmera do jogo: Por se tratar de um jogo 2D a câmera Também será 2D, ou seja distante do jogador, podendo mostrar mais da fase a frente. A câmera será fixada no jogador, não podendo trocar para outra câmera

Informações na tela — As informações serão básicas e minimalistas para poder não atrapalhar a experiência do jogador e assim o jogador pode se aprofundar mais no jogo.

Características do personagem — O personagem pode atacar, andar para os lados, pular, porém dependendo de quanto se segura o botão de pulo o personagem ira mais alto ou baixo

Combate— O combate será basico, o jogador com uma arma de longa distancia na mão, utilizando um cajado que dispara bolas de fogo

Vida —O sistema de vida será alguns corações q ficaram na parte de baixo do jogador e somente irão aparecer quanto o jogador tomar dano tempos depois ele ira sumir novamente

Morte- Caso os corações do jogador cheguem a zero, a fase ira ser reiniciada

Checkpoint- durante a fase terá somente no início da fase e antes do chefão da fase, adicionando um certo nível de dificuldade

NPCs— Serão somente de ajuda como tutoriais ou contando uma parte da história

Regras principais dos inimigos — a regra do inimigos será basica, apenas andar para frente e para trás e alguns com um pouco de inteligência

Chefão— Os Chefes de cada fase será de acordo com o tema da fase(exemplo em uma fase de floresta o chefão seria um lenhador)