

Progressão de jogo

Versão 0.1

DPCJ – Documentação e Padrões de Codificação para Jogos

Histórico de Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 16/08/2016 | 0.1 | Criação do documento | Dener Cavallaro Marcolino |
| 30/11/2018 | 0.2 | Mudança de nome do documento | Dener Cavallaro Marcolino |
|  |  |  |  |

Sumário

[1. Lista de elementos de jogo 4](#_Toc521962889)

[1.1. Inteligência Artificial 4](#_Toc521962890)

[1.2. Personagens 4](#_Toc521962891)

[1.3. Itens 4](#_Toc521962892)

[1.3.1. Mecanismos 4](#_Toc521962893)

[2. Progressão da história 4](#_Toc521962894)

# Lista de elementos de jogo

## Inteligência Artificial

Em *GladArena* haverá leões saindo de uma porta, nos quais perseguirão aleatoriamente um dos gladiadores. Os *spawn* de leões será randômico, sendo isto possível apenas após vinte e cinco segundos de partida. Os leões não serão “mortos”, porém, depois de levar uma certa quantidade de dano, eles voltarão para o ponto de *spawn*. Poderá ter mais de um leão na cena.

Para garantir que a partida não fique extremamente longa, cada jogador perderá um ponto de vida a cada um minuto de partida.

## Personagens

Em *GladArena* os personagens são os gladiadores que batalharão dentro da arena e os leões (controlado por inteligência artificial) que vão perseguir aleatoriamente um dos gladiadores.

## Itens

Os itens do jogo são as lanças que o jogador usará para atacar e seu escudo, usado para se defender.

# Progressão da história

Por não haver uma história em *GladArena,* são poucas as coisas a serem progredidas no jogo. São estas o *spawn* aleatório de leões e a perda de uma vida por gladiador a cada um minuto, para não deixar a partida muito longa.