**TÍTULO Ciclone lost in the wild**

**Ilustração**

**Número da equipe, nomes, número, turma**

**André Dias balbino**

**Gabriel Mota Pereira**

**Guilherme Henrique Oliveira Silveira**

**Kennedy Emanuel da silveira Barbosa**

**João Vitor Pereira Domiciano**

**Vinícius Gabriel Limoeiro Cauvilla**

**Plataforma**

**PC**

**Gênero**

**Ação e sobrevivência**

**Público-alvo**

**Gamers que gostam de jogos cheios de aventuras e mistérios.**

**Classificação**

**+16**

**Data. 01/05/2021**

**Sinopse**

* Incluir começo, meio e fim (ou suspense), citando personagens, ambientes e conflitos).

*Exemplo: O fazendeiro José tem uma fazenda. Cansados de serem explorados, os animais dessa fazenda se juntam para se rebelar. O fazendeiro luta contra vacas assassinas, ovelhas sinistras e galinhas furiosas que ameaçam destruir suas plantações. À medida que a batalha cresce, novas armas e aliados são adicionados ao jogo. O fazendeiro poderá defender sua propriedade? Quem ganhará a guerra da fazenda? [...]*

**Gameplay**

* Gamificação da sinopse, fases e evolução.

*Exemplo: O jogador é o fazendeiro que defende sua fazenda de vacas, ovelhas e galinhas. O jogo tem cinco fases, cada uma com tempo limitados. O jogador usa sua colheita para comprar os itens de defesa. Ele administra o dinheiro comprando novas armas e fazendo novas plantações para garantir o abastecimento futuro. Cada rodada dura de 15 a 30 minutos, tendo 5 fases. Ao todo serão com 6 mapas de ambiente, 6 condições climáticas, 6 rodadas de inimigos – proporcionando até 10 horas de gameplay. [...]*

**Fluxo de jogo**

* Como funcionam os sistemas de pontos, dinheiro, coletáveis, etc;
* O que o jogador ganha - habilidades, armas, movimentos, destraváveis, etc;
* Como isso se amarra à história e aos objetivos de cada fase.

*Exemplo: O jogador pode escolher gastar seu dinheiro em suprimentos para fazer novas plantações ou para comprar novas tecnologias de defesa. Com isso, ele evolui tanto visualmente quanto em funcionalidade – desde veículos e utensílios de fazenda usados como arma, até equipamentos similares a armaduras e equipamentos de proteção. Cada avanço oferece vantagens e desvantagens: uma armadura é mais resistente, mas impede alguns movimentos [...]*

**Controle**

O que faz cada botão/tecla (incluir desenho)

**Personagem(ns)**

* Apenas player characters

*: Kevin Schofield James, 34 anos, negro, ex-militar, dispensando do exército por sofrer trauma/TEPT e volta a sua cidade natal de Phoenix.*

*Espécie*

*Humano*

*Idade*

*34 anos*

*Gênero*

*Masculino*

*Etnia*

*Negro*

*Profissão*

*Aposentado*

*Histórico*

*Ex militar,dispensado do exército por sofrer trauma*

*Diferencial*

*Habilidades*

* É possível customizar a personagem?
* E trocar de personagem?
* Caso sim, qual a diferença entre elas?

**Conceitos do gameplay**

* Explicação das rodadas/arcos:

*Exemplo: Uma rodada corresponde a cinco fases:*

*1) Comprar: indo à loja da cidade, pode-se comprar sementes, equipamentos de fazenda, fertilizantes, sistemas de defesa, até armas e itens especiais.*

*2) Plantar:*

*3) Defender*

*4) Inimigo*

*5) Vender*

*[...]*

* Como vencer:

*Exemplo: sobreviver e derrotar animais e inimigos*

* Como perder:

*Exemplo: morrendo, tendo a fazenda devastada ou falindo.*

**Mundo**

* Descrição do mundo em geral

Mundo-Floresta-Cidade abandonada, uma floresta que no começo parece normal mas porém quanto mais se anda nela mais as coisas pareces estar estranhas, como não tendo nem sinal de civilização até achar a cidada abandonada, as páginas que contam a história da organização do antagonista, voltar para a casa.

* Lista dos ambientes (descrição, função na história)
* Como eles se conectam
* Mapa

**Interface**

* Como o jogo se parece?

*Ponto de vista, tipo de gráfico, métrica (tamanho do jogador em relação ao cenário, diferença de velocidades e movimentos)*

* Qual o clima e o tipo de música de cada fase?
* HUD (incluir desenho do diagrama):

*Saúde, vidas, dinheiro, placar, força, combustível, munição, inventário, habilidades, tempo, navegador, informações do contexto, mira, velocidade, etc...*

**Requisitos de hardware**

**Mecânica**

* Tipos

*escalares, penduráveis, deslizantes, explosivos, quebráveis, pêndulos, prisão, teleportal, veículos, passagens, arcas, luzes, empurráveis, interruptores, alavancas, manivelas, alvos...*

* Como elas são usadas no ambiente
* Como elas se relacionam com as habilidades

**Power-ups**

* Tipos
* Benefícios
* Finalidades

**Inimigos- Herbert Lee Murphy, humano, 52, masculino, branco, policial, racista e ele queria entrar no exercito mas foi recusado e isso o causou bastante raiva e o fez virar um policial e depois o antagonista do jogo.**

Nome-Herbert Lee murphy

Espécie-Humano

Idade-52 anos

Gênero-Masculino

Etnia-Branco

Profissão-Policial

Histórico-Racista,ele queria entrar no exército mas foi recusado e isso causou bastante raiva e o fez virar um policial.

Diferencial

Habilidades

* Cenas de corte (como são e finalidade)
* NPCs
* Destraváveis e bônus (fazer o jogador jogar novamente)
* Licenças
* Concorrentes