**Gravity Guy [DOCS]**

1. **Mecânica:**

* Jogadores: Numero máximo de 3 jogadores que aparecerão conforme suas teclas de ação forem pressionadas.
* Teclas: Inverter gravidade → Player 1: “N” | Player 2: “Num 3” | Player 3: “1”
* Design: Pixel based [0.04x0.04 (unidades do opengl)]

1. **Elementos do Jogo**

* Plataformas: Haverão objetos do lado superior e inferior da tela que agirão como plataformas limitantes para as gravidades normal e inversa. Esses objetos terão posições variáveis.
* Elementos: Alteradores de velocidade,Obstáculos que aplicam dano ao jogador,Itens coletáveis(Vida).

1. **Colisões**

* Colisão Física: Ocorre quando o jogador colide com algum objeto da cena(jogadores inclusos) e precisa cessar seu movimento no sentido de colisão.
* Colisão Maléfica: Quando o jogador colide com esse tipo de objeto ele morre , perde pontos de vida ou é causado a ele algum tipo de efeito prejudicial a jogabilidade.
* Colisão Benéfica: Quando o jogador colide com esse tipo de objeto é concedido a ele algum benefício (Vidas,Queda de Velocidade etc..)