

- Documentação GDD (dez páginas)**

- Documentação deve conter level design (contendo no mínimo 3 níveis)**

estacionamento destruído

cidade abandonada

floresta apocalíptica

- Desing dos personagens (pelo menos 2 personagens): nome, personalidade, etc). Por exemplo: Jogo de plataforma contendo varios inimigos a serem destruidos na fase – deve-se ter esta documentação também de cada personagem**

**Personagem Principal:**

Nome: Eon

Raça: Ordem Anura

Pele: Lilás, altamente vascularizada com escamas extremamente duras e impenetráveis, se adaptando facilmente a temperaturas muito altas ou muito baixas.

Acessórios: Uma lendária capa de guerra que foi dada a ele por um antigo ente querido que morreu no início da invasão. Eon guarda essa capa com muito carinho e a carrega como se fosse sua vida.

Descrição: Em um futuro distópico onde o mundo foi destruído por uma raça de monstros vindos do fundo dos oceanos devido a um terremoto, os humanos foram obrigados a se refugiarem na Lua, sendo que aqueles deixados foram dizimados. Em meio a esse caos, a última esperança é chamar Eon, um sapo de combate altamente treinado criado em um laboratório para salvar a humanidade em situações apocalípticas. Após ter recebido um último chamado de socorro pelos seres humanos que restaram para tentar salvar o que restou do planeta, ao despertar, Eon se depara com um mundo totalmente destruído, ele deve sobreviver

com suas habilidades lutando contra monstros que surgiram das profundezas após o terremoto para se tornar o último salvador da humanidade.

**Personalidade:** Eon é um sapo corajoso, determinado e altamente treinado em diferentes tipos de combate e situações de sobrevivência extrema. Seu hobby favorito é caçar diferentes tipos de moscas mutantes para se alimentar. Eon segue sua jornada sozinho e de forma destemida, sem medo de enfrentar desafios difíceis, mesmo que coloque sua vida em risco. No entanto, apesar de não ter medo ele é muito astuto e perspicaz, sabendo exatamente a melhor hora para atacar ou se esconder esperando por um momento melhor.

### **Inimigos:**

Nome:

### **•Sistema de Pontuação**

inimigos mortos x 10 pts

tempo x 1 min = 100 pts

moscas x 50pts

passar de tela x 500pts

### **•Definição da IA do jogo**

**•Jogo deve ter cálculo de colisão (identificar colisão de objetos em tela)**

**•O jogo deve conter Som (musica de fundo e efeitos especiais)**

**•Tela de Apresentação**

**•Menu com opções: jogar; instruções; ligar/desligar som**

- Tela de ranking de jogadores e pontuação máxima

- Tela de gameover