**Especialização em Desenvolvimento de Jogos Digitais – PUCRS**

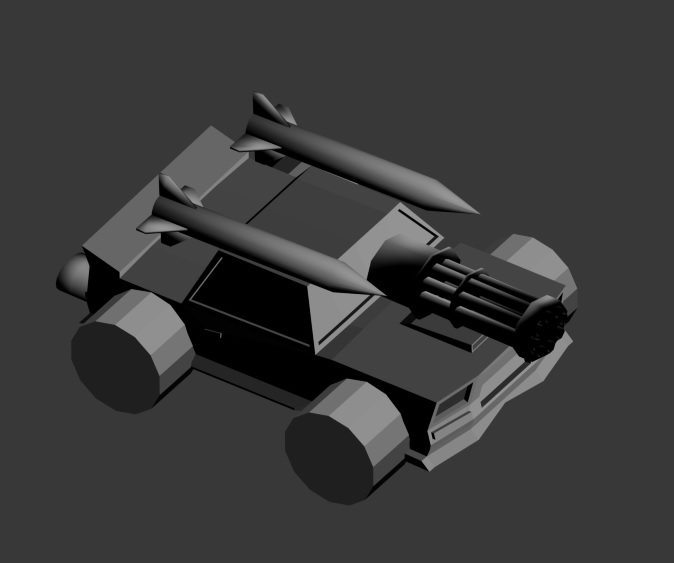
**Trabalho final de Game Design**

**Grupo:** Gabriel Rossi; Renan Nunes; Milthon Marques.

**Natural Survivors**

Jogo de batalha de carros, multiplayer, até 4 jogadores. A ideia do jogo completo seria basear as arenas de batalhas em catástrofes naturais, cada fase retrataria algum fenômeno natural que afetaria a gameplay, como furacões, terremotos, tsunamis. No protótipo reproduzimos uma fase de um vulcão em erupsão. Foi colocado um vulcão no centro da arena que arremessa bolas de lava em diversas direções, os jogadores podem ser afetados pelas explosões.

Os carros são iguais, com mesma velocidade e força, mudando apenas a cor.

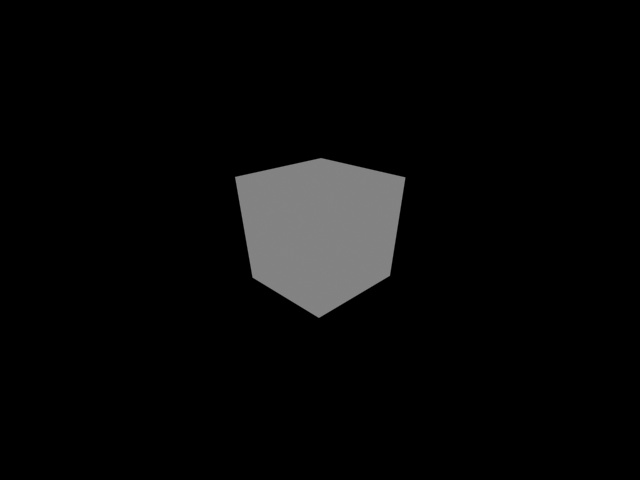


Durante a partida, diversos power ups são spawnados pela arena. O jogador coleta o power up e o mesmo fica ativo instantaneamente. Se o jogador está com um power up ativo e passa por cima de outro power up, ele é mudado automaticamente.

Quando um jogador colide com o oponente ambos sofrem dano.

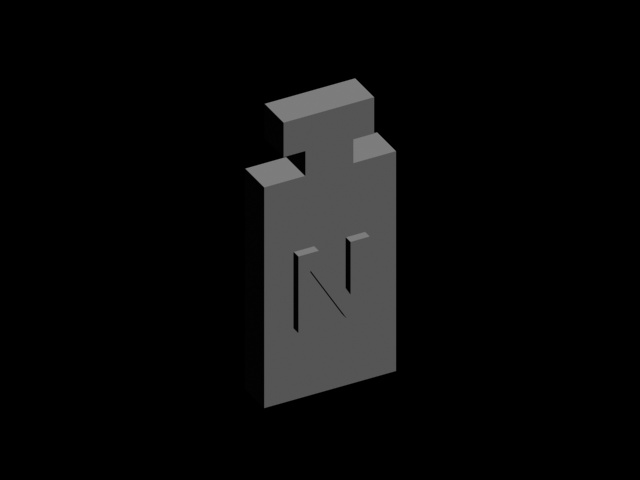
Cada carro tem uma arma inicial, a metralhadora simples, que gera pouco dano e é ilimitada.

**Power up “Escudo”**



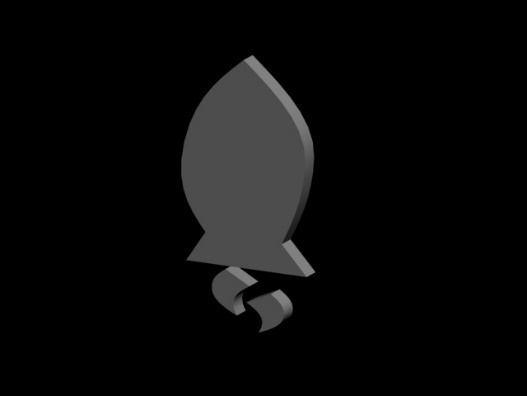
O jogador fica protegido por uma redoma durante 5 segundos, ele não pode sofrer dano durante esse tempo.

**Power up “Nitro”**



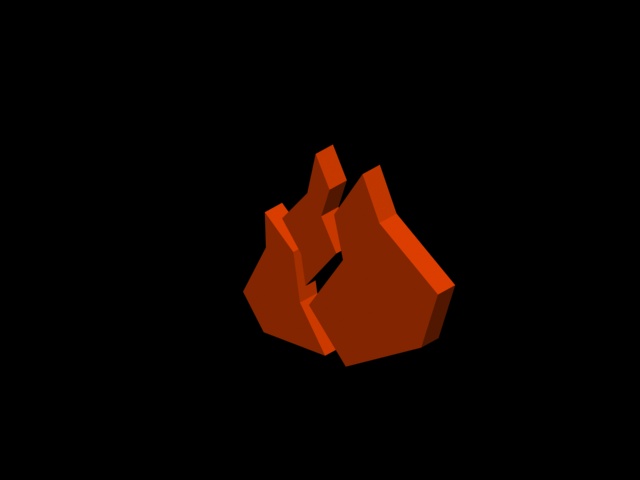
O jogador ganhar super velocidade por 5 segundos, durante esse tempo o dano de batida sofrido pelo oponente é triplicado.

**Power up “Missil”**



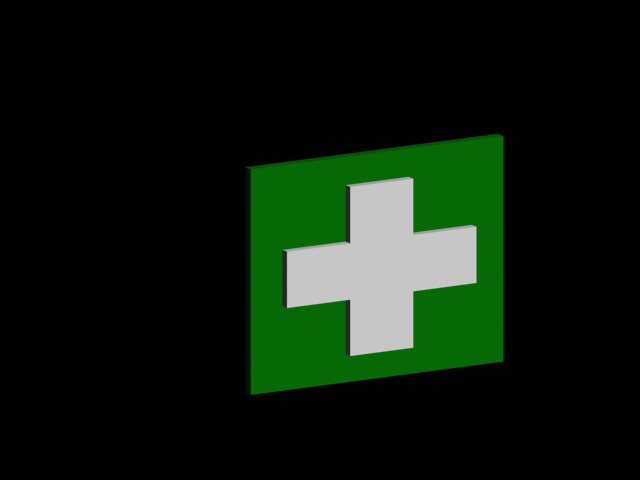
O jogador recebe 5 misseis, que causam muito dano, o míssil é ativado com um botão secundário.

**Power up “Chama”**



O jogador recebe um lança-chamas potente, por 5 segundos, ele é ativado automaticamente.

**Power up “Vida**”



Restaura 25% da vida do jogador que coletar.

**Vulcão**



**Parte Visual**

Optamos por uma estética low poly por ficar interessante visualmente e possibilitar a utilização de assets originais.

Alguns efeitos gráficos, como explosões e tiros foram aproveitados de outros projetos.

**Fluxo do Jogo**

**Explicar como funciona o andamento das partidas,**

**A seleção do “novo jogo”...**

**Processo de Desenvolvimento**

**Explicar a parte mais técnica da programação, o uso do tanks como base...**

**O que mudamos da ideia original (a implementação da IA que deu errado)..**

**Colocar prints do jogo em andamento!!**