**Titulo Pentente**

Jogo hibrido de Bubble Shooter com Bullet Hell.

**Identidade do jogo**

A adicionar.

**Descrição da mecânica**Bolhas de 4 cores diferentes acumulam no topo da tela aleatoriamente a cada 15 segundos, movimentando-se pra baixo, personagem atira bolhas de 4 cores diferentes, quando 3 ou mais bolhas da mesma cor se tocam elas estouram, cada cor tem 2 variações, uma dessas variações atirará balas ao ser destruida, essa variação fica mais comum com o tempo da partida.  
  
Quanto maior a quantidade de bolhas estouradas, maior a pontuação ganha, mas tambem será maior a quantidade de balas.   
  
O valor de pontos podem ser multiplicados ao "raspar" (graze) balas.   
  
O valor base de bolhas destruidas é 50, esse valor é multiplicado dependendo do valor atual do graze counter.   
  
O personagem deve ter uma hitbox de "graze", chamada de grazebox, um pouco maior que sua propria hitbox, a hitbox deve ter 3 pixels em raio, enquanto a grazebox tem 9 pixels em raio.   
  
Ao raspar uma bala o seu "graze counter" irá aumentar 1% por cada bala raspada, o graze counter perde valor gradualmente se o jogador passar 1 segundo sem raspar balas.   
O valor maximo do graze counter é 50. Raspar balas solta um som baixo junto com uma pequena particula. Balas só podem ser raspadas uma vez.   
  
Cada valor no graze counter ira multiplicar pontos ganhos por 10, por exemplo, um combo de 3 bolhas estouradas irá soltar 50 x 3 × 10 para um total de 1500 pontos.   
  
A cada 1000000 pontos uma vida é recebida.  
   
Quanto mais tempo se passa mais rapido o jogo fica, diminuindo a quantidade de tempo para bolhas aparecerem.   
  
O jogador começa com 3 vidas e 3 bombas, caso sua hitbox for tocada por uma bala ele perderá uma vida, caso perder todas as vidas o jogo acaba e o jogador poderá guardar seu highscore.

É possivel ver qual serão a proxima bolha disponiveis ao personagem no canto da tela.   
   
Ao perder todas as vidas o jogador será levado a uma tela de highscore, que mostrará sua pontuação.   
  
A tela de highscore tem 10 pontuações padrão organizadas em ordem diminutiva de cima para baixo, caso a pontuação do jogador for maior que uma das pontuações padrão o jogo irá pedir seu nome e 3 letras poderam ser digitadas, apos isso seu highscore será adicionado entre uma das pontuações dependendo do seu valor.   
  
A cada 60 segundos um "feitiço" é ativado, esses feitiços duram 15 segundos e são escolhidos dentre uma seleção de X padrões. Quando o feitiço é ativado uma mensagem aparece na tela.   
  
Bolhas arremessadas pelo jogador podem recochetear pelas paredes .  
  
Bolhas e padrões de bala: Dependendo da quantidade de bolhas com balas estouradas, varios padrões serão ativados com 0.5 de pausa entre cada (se 3 forem parte de um combo, ativam-se 3 padrões), padrões de tipos diferentes podem ser ativados ao mesmo tempo, padrões são ativados da localização da bolha estourada.   
  
Balas são atiradas na localização que o jogador estava quando a bala nasceu, balas não correm atras do jogador.  
Bolhas não dão dano ao jogador, porem elas previnem movimento, o jogador não pode passar por elas.   
  
Bolhas são "coladas" com as que estão a cima e aos lados, caso uma bolha ou grupo de bolha não for conectada com o resto todas as bolhas nesse grupo seram destruidas e tambem soltaram balas.   
  
Caso um tiro do jogador nao conectar com 2 da mesma cor, uma nova bolha ira ser criada aonde o tiro atingiu, da cor que foi atirada, essa bolha nao tem balas dentro.  
  
Bolhas apenas serão destruidas quando o personagem atirar, um grupo de 3 ou mais bolhas da mesma cor formadas naturalmente não irão cair.   
Bolhas podem formar em 10 linhas, com colunas   
  
-cor 1 Ao estourar cada bolha irá soltar um padrão de 6 balas em uma linha horizontal será lançado em direção ao jogador   
  
-cor 2 Ao estourar cada bolha irá soltar um padrão de 6 balas em linha diagonal será lançado em diração ao jogador   
  
-cor 3 Ao estourar um padrão de uma linha vermelha trilhada direcionada ao jogador, essa ela picará 2 vezes a cada 0.5 segundos e depois irá se tornar um laser   
  
-cor 4 Ao estourar um padrão de uma bala lerda irá se mover até a localização do jogador, ao chegar em seu destino ela irá piscar 2 vezes e explodir em lazers para 4 direções   
  
  
-especial A bolha especial raramente aparece, tem uma cor cinza, é estourada caso uma bolha que estaja a tocando for estourada, quando estourada ela libera um item de bomba, que irá lentamente cair para o fundo da tela, caso o jogador tocar no tem de bomba ele ganhará mais uma bomba (maximo de 10), caso o item de bomba tocar o fundo da tela ele desaparecera.   
  
-espaco vazio Espacos vazios tambem podem nascer ao inves de bolhas

**Características**

Tem uma ambientação mais surreal, o gameplay é acelerado e o jogo constantemente pressiona o jogador com aumento de velocidade, quantidade de bolhas e espaço de movimento limitado.

**Arte**

2D, arte digital, estilo Frutiger Aero, surreal com inspirações em Mariko Mori.

**Música/Trilha Sonora**

Musica feita por ciclo doujin Fantasy Mechanics, usado com permissao.

**Interface/Controles**

O jogo é controlado com os botoes wasd, mouse (botão direito e esquerdo), espaço/shift e esc.   
  
Wasd são usados para mover a personagem, o mouse é usado para mirar, botão esquerdo serve para atirar a bolha, botão direito serve para atirar uma bomba que remove balas na tela inteira, espaço/shift mostram a hitbox da personagem e cortam a velocidade de movimento em 50% alem de aumentar o tamanho da mira, esc é utilizado para pausar.  
  
A interface é inspirada por jogos como Touhou Project, onde o gameplay ocorre em uma tela menor com 770x900 de resolução, no lado esquerdo da tela, enquanto elementos como pontuação atual, quantidade de vidas, quantidade de bombas e quantidade atual de “graze” são mostrados.

**Dificuldade**

O jogo aumente de dificuldade gradualmente, com o aumento da velocidade em que bolhas nascem, e a quantidade de bolhas que contem projeteis.  
  
A dificultade do gameplay vem de ter que destruir bolhas e desviar de balas ao mesmo tempo, bolhas limitam a movimentação do jogador enquanto balas causam danos, alem disso a cada minuto que se passa um “feitiço” irá ativar, onde um padrão de balas irá ocorrer, colocando mais pressão ao jogador, o jogo tambem encoraja risco com um sistema de graze, onde o jogador deve passar perto de balas, e isso multiplica a quantidade de pontos ganhos.

**Personagem**

Tem uma personagem jogavel.

**Cronograma**  
Sistema de Spawn de Bolhas, Sistema de Dano e Vidas: terminar ate Quinta  
Tiro de Bolhas, Sistema de Destruir Bolhas e Soltar Balas, Sistema de Tiro de Bolhas, Sistema de Feiticos: terminar ate sexta  
Sistema de Pontuacao, Sistema de Pausa, Sistema de Bombas, Menu Principal, Tela de Gameover/Highscore: terminar ate sabado  
Sprites, Fundos e Elementos de UI: terminar ate sabado

**Definições gerais**

Gênero; Puzzle, Bubble Shooter, Bullet Hell, Shoot-em-Up

Plataformas; PC