

## BACKLOG – FACULHELL, The Game.

O jogo se passa em uma faculdade um pouco diferente do comum, onde o jogador será um personagem que é um estudante de TI e terá de enfrentar seus inimigos usando tecnologia.

O jogo será feito com Flutter, utilizando as bibliotecas para criação de games Bonfire (<https://github.com/RafaelBarbosatec/bonfire>) e FlameEngine (<https://github.com/flame-engine/flame>).

O intuito do jogo é explorar o potencial do Flutter para criação de jogos mobile 2D, tendo em vista que existem pouquíssimos jogos desenvolvidos com este framework até então.

### **Ideias e definições de conceito**

O objetivo do jogo é derrotar todos os inimigos presentes no mapa sem morrer. O jogador para isso conta com um ataque de curto alcance básico e um de longo alcance o qual chamamos de “poder” para infligir dano aos inimigos. Para usar o poder, o player deverá possuir “mana”, que nada mais é que um indicador que aumenta com o tempo e o possibilita usar o poder dentro de um certo período.

Os inimigos estão distribuídos em diferentes categorias e serão espalhados pelo mapa, alguns possuindo maior dano e outros mais pontos de vida. O dano sofrido pelo jogador será recuperado mediante a absorção de itens espalhados pelo mapa que estarão dentro de baús, e esses itens serão os responsáveis por recuperar os pontos de vida.

### **Recursos utilizados**

A arte do jogo será feita utilizando recursos open source de pixel art, como por exemplo o website “opengameart.org”. A trilha sonora que tocará durante a gameplay será composta pelos desenvolvedores utilizando o software Bosca Ceoil. A critério de cada um dos desenvolvedores, poderão ser utilizados tanto Visual Studio Code quanto Android Studio para a codificação do jogo.