

## **Histórico de Alterações**

### **Mudanças**

- 15/10 Adicionamento: Mecânica de tiros, e movimentação do inimigo
- 14/09 Changed: Física, Arte
- 14/09 Adicionado: Visão geral do Projeto

# Advento

## Advento

Desenvolvido por Halê Valente e Vinícius Rodrigues

### Tabela de Conteúdos

[Histórico de Alterações](#)

[Mudanças](#)

[Advento](#)

[Desenvolvido por Halê Valente e Vinícius Rodrigues](#)

[Tabela de Conteúdos](#)

[Visão Geral do Projeto](#)

[Sumário Executive](#)

[Público-Alvo](#)

[Recursos](#)

[Plataformas](#)

[Física](#)

[Atributos](#)

[Movimentos](#)

[Gameplay](#)

[Câmera](#)

[Controles](#)

[Arte](#)

[Técnico](#)

[Estilo](#)

[Personagens](#)

[Cenas](#)

[Gameplay](#)

Versão 1.0.0

## Visão Geral do Projeto

### Sumário Executivo

O jogo consiste em dois personagens, um deles sendo o PC (inimigo) e outro que é movimentado pelo jogador, e estes lutam até que um jogue o outro para fora da área limite do mapa.

O jogo é para PC e o público-alvo é composto de jogadores maiores de 14 anos, pois existe lutas e tiros, que procuram uma experiência competitiva, simples e divertida para descontrair.

### Público-Alvo

O jogo é voltado para jogadores maiores de 14 anos por conter uma pequena violência, porém é um jogo sem distinção de gênero.

### Recursos

Combate entre players com ação rápida e estratégia:

- **Competitivo:** o jogador poderá testar suas habilidades contra a máquina, o objetivo é deixar o computador em outro patamar do que ele está hoje.
- **Ação rápida:** decidido em segundos, um erro poderá custar sua vida, então quanto mais rápido seu pensamento mais fácil será de derrotar o inimigo.
- **Estratégia:** o uso correto das habilidades irão dar grandes vantagens para o jogador, deixando o inimigo recuado.
- **Gratuito.**

### Plataformas

- Linux

## Advento

- Windows

## Física

### Atributos

Cada personagem possui seus atributos, dentre eles estão:

- Massa
- Resistência
- Poderes
- Velocidade de movimento

O personagem sofre uma força que atrai o inimigo para próximo dele, desta forma tentando sempre fazer com que os mesmos se colidam. Os personagens possuem velocidade fixa que não altera durante o jogo, a não ser se o jogador queira movimentá-lo, ou houver uma colisão, e essas colisões são bidimensionais.

A ideia centrada para a próxima atualização do Advento é que a cada colisão parte da vida dos personagens, tanto o principal quanto o inimigo seja perdida, até que algum chegue a ganhar o jogo.

### Movimentos

O personagem possui alguns movimentos de forças e velocidade. Ao pressionar as setas direcionais ele irá receber um acréscimo de velocidade na direção escolhida.

Ao usar o botão de ataque, ele poderá distribuir tiros no inimigo e se for juntamente pressionado com a velocidade, a velocidade será reduzida, mas podendo continuar andando na direção desejada.

Ao usar o especial, o jogador tem que se atentar pois a força dos objetos expelidos é bastante forte e o arremessa para baixo, fazendo-o perder o jogo.

## **Advento**

### **Gameplay**

O jogador controla seu personagem, esse personagem possui um inimigo que está sempre tentando tirá-lo da tela, porém este personagem possui poderes, ele pode atirar para direita e esquerda e além destes tiros ele possui um poder especial de explosão que expelle vários corpos para chocarem com o inimigo e derrota-lo.

O movimento extra de ataque, o chama especial, nada mais é que uma explosão de objetos de massa bastante grande com o intuito de acabar com a perseguição do inimigo e jogá-lo para fora da arena.

### **Câmera**

Durante o jogo possuímos uma visão frontal do que está ocorrendo no jogo, e está possui limites que seriam os mesmos da tela.

### **Controles**

#### **Jogador**

- Cima – seta para cima
- Baixo – seta para baixo
- Esquerda – seta para esquerda
- Direita – seta para direita
- Tiros para esquerda – A
- Tiros para direita – D
- Ataque especial – barra de espaço

## Advento

### Arte

### Técnico

Formas geométricas já implantadas na plataforma que o Advento foi desenvolvido.

### Estilo

Beat 'em up , este é um estilo de jogo de ação com um personagem se movimentando em um cenário com combates focados em briga corpo a corpo.

### Characters

- **Retangular:** Este será você, podendo sua cor depender de cada momento do jogo .
- **Triangular:** Player inimigo, podendo sua cor depender de cada momento do jogo.

## **Advento**

### **Cenas**

## **Gameplay**

A única tela do jogo, é nela que o nosso jogo ocorre.