|  |
| --- |
| **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** |

Desenvolvido por Halê Valente e Vinícius Rodrigues

* + - 1. Tabela de Conteúdos

Histórico de Alterações

Mudanças

Advento

Desenvolvido por Halê Valente e Vinícius Rodrigues

Tabela de Conteúdos

Visão Geral do Projeto

Sumário [Executive](https://docs.google.com/document/d/1b8zCrTY6wduSWbV1pOTMzaalgdvXK-nOyFKQF1ypnTk/edit" \l "heading=h.d1tbaoruefty)

Público-Alvo

Recursos

[Pla](https://docs.google.com/document/d/1b8zCrTY6wduSWbV1pOTMzaalgdvXK-nOyFKQF1ypnTk/edit" \l "heading=h.w12iur7ftzs4)taformas

Física

Atributos

Movimentos

[Gameplay](https://docs.google.com/document/d/1b8zCrTY6wduSWbV1pOTMzaalgdvXK-nOyFKQF1ypnTk/edit" \l "heading=h.bk4thguo4lfh)

Câmera

[Control](https://docs.google.com/document/d/1b8zCrTY6wduSWbV1pOTMzaalgdvXK-nOyFKQF1ypnTk/edit" \l "heading=h.fts8n1dow7ux)es

Arte

Técnico

Estilo

Personagens

Cenas

Gameplay

|  |
| --- |
| 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 e 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
* Windows

|  |
| --- |
| Física |

**Atributos**

Cada persongem 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 mesmo 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 colisões 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.

|  |
| --- |
| 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 expele 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

|  |
| --- |
| Arte |

**Técnico**

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

**Estilo**

[Beat 'em up](https://pt.wikipedia.org/wiki/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.

|  |
| --- |
| Cenas |

**Gameplay**

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