**SURVIVOR BAT**

Versão: 1.0

**Autores:**

Ana Laura Oliveira Ferreira

Claudimar José Da Cruz

Rafael De Souza Damasceno

Barbacena,

Agosto de 2022

Índice

[**1.** **História** 3](#_Toc112752030)

[**2.** **Gameplay** 4](#_Toc112752031)

[**3.** **Personagens** 6](#_Toc112752032)

[**4.** **Controles** 7](#_Toc112752033)

[**5.** **Câmera** 8](#_Toc112752034)

[**6.** **Universo do Jogo** 9](#_Toc112752035)

[**7.** **Inimigos** 10](#_Toc112752036)

[**8.** **Interface** 11](#_Toc112752037)

[**9.** **Cutscenes** 12](#_Toc112752038)

1. **História**

A história de um morcego chamado Deimos, o morcego filhote que se perdeu durante uma viagem noturna com sua mãe e seus irmãos, devido uma tempestade que os pegou de surpresa . Deimons, era o mais fraco entre seus irmãos, suas asas eram menores e por causa disso, durante chuva, ele não consegue se sustentar e acaba caindo na mata escura. No outro lado da história, seus irmãos e sua mãe, após uma longa procura por Deimos, resolvem voltar para a sua casa, localizado nos confins da caverna do diabo, pois naquele momento todos já estavam exaustos devido a chuva intensa.

Após a tempestade, Deimos, vendo que se encontrava sozinho e desorientado, teve a idéia de voltar para a sua casa, pelo único trajeto que ele sabia fazer. Porém, ele sempre teve a proteção de sua mãe, e nesse caminho ele encontrá muitos desafios que dificultarão a sua volta para casa. Nesta jornada, ele irá passar por uma vasta floresta sombria, e em seguida, vai passar por uma fazenda abandona, e por fim, o ultimo desafio é passar dentro da caverna do diabo, onde existem outros perigos que irão dificultar a passagem do pequeno Deimos.

1. **Gameplay**

**2.1 Descrição da mecânica do jogo**

Na mecânica do jogo, o personagem irá voar e esquivar dos objetos a sua frente, passando também por coletas e recompensas durante todo o processo de cada fase.

**2.2 Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?**

O desafio do jogo é manter o personagem voando no cenário e fazer com que ele não colida com os obstáculos. O jogador irá ter que ter a habilidade de reflexo e capacidade de saber se posicionar dentro do mapa do jogo, para que ele consiga cumprir seu objetivo final.

**2.3 Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?**

Inicialmente, o jogo vai manter 4 fases. Cada fase, o nível de dificuldade irá aumentar. Para cada fase, os obstáculos irão vir com uma maior velocidade e irão ficar mais próximos um do outro, e as recompensas de vida irã ser mais escassas durante o progresso do jogo.

**2.4 Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?**

O jogador deve passar pelas fases para chegar em seu objetivo, ela irá encontrar os obstáculos durante a caminho, e caso ele colida, não vai ter sucesso na fase.

**2.5 Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?**

O personagem vai ter uma barra de saúde durante a fase. Caso ele colida com algum obstáculo na fase, essa mesma barra irá diminuir. Para ele conseguir aumentar sua barra de vida, ele irá precisar coletar frutos durante a fase.

**2.6 Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?**

O personagem irá alcançar a vitória quando completar as 4 fases, e retornar para o seu destino, como está no enredo da história.

**2.7 Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?**

Ele irá ter uma barra de vida, caso a barra fique vazia, o jogador irá retornar ao começo da fase.

1. **Personagens**

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);

- História do passado dos personagens;

- Personalidade dos personagens;

- Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);

- Ilustração visual dos personagens;

- Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

- Metricas de gameplay do personagem principal;

1. **Controles**

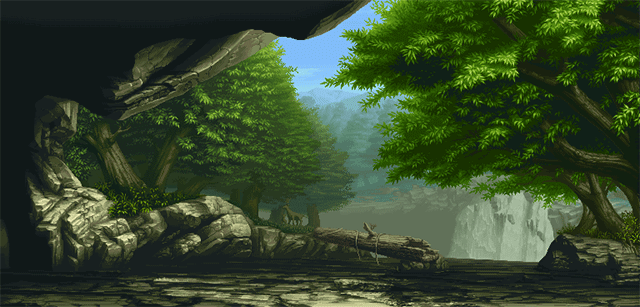
O controle para a movimentação do personagem é bastante simples e intuitiva, uma vez que , o objetivo dele é esquivar dos obstáculos e se manter voando para completar a fase

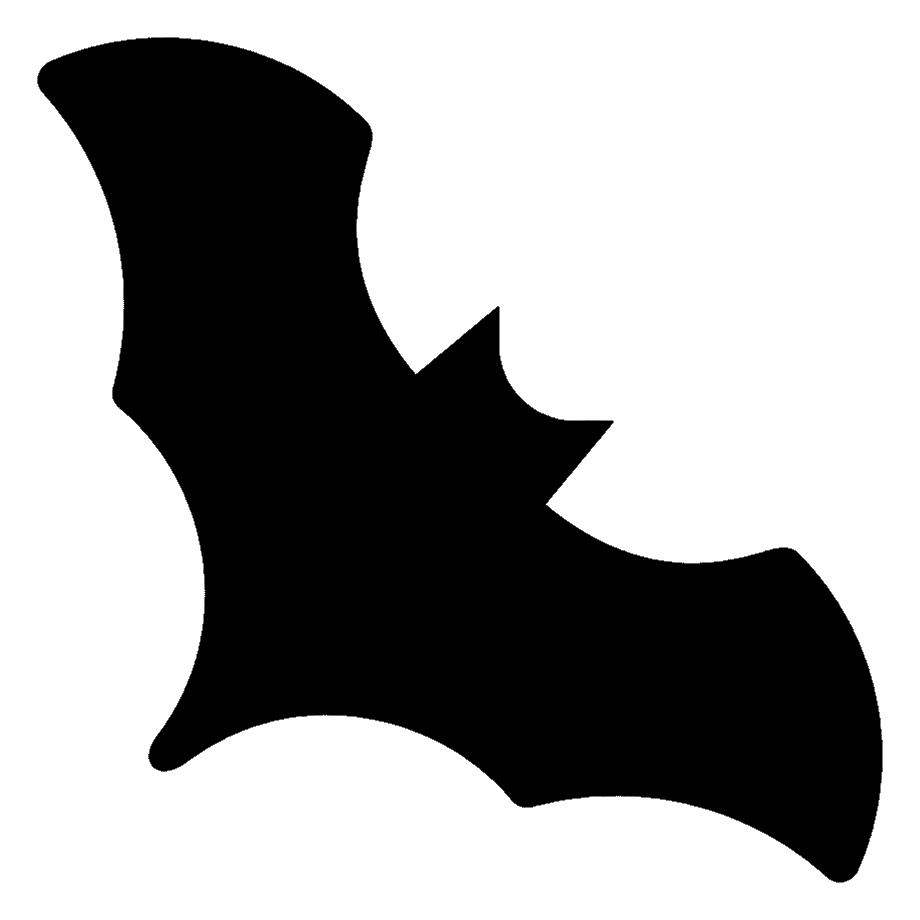
Para isso, inicialmente o jogador irá apenas pressionar repetidamente a tecla **space,** para o personagem continuar voando, e caso necessário o personagem precisar voar mais baixo, a força da gravidade do jogo, vai puxar ele para o chão. Lembrando que caso ele colida com as bordas do cenário, ele irá perder vida.

1. **Câmera**

A câmera do jogo irá acompanhar o personagem durante todo o progresso da fase, a partir do momento que ele se movimentar durante todo o cenário. Vai ser uma visão 2D, com uma visualização lateral.

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;





1. **Universo do Jogo**

**6.1 Descrição e ilustração**

O jogo irá passar em 3 cenários diferentes. O primeiro cenário vai ser a floresta, que vai conter muitas árvores, arbustos, e alguns outros animais. O segundo cenário vai ser no cemitério abandonado, que vai possuir muitos lápides antiga, torres, igrejas, portões. E o último cenário vai ser dentro da caverna, com muitas pedras, outros animais, e uma visão com menos claridade que as outras fases.

**6.2 Como as fases do jogo estão conectadas?**

Como visto no enredo da história, o personagem precisa passar por esse percurso até chegar em seu objetivo final.

**6.3 Qual a estrutura do mundo?**

O jogo entra em um mundo mais sombrio e escuro, visto que o personagem vai passar por lugares que estão diretamente relacionados com um tema de terror.

**6.4 Qual a emoção presente em cada ambiente?**

O jogo vai trazer um ar de suspense, uma vez que é impossível saber o que irá vir pela frente para o jogador, e isso vai trazer uma aflição durante toda a fase.

**6.5 Que tipo de música deve ser usada em cada fase?**

A princípio, o roteiro das músicas vão ser tocadas por um piano ao fundo. Transmitindo um pouco de suspense nas fases.

1. **Inimigos**

**7.1 Descrição e ilustração dos inimigos.**

Os inimigos vão ser os próprios elementos do cenário, como pedras, arvores, lápides, entre outros. Além da borda do jogo e também dos animais presentes no jogo.

**7.2 Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?**

Os inimigos vão aparecer constantemente durante a fase, uma vez que como já dito o próprio cenário é o maior inimigo do personagem.

**7.3 Como o jogado supera cada inimigo?**

O personagem irá desviar dos obstáculos durante o percurso da fase até que ele chegue no final.

**7.4 Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?**

O inimigo é estático, ou seja, ele não se movimente em sinal de ataca ao personagem. Porém, ele vem de forma rápida e aleatória para a tela do jogador, fazendo com que o mesmo, tenha que ter a total atenção para onde vai aparecer o próximo obstáculo.

1. **Interface**

- Design e ilustração do HUD (head-up display);

- Posicionamento dos elementos do HUD;

- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

1. **Cutscenes**

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;

- Descrição dos roteiros;

- Qual método será usado para a criação dos filmes?

- Em quais momentos eles serão exibidos?