**Village**

Proteja seu reinado!

**Log de Alterações**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Autor | Descrição da Alteração | Data da alteração |
| Bruno Domingues | Demo | 08/04/2021 |
| Roger Pina | História do jogo | 08/04/2021 |

**Identidade do jogo (Conceito)**

Um príncipe sai do castelo em busca daquele que chamam de “escolhido” a fim de impedir uma possível ameaça ao seu reinado.

**Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)**

Platformer 2D simples com player, NPCs e coletáveis

**Características (Mundo do jogo)**

- Estilo simples e “laid back”: jogador pode explorar e tomar seu tempo

- 3 niveis

**Arte**

- 2D

- Pixel Art (Assets utilizados da Unity Store)

**Música/Trilha Sonora**

Ainda não definida

**Interface**

Ainda não definida

**Controles**

- Movimentos pelo W, A, S, D

- Pulo com o botão espaço

- Ataque com clique 1 do mouse

- Bloquei com clique 2 do mouse

- Rolamento com o Ctrl esquerdo

**Dificuldade**

Jogo fácil/moderado, exige um pouco de atenção nas plataformas e nos NPCs

**Fluxo do jogo**

PDF do Beat Chart exemplifica o fluxo.

**Personagens**

- Personagem principal: Príncipe

- Villagers

- Adultos (básico C)

- Idosos (básico B)

- Crianças (básico A)

- Lenhadores (falta implementar)

- Guerreira (falta implementar)

- Mago (falta implementar)

**Cronograma e Escopo**

- 12/04: Core gameplay (funcionalidades essenciais para o jogo implementadas)

- 14/04: Conclusão da história

- 18/04: Primeiro release

- 22/04: Jogo polido e finalizado