Sky Ashes

Autores:

Gabriel Ferreira Reverte Santos [gabriel.reverte@hotmail.com](mailto:gabriel.reverte@hotmail.com)

Lucas Venâncio Lima Ramos [lucasvlramos@gmail.com](mailto:lucasvlramos@gmail.com)

Felipe Venâncio Lima Ramos [felipevlramos@gmail.com](mailto:felipevlramos@gmail.com)

Thifany Nicastro [thifanynicastro@hotmail.com](mailto:thifanynicastro@hotmail.com)

Felippe Papai felippe.papai@gmail.com

João Marcos joaomarcos70@outlook.com.br

São Paulo - Praia Grande

01/agosto/2019

**Enredo**

-O jogador irá se aventurar como um militar, que está de férias, fazendo uma viagem para a nebulosa Sagitários B2;

-Nessa nebulosa ela é composta basicamente de álcool etílico. Ao chegar na nebulosa, o capitão do cruzeiro “Steirn” de turismo, tem uma ideia de utilizar o álcool para consumo de certos passageiros vips.

-O consumo desse tipo de álcool é ilegal, mas o capitão o faz mesmo assim e não analisa o material com antecedência.

-Ocorre um acidente e eles trazem para a nave mais do que só o álcool e ocorre acidentes.

-O jogo se passa com o protagonista tentando sobreviver e salvar os que restaram dos sobreviventes, e tentando sair da espaçonave numa nave auxiliar.

**Funcionalidades**

-Será um jogo em 2D, com exploração de salas e áreas diferentes.O jogador terá acesso ao menu principal, com as opções de “Iniciar jogo”, “Carregar jogo salvo”, “Opções” e “Sair do jogo”.

-O jogador poderá morrer perdendo totalmente seus pontos de vida, assim como seus inimigos.

-Durante o game, ao passar em certas partes o jogador ativará um “*checkpoint*”, que se ele precisar voltar, caso ele morra, ele irá renascer nesses “*checkpoints*”.

-O jogador poderá perder vida ao tomar um ataque dos inimigos.

-Durante o game, na parte de movimentação, o jogador poderá andar para a direita e para esquerda (também agachado), saltar, agachar e correr. Já na parte do combate, o jogador poderá mirar, disparar.

-O game passará boa parte do *gameplay* em ambientes escuros, ou seja, o jogador terá uma lanterna para iluminar, com a funcionalidade de ligar e desligar. Tendo algumas salas exploráveis, como, quartos, alojamentos, salas de segurança, cozinha, etc.

-O jogo terá armas como, pistolas, escopetas, rifles, canhões e armas brancas.

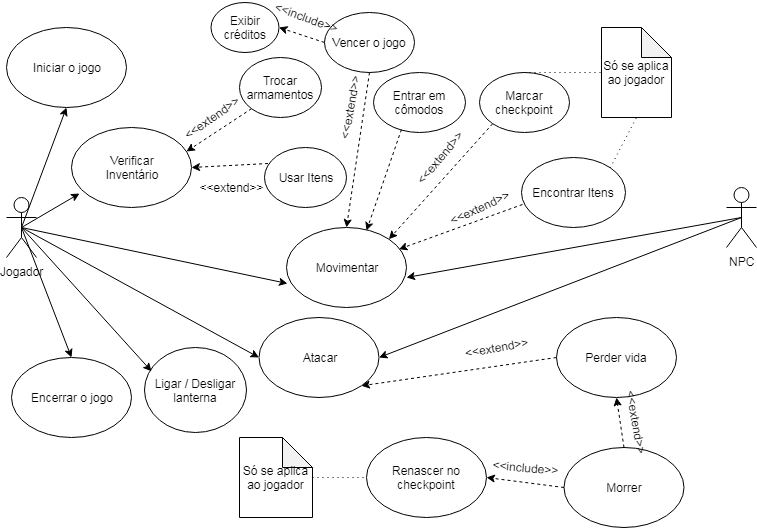
-Ao terminar o jogo, o jogador irá mostrar os créditos do game e um agradecimento por ter jogado.

-O jogador poderá usar suas armas de acordo com a situação e o gosto, ele poderá usar tudo isso a partir do inventário.

-Algumas de suas armas podem ser encontradas durante o *gameplay*, assim como itens de cura.

-Os *checkpoints* estarão espalhados no *game* durante os momentos mais importantes e ao trocar de tela.

**-Diagrama de caso de uso**



**-Inimigos**

-Durante o *game* o jogador encontrará algumas dificuldades.

-Os inimigos serão variados, cada um com seus pontos fracos e fortes.

-Os inimigos poderá atacar, andar, correr.

**-Diagrama de classe**

