



Dupla: Rhuan Carlos Maia Xavier e Ricardo Magalhães Santos Filho

- ***High concept***

A proposta é entregar um jogo de sobrevivência a ondas de inimigos em uma arena fechada, onde mais inimigos aparecem a cada onda vencida. Apesar do crescimento em nível de dificuldade conforme se avança no jogo, o personagem controlado pelo jogador não ganha nenhuma vantagem adicional (aumento de dano, aumento de vida), fazendo com que a única evolução possível no jogo seja a da habilidade de quem joga.

- ***Gameplay e enredo***

Video Teaser do jogo: <https://www.youtube.com/watch?v=6C37PKWXH78>

O gameplay é baseado em um Dungeon Crawler, com um sistema de ondas de inimigos em que um inimigo especial (chefe) apareceria ao final de certo número de ondas. O jogador enfrenta inimigos com diferentes habilidades, tendo que se adaptar a situações cada vez mais difíceis. Apesar disso, o personagem em si não sofreria nenhuma melhoria durante o jogo. Com uma visão aérea, o jogador poderia se movimentar para cima, baixo, direita, esquerda e pelas diagonais, podendo atirar projéteis em qualquer uma dessas direções para abater inimigos.

O enredo se passa em uma época medieval, quando a cidade do protagonista foi invadida por hordas de 3 raças diferentes. Cada uma foi responsável pela captura de um dos membros de sua guilda e ele, sozinho, vai em busca das masmorras em que eles estão aprisionados com o objetivo de salvá-los e derrotar os chefes de cada grupo.

- ***Interface de usuário***



A interface consiste no cenário com o player e os inimigos tendo no HUD a onda de inimigos que o jogador está (canto superior direito) e a quantidade de vidas que ele possui (canto superior esquerdo).

- **Áudio e música**

O jogo terá trilha musical e efeitos sonoros em 8 bits, característicos de jogos antigos.

- **Referências**

O jogo é baseado em jogos como *The Binding of Isaac* e o minigame *Journey of the Prairie King*, presente no jogo *Stardew Valley*. Apresenta a mesma visão aérea e movimentação dos dois jogos e adota um estilo visual e musical similar a jogos mais antigos, com arte pixelada e músicas 8-bit. Seguem imagens dos dois jogos citados:



The Binding of Isaac



Journey of the Prairie King

- ***Desafios e Dificuldades***

Um desafio que foi muito grande no início foi em relação ao compartilhamento de arquivos e as alterações, mas logo nos acostumamos além de começar a utilizar o Github como ferramenta. Durante o desenvolvimento, a IA dos inimigos foi um verdadeiro desafio para impedir que eles travassem em lugares específicos do mapa ao seguirem o jogador. Outro fator foi em relação à geração do executável que geraram diversas falhas mesmo com o código rodando perfeitamente somente pelos códigos.