

**Integrantes do trabalho:**

- |                                  |            |
|----------------------------------|------------|
| • Charles David Moraes           | RA: 489662 |
| • Henrique Teruo Eihara          | RA: 490016 |
| • Marcello da Costa Marques Acar | RA: 552550 |
| • Rafael Ferraz Zanetti          | RA: 552380 |

**Descrição do trabalho:**

O trabalho que iremos propor, será um jogo de plataforma no formato 2.5D. Podemos utilizar como exemplo alguns dos seguintes jogos: Rayman Legends, Final Fight, Trine 2 e Bionic Commando Rearmed.

No caso do 2.5D temos um jogo com elementos gráficos 3D, no entanto restringimos o gameplay para o plano 2D. Teremos algum ponto do jogo onde será feita uma mudança no plano Z, podendo ser um salto no cenário para o fundo ou para frente, ambos em relação ao eixo Z, criando assim uma sensação de profundidade, além claro dos elementos gráficos serem 3D, também passando essa sensação de profundidade.

**Definição da proposta:**

- Objetos que serão utilizados (pelo menos 4 modelos):
  - Personagem principal;
  - Personagem inimigo;
  - Objetos(distintos);
  - Fundo;
- Animações pretendidas (pelo menos 3 movimentos):
  - Movimento do personagem (andar para frente, para tras, pulo);
  - Destruição dos objetos;
- Interações pretendidas (teclado e mouse):
  - O teclado seria utilizado principalmente para controlar as ações do personagem principal;
  - O mouse pode ser utilizado para orientar o personagem e interagir com os objetos do cenário;
- Utilizar pelo menos um modelos de cada representado por superfícies curvas.
  - Personagem principal ou personagem inimigo ou Objetos;