



# Fate of The Village

DHRUV BABANI

JOÃO PEDRO CUNHA

ALISON CARNETTI

# A ideia do Jogo

- Jogo de plataforma 2D.
- Divisão do jogo em fases com começo, meio e fim.
- Ao final da fase, pode haver um chefe final a ser derrotado (boss).
- O jogador controlará um herói convocado por um grupo de aldeões para salvar sua vila, que foi invadida por demônios e criaturas desconhecidas.



# Universo do Jogo



- O universo do jogo é situado numa pequena aldeia invadida por criaturas, juntamente com seus lagos, florestas e arredores tomados pelas mesmas.
- O jogo começa com essa invasão, em que o guerreiro tem o objetivo de exterminar todas as criaturas e salvar a aldeia.



# Inspirações





# Mecânica Básica

- Movimentação 2D
- Pular
- Atirar



# Mecânicas Secundarias

- Arma que dispara projéteis causando dano ao inimigo
- Caso o tiro não acerte o inimigo, a bala continua o traçado e atravessa a tela (estilo Pac-Man), jogador pode tomar dano do projétil.
- Caso tudo dê certo e SOBRE TEMPO, adicionar opções de upgrades à arma. (Talvez criar um sistema tipo Risk of Rain, com upgrades através de itens)



# Progressão



- Personagem principal vai saltar sobre plataformas e atirar/saltar nos inimigos
- O jogo contém 3 fases.
- O protagonista irá enfrentar criaturas e demônios ao longo das fases, até combater o chefe no final da última fase do Jogo.
- Coletar itens que darão upgrades ao personagem

Obrigado!!