

Seven Lives

The Frajola's Adventures

Seven Lives: The Frajola's Adventures

- Seven Lives é um jogo em plataforma 2D em que o jogador, controlando o Frajola, navega por cenários completos enfrentando inimigos e chefes, coletando itens até chegar na fase final e terminar o jogo.

Características Gerais

- Gênero: Plataforma 2D
 - Perspectiva: Lateral
- Estilo de Arte: Pixel Art
- Steam Tags: Indie, Singleplayer, Platformer, 2D Platformer
- Formato: Finito
- Levels: 10
 - 1-5: Bioma de floresta
 - 6-10: Bioma de cogumelos
 - 5 e 10: Chefão
- Objetivo Principal:
 - Sobreviver, com apenas 7 vidas e destruir o chefe
- Objetivos Secundários:
 - Coletar Peixes e armazenar bolas de pelo para acatar inimigos
 - Destruir os inimigos e passar de fase antes do timer acabar

0001

X 07

TIMER: 01:51

SCORE: 000000



Controles

- Teclado
 - W, UP, SPACE: Pula
 - A, LEFT: Movimenta para a esquerda
 - D, RIGHT: Movimenta para a direita
 - SHIFT: Atira
 - ESC: Menu de pause
- Gamepad (XBOX)
 - A, UP: Pula
 - LEFT: Movimenta para a esquerda
 - RIGHT: Movimenta para a direita
 - RT: Atira
 - >: Menu de pause
- Mobile
 - Botões disponibilizados na tela

Resumo de Elementos

- Elementos do Jogador:
 - Movimentação, Ataque e Tiro
- Itens:
 - Peixes (Bola de Pelo)
- Elementos do Nível
 - Caixas Destrutíveis que dropam peixes
 - Plataformas que se movimentam
 - Plataformas que caem
 - Portais
- Inimigos e Obstáculos
 - Ratos menores
 - Rato gigante
 - Agua
 - Lava

- HUD
 - Bolas de Pelo
 - Vidas
 - Score
 - Timer

Elementos do Jogador

- Movimentação: 2 direções (esquerda e direita)
- Ataque: Pulo na cabeça do inimigo
- Tiro: Bolas de pelo

Itens

- Peixes
 - Ao coletar os peixes espalhados pelo mapa, o frajola irá criar bolas de pelo em seu estomago

Inimigos e Obstáculos

- Inimigos:
 - Ratos menores
 - Causam dano ao contato
 - Patrulham uma área limite
 - Contabilizam pontos no score
- Chefão
 - Rato gigante
 - Persegue o jogador
 - Causa dano ao contato
 - contabiliza pontos no score
- Agua
 - Gatos tem medo de agua
 - Causa dano ao contato
- Lava
 - Causa dano ao contato

HUD

- Bolas de Pelo:
 - Contabiliza o total de bolas de pelo do jogadores
- Vida
 - Contabiliza o restante de vidas do jogador
- Score:
 - Contabiliza a pontuação total de score do jogador
- Timer:
 - Contabiliza o restante do timer
 - Timeout:
 - Se o jogador não finalizar a fase antes do timer acabar, ele morre e o jogo se inicia da primeira fase