**Castelo do Legolas**

Defenda seu castelo dos zumbis com seu arco histórico.

**Log de Alterações**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Autor | Descrição da Alteração | Data da alteração |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Identidade do jogo (Conceito)**

Legolas, o famoso arqueiro da Antiguidade, defende seu castelo de zumbis, com certeza igualzinho foi a historia real...com zumbis...e um castelo...

**Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)**

Jogo 2D de lançamento de projeteis, o personagem fica estático no topo da torre lancando flechas para matar os inimigos.

**Características (Mundo do jogo)**

Ambientado na era medieval, necessitando do jogador que calcule mentalmente a trajetória necessária para acertar seus inimigos.

**Arte**

2D digital, mas ainda não definida

**Música/Trilha Sonora**

Ainda n tem

**Interface**

Terá um tutorial inicial no menu principal, esc entrara no Pause, entre níveis tem a Loja que se pode comprar upgrades.

**Controles**

É necessário apenas usar o mouse e o botão 1, mas necessita segurar para aplicar mais força

**Dificuldade**

Serão 3 niveis, cada um aumenta o numero de inimigos, com inimigos mais difíceis e com Spawn mais rápido.

**Fluxo do jogo**

Fluxograma simples que mostra as telas e ou acontecimentos ao longo do jogo, beatchart

**Personagens**

Legolas, principal, Zombie normal, Zombie Baby e Zombie Big, 3 inimigos diferentes.

**Cronograma e Escopo**

Defina metas e dias para atingi-las. Liste inimigos, chefes e as fases, entenda o tempo que irá demorar para desenvolver cada um desses aspectos (Exemplo: "Cabeça de medusa voadora, re-utilizar asset da medusa completa, programar movimento senoidal, 2 horas).

**Definições gerais**

Gênero;

Plataformas; PC

Público alvo; Pessoas pacientes

Puzzles;