**Castelo do Legolas**

Defenda seu castelo dos zumbis com seu arco histórico.

**Log de Alterações**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Autor | Descrição da Alteração | Data da alteração |
| Joao | Atualizando | 26/05 |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Identidade do jogo (Conceito)**

Legolas, o famoso arqueiro da Antiguidade, defende seu castelo de zumbis, com certeza igualzinho foi a história 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 lançando 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**

Sprites são 2D digitais e o ambiente em Tiles

**Música/Trilha Sonora**

<https://mmos.com/music/mu-online-soundtrack>

<https://www.myinstants.com/instant/minecraft-hurt/>

<https://freesfx.co.uk/sfx/stone-break>

**Interface**

Inicia no menu com um botão para começar, durante a fase se espera que seja intuitivo os controles, sem necessidade de tutorial, entre as fases tem uma loja com botões fácil de entender, e as telas de pause e final de jogo podem voltar ao menu e a tela de pause pode resumir o jogo.

**Controles**

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

**Dificuldade**

Serão 3 níveis, cada um aumenta o número de inimigos e se adicionam inimigos.

**Fluxo do jogo**

Fluxograma simples que mostra as telas e ou acontecimentos ao longo do jogo, entre cada fase tem a tela de loja

**Personagens**

Legolas, principal, Zombie normal, Zombie Baby que é menor, mais rápido e com menos vida, e Zombie MoonWalker que é maior, lento porém com mais dano.

**Definições gerais**

Gênero; Point and Click.

Plataformas; PC

Público alvo; Jogadores casuais