

ANIMAL



KOMBAT

Grupo: Jonathan, Leonardo e Joao Pedro Pacheco

ANIMAL

KOMBAT

Menu do jogo

PLAY

HELP

EXIT

Controles

Jogador 1: Setas da esquerda e da direita para se mover; seta para cima para pular; clique esquerdo para atacar

Jogador 2: A e D para andar para os lados; W para pular; e V para atacar

Mecânica

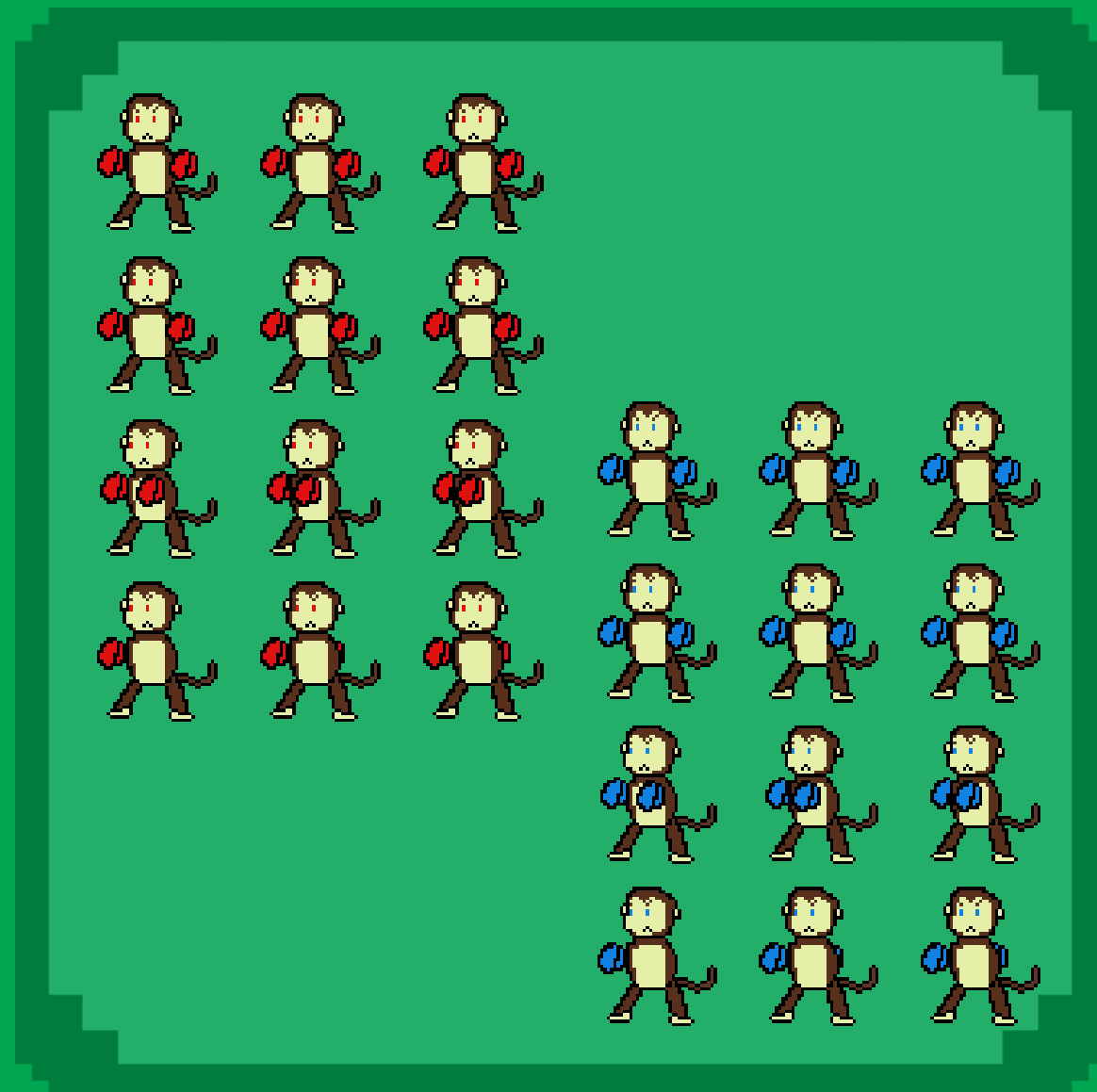
Jogo 2D com
mecânicas
convencionais
de luta (soco
e pulo)

Uso de
teclado e
mouse para
os controles

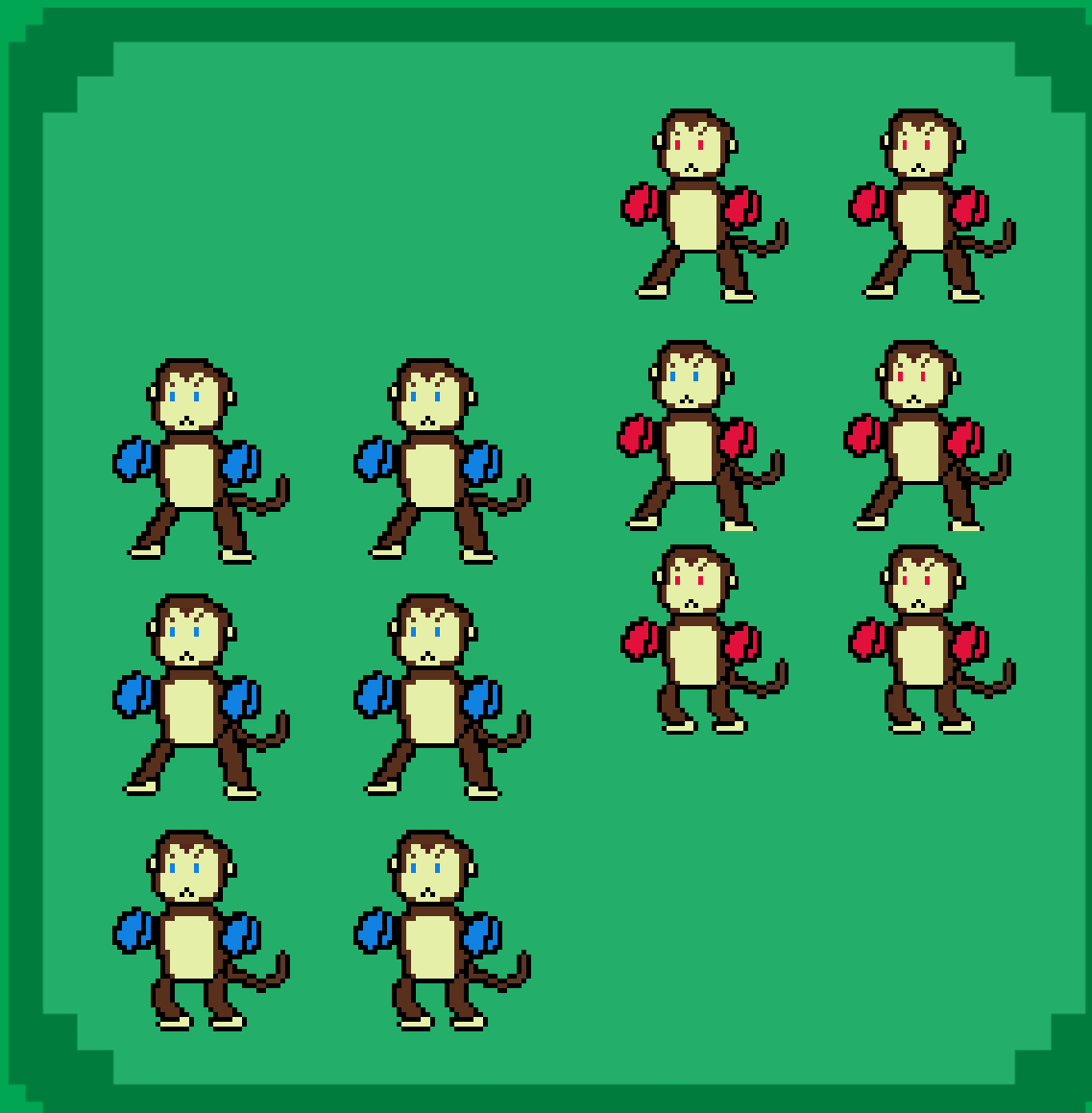
Combate com
sistema de
dano e vida

Arte & Design

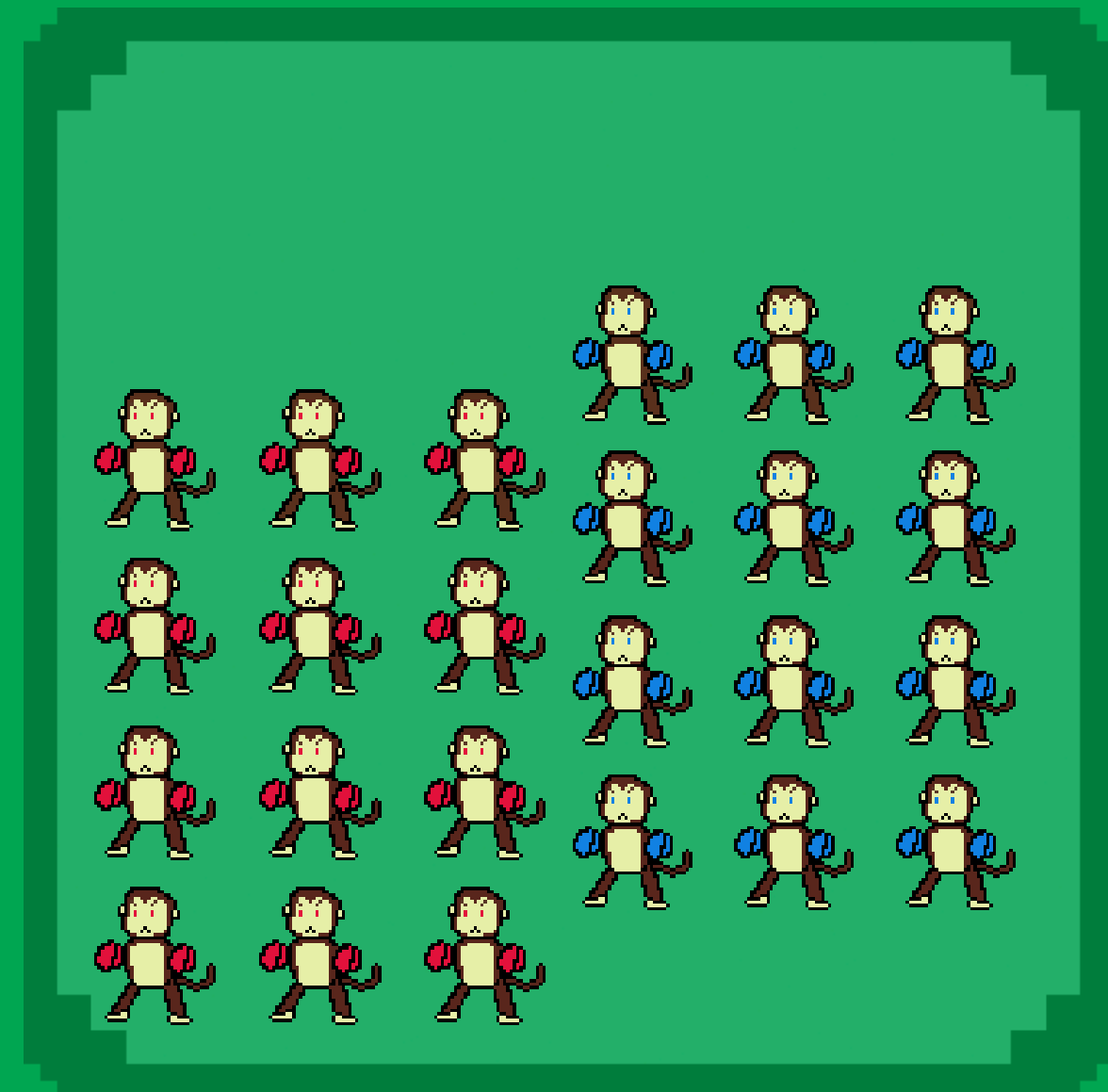
Obras autorais em estilo pixel art, feitas no Pixilart e Piskel.



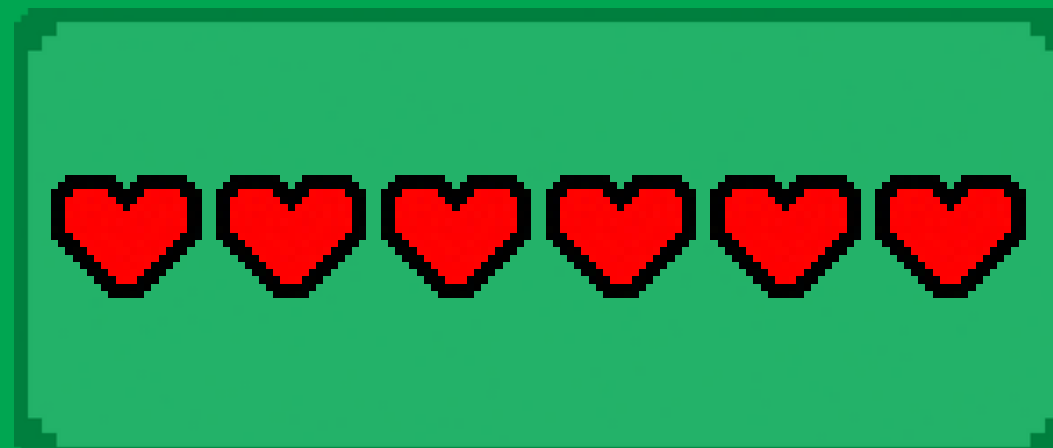
Spritesheets de soco



Spritesheets de pulo



Spritesheets de idle



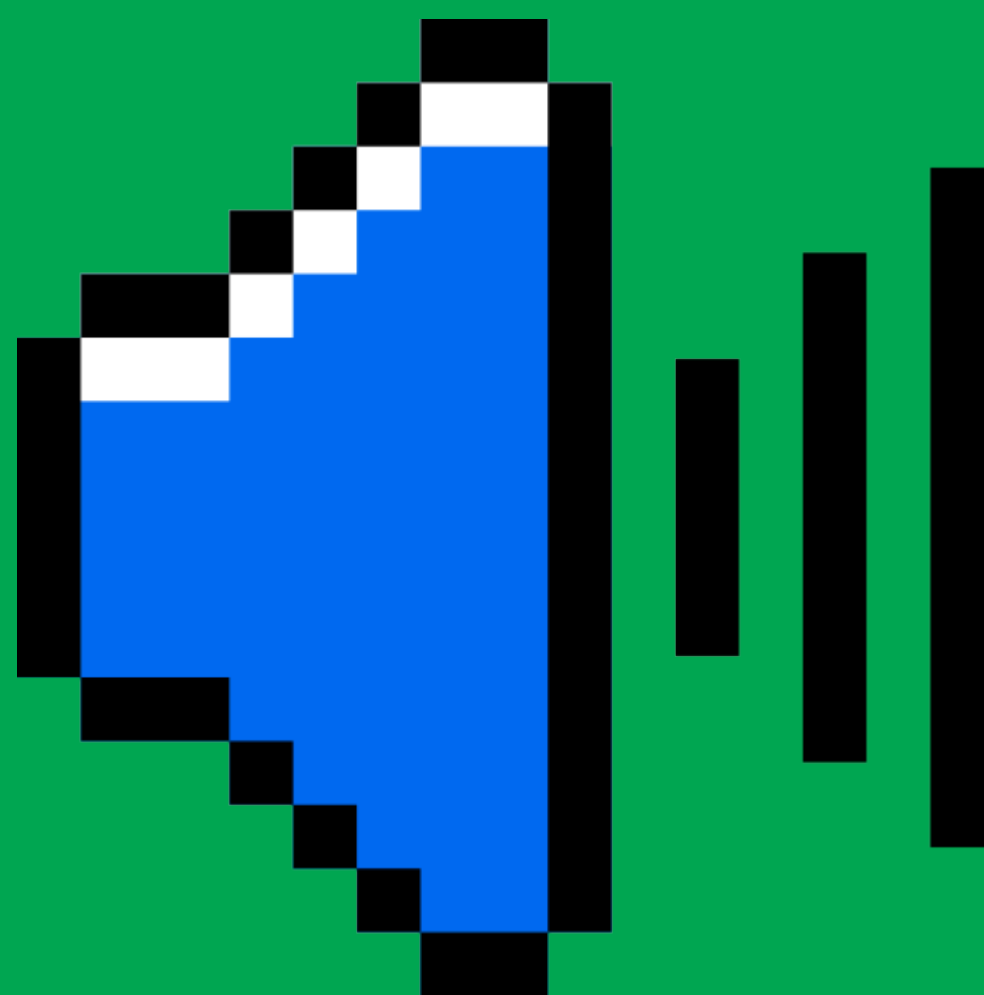
Interface de vidas



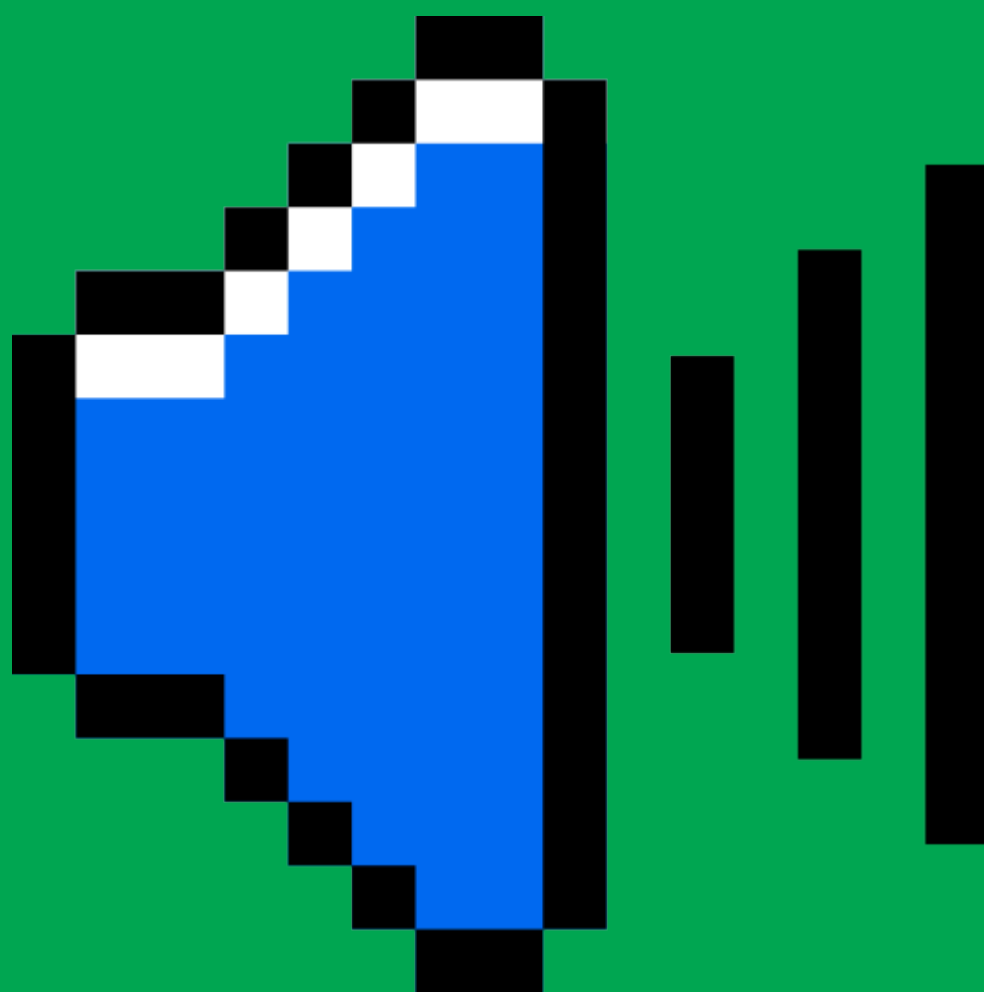
Cenário / Arena



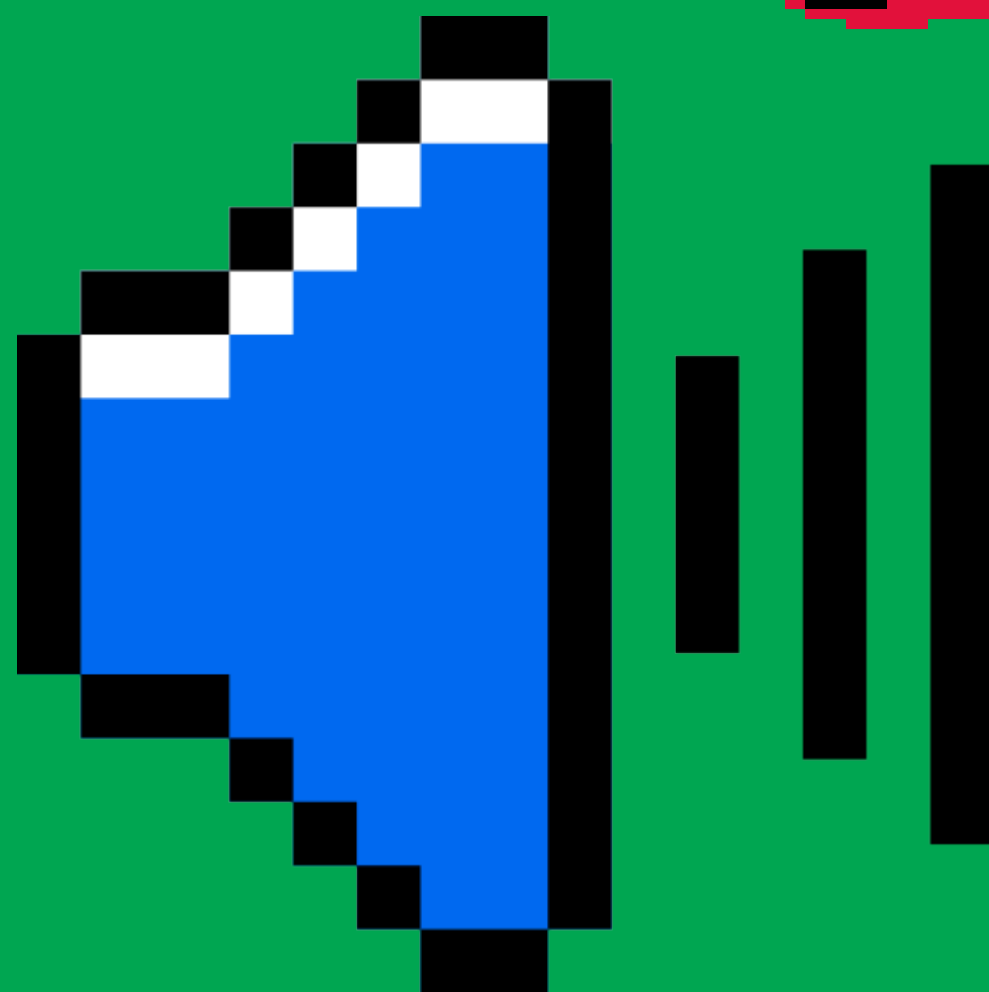
2000-1



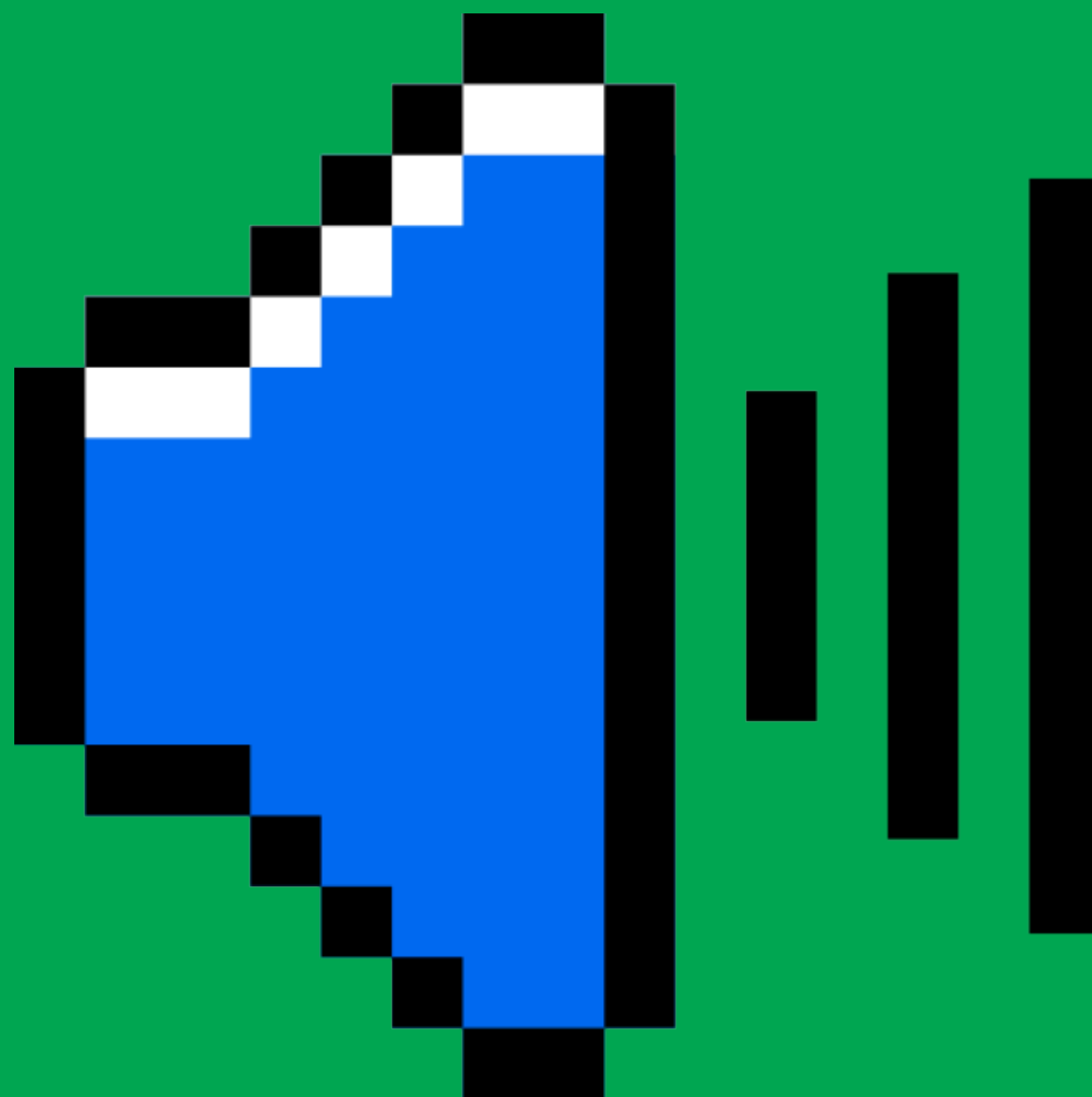
2000-2002



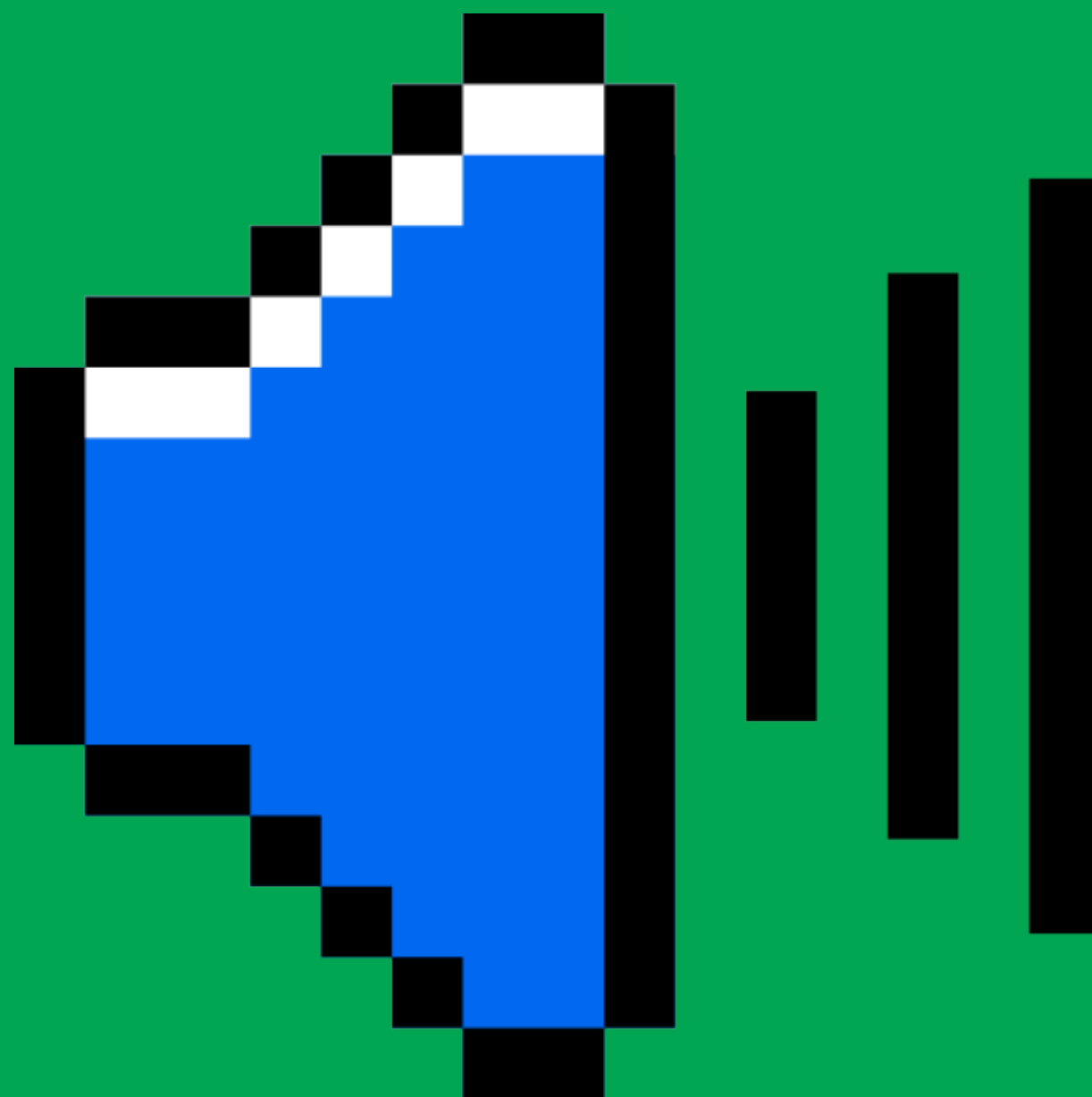
AND



Player 1 Wins



Player 2 Wins



Música

- Nome: "Mortal Kombat Theme [8 Bit Tribute to Mortal Kombat]"
- Autor: 8 Bit Universe



GUI (Game User Interface)

A GUI do jogo é bem simples, consistindo somente de um conjunto de 6 corações para indicar o HP para cada jogador da rodada. Esses conjuntos de corações estão localizados na área superior e próximos aos cantos da tela.

Público Alvo

O jogo é voltado para as audiências pré-adolescentes, com classificação indicativa de 10 anos, devido à presença de violência fantasiosa.

