**Tron Superpower**

Curta descrição

**Log de Alterações**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Autor | Descrição da Alteração | Data da alteração |
| Pedro Ramos | Movimentação básica do jogador e spawning do rastro atrás do jogador. | 25/03/2021 ~ 03:00 |
| Pedro Ramos | Melhorias na movimentação, destruição adequada do jogador e definição dos limites do mapa | 25/03/2021 ~ 15:00 |
| Pedro Ramos | Modo de jogo Survival | 25/03/2021 ~ 22:00 |
| Pedro Ramos | Modo de jogo Single Player, AI dos NPCs e Bug Fix no Highscore | 26/03/2021 ~ 4:30 |
| Pedro Ramos | Tela de escolha de dificuldades para o modo Single Player | 26/03/2021 ~ 17:00 |

**Identidade do jogo (Conceito)**

Tron é um motociclista do futuro que participa de corridas até a morte. Nesse futuro distópico, essa perigosa modalidade é a mais popular do mundo e Tron, que é muito ambicioso quer vencer o suficiente para poder se aposentar com fartura. Para sobreviver os motociclistas deixam um rastro de energia e tentam fazer com que o seu oponente se choque contra os limites da arena ou contra um dos rastros de energia.

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

Liste seu jogo do ponto de vista da mecânica. Pergunte-se: como funciona? (Ex: Jogo de plataforma - side scroller? Puzzle game? - envolvendo inimigos terrestres e voadores)

**Características (Mundo do jogo)**

O jogo tem um ar futurista e exige uma visão estratégica do jogador. Ele deve ser capaz de prever os movimentos do adversário para forcá-lo a bater. Entretanto, é preciso ficar esperto para não acabar armando uma armadilha para si mesmo.

**Arte**

Será um jogo 2D ou 3D? Caso 2D, pixel art? Digital art? Caso 3D, low poly? High poly? Por que estou escolhendo fazer um jogo com este estilo estético? Questão de engrandecer a história? Combina mais com as mecânicas? Questão de orçamento ou gerenciamento de tempo?

**Música/Trilha Sonora**

Inclua músicas de referências para suas trilhas sonoras. Vale procurar em sites por trilhas sonoras de jogos de sucesso também (Ex: YouTube)

**Interface**

Como será a interface de usuário dos jogadores? Descreva como serão os botões, como é possível interagir com eles. Existem formas de interagir com o mundo? Como isso será apresentado para o jogador.

**Controles**

O controle será feito por meio das teclas. No single player o jogador deve usar as teclas WASD. No caso de uma partida local contra um amigo o Player 1 deve utilizar as teclas WASD e o Player 2 deve usar as Arrows.

**Dificuldade**

No modo single player haverá dois níveis de dificuldade (Normal e Agressivo). Os inimigos podem ser NPCs no caso do single player ou outras pessoas nos demais modos. No cenário eventualmente aparecerão power ups que darão algum tipo de vantagem ao jogador que conseguir pegá-lo.

**Fluxo do jogo**

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

**Personagens**

Descreva um resumo de como será o personagem principal do seu jogo, personagens secundários, inimigos e chefes.

**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:** é um jogo Top Down com inspiração em jogos conhecidos como Snake

**Plataformas:** deve ser jogado no navegador

**Público alvo:** qualquer pessoa que busque um jogo de fácil entendimento e que queira desenvolver a sua capacidade estratégica