**Jogo de Luta (João Pedro R. /**

**Vitor C. / Pedro G.)**

- Experiência

A experiência que o jogo tentará transmitir seria principalmente de competitividade entre os dois jogadores e uma maneira estratégica de jogar, visto que cada classe possui vantagens e desvantagens.

- Objetivos

O principal objetivo seria derrotar o outro jogador numa melhor de três, ou seja, levar o contador de vida do inimigo ao zero duas vezes e, ao mesmo impedir que ele faça o mesmo.

- Verbos

Correr, pular, subir, descer, atacar, defender, usar ataque especial, matar, morrer

- Controles

Movimentação (direita, esquerda, pular, baixo).

Ataque fraco.

Ataque forte.

Ataque especial fraco.

Ataque especial forte/Ataque supremo.

Carregar energia

Defender

- Jogador (es)

Multiplayer local com até 2 jogadores.

- Regras

- Cada jogador deve selecionar um personagem.

- O jogador que tiver seus pontos de vida levados a zero perde o round.

- O jogador que perder dois rounds perde a partida.

- Caso a barra de energia estiver cheia por completo, o jogador pode usar a habilidade suprema.

- Objetos

Espadas, escudos, adagas, cajados, arcos, flechas, casas, arvores.

- Contexto

A ambientação do jogo consiste numa era medieval fantasiosa devido a existência de magia, criaturas mitológicas e raças inexistentes (orcs, elfos, etc).

No quesito gráfico, o jogo possuirá um aspecto em Pixel Art 2D tanto nos personagens quanto nos cenários, HUD, menus, etc.