
SPACE ESCAPE - ALPHA

Jogo estilo Arcade Shoot'em Up em Python/Pygame

DESCRIÇÃO DO JOGO

Space Escape é um jogo de nave espacial de tiro vertical (shoot'em up) com suporte a 1 ou 2 jogadores em modo cooperativo local. Possui 4 fases normais + fase final com boss, power-ups, sistema de vidas, save/load, high-scores e mecânicas clássicas de arcade.

O objetivo é sobreviver às ondas de meteoros, coletar power-ups e derrotar o boss final na fase 5.

REQUISITOS

- Python 3.8 ou superior
- Pygame (instale com: `pip install pygame`)

COMO BAIXAR E JOGAR

1. Clone o repositório:

```
git clone https://github.com/SEU_USUARIO/Space-Escape.git  
cd Space-Escape
```

2. (Recomendado) Crie um ambiente virtual:

```
python -m venv venv  
source venv/bin/activate    # Linux/Mac  
venv\Scripts\activate      # Windows
```

3. Instale o pygame:

```
pip install pygame
```

4. Execute o jogo:

```
python space_escape.py
```

CONTROLES

Jogador 1:

Movimento → Setas do teclado

Tiro → Espaço

(Alternar controle por mouse → tecla M)

Jogador 2 (opcional):

Movimento → W A S D

Tiro → Ctrl esquerdo ou direito

Controles gerais:

P → Pausa

F1 → Salvar jogo

F2 → Carregar jogo salvo

2 → Ativar/desativar Player 2 durante o jogo

M → Alternar mouse para Player 1

ESC → Sair (com confirmação)

MENU INICIAL (estilo fliperama)

C → Inserir crédito

ENTER → Iniciar jogo (gasta 1 crédito)

H → Mostrar/Ocultar high-scores

L → Carregar jogo salvo

Q → Sair

MECÂNICAS DO JOGO

- Cada jogador começa com 5 vidas
- Invulnerabilidade de 2 segundos ao levar dano (nave pisca + escudo visual)
- Limite de 9 balas simultâneas na tela
- Sistema de upgrade de tiro (máximo nível 3)

POWER-UPS (caem lentamente)

Verde (meteoro_verde) → +1 vida

Amarelo (meteoro_amarelo) → Upgrade de tiro (nível 1→2→3)

Roxo/Azul (meteoro_teleport) → Teleporta para o centro + escudo de 5 segundos

FASES DO JOGO

Fase 1 → Meta: 50 pontos

Fase 2 → Meta: 75 pontos

Fase 3 → Meta: 100 pontos

Fase 4 → Meta: 125 pontos

Fase 5 → Boss Final

- Entre fases há contagem regressiva de 3 segundos
- Meteoros reaparecem no topo quando destruídos ou saem da tela

BOSS FINAL (Fase 5)

- 3 partes independentes:

Asa esquerda → 100 HP

Núcleo central → 300 HP

Asa direita → 100 HP

Total: 500 HP

- Só as partes vivas atiram

- Atira projéteis direcionados a cada ~1,2 segundos
- Barra de vida única mostra progresso total
- Animação de motores (spritesheet)

RECURSOS IMPLEMENTADOS

-
- Save/Load completo (F1 / F2)
 - High-scores persistentes (top 10)
 - Música diferente por fase
 - Sistema de créditos estilo arcade
 - Controle opcional por mouse
 - Escudo visual e piscar durante invulnerabilidade
 - Reciclagem de meteoros (sem criar objetos infinitos)
 - Power-ups com sons e efeitos
 - Animação dos motores do boss

CRÉDITOS

Programação: Bruno Rufino de Oliveira

Divirta-se e boa sorte explodindo meteoros!

=====

SPACE ESCAPE - ALPHA © 2025

=====