# Apêndice E

A ideia do jogo *To Infinity and Beyond*, foi criada visando o mercado atual dos jogos digitais, pois eles estão cada vez mais fortes, criativos e bem desenhados, a ideia principal é unir recursos sonoros e gráficos de qualidade com estilo de jogo *Arcade*, dos fliperamas, onde qualquer um pode jogar, em pouco tempo, ou seja, partidas rápidas e sem compromisso.

**Como o jogo deve ser basicamente?**

Ser de rolagem vertical, ao estilo do antigo jogo *Space Invaders*.

**O que se espera relacionado a arte do jogo?**

Que tenha recursos sonoros e gráficos de qualidade e podem ser terceirizados.

**Como deve ser o personagem do jogador?**

O personagem do jogador deve ser uma nave.

**Quais são os comandos que o jogador pode dar?**

Disparar lasers utilizando a tecla Z, se movimentar usando as setas do teclado, em duas velocidades, normal e lenta combinando as setas com a tecla *Shift* para a velocidade lenta, e em qualquer direção sem sair da tela do jogo.

**Como deve ser a tela inicial do jogo?**

A tela inicial deve conter duas opções, *Arcade*, iniciar uma partida sem objetivos, e tutorial, explicando como jogar.

**Como devem ser os inimigos?**

Inimigos, quantidades e tipos ficam a cargo dos desenvolvedores desde que estejam relacionados ao tema espaço.

**O que acontece quando se atinge um inimigo?**

Ao atingir um inimigo, devem surgir itens em seu lugar.

**O que os itens devem fazer?**

Devem existir três tipos de itens que valem ponto, estes podem valer 50, 150 ou 300 pontos, item multiplicador que deve incrementar o multiplicador do jogador, e o item de vida extra que incrementa o contador de vidas e este deve ser muito raro.

**O que deve conter na tela do jogo?**

Contador de vidas do jogador, contador de multiplicadores e contador de pontos.

**Como funcionam as vidas do jogador?**

As vidas do jogador inicialmente devem ser três, e a cada vez que a nave do jogador for atingida deve ser decrementada uma vida.

**Como funciona o contador de multiplicadores?**

Ele irá multiplicar os pontos obtidos a partir de coletas de pontos ou derrotando inimigos, deve funcionar da seguinte forma, toda vez que a nave coletar um ponto ou atingir um inimigo o valor equivalente em pontos do inimigo ou ponto deve ser multiplicado pelo multiplicador e somado a pontuação, por exemplo, o jogador atinge um inimigo de 50 pontos, e tem um multiplicador de cinco, o valor de 250, ou seja, 50 vezes 5, pontos será somado a pontuação.

**Como funciona o contador de pontos?**

Ele deve armazenar a pontuação obtida do jogador.

**O que deve acontecer quando o jogador perde uma vida?**

Ter uma tela de continuar, que deve ser exibida toda vez que a nave do jogador for atingida e o jogador ainda tiver vidas restantes, deve ter duas opções, sim, continuar jogando, e não, fim de jogo.

**O que deve acontecer quando o jogador perde todas as vidas?**

Ter uma tela de fim de jogo, quando o jogador não tiver mais vidas restantes e for atingido ou se na tela de continuar o jogador decidir não continuar jogando, a tela de fim de jogo deve ser exibida, está deve conter as seguintes opções: Novo Jogo, que deve iniciar uma nova partida, e voltar a Tela Inicial que volta para a tela de início.

**O jogo deve ter uma tela de pausa?**

Sim e deve ser exibida ou escondida quando o jogador pressionar a tecla P.

**O que deve acontecer visualmente quando os inimigos forem atingidos?**

Deve ter animações para quando os inimigos forem atingidos pelos disparos e os itens devem ser lançados na tela