

Projeto da Disciplina - Structs & Games

UTFPR _ DACOM

BCC31A - Algoritmos 1

SIMPLE GAME

Projeto

- Objetivo
 - ▶ Construir jogo simples em RayLib + GameUtils para desktop
 - ▶ **Singleplayer** ou **Multiplayer** competitivo/cooperativo na mesma tela
 - ▶ Gênero do jogo: Livre
- Características principais
 - ▶ Mundo do jogo de uma tela
 - ★ Fundo pode se mover (ScrollingBackground)
 - ▶ Progressão e final
 - ★ Jogo infinito
 - ★ Deve mostrar level de dificuldade na tela -> incrementa com tempo
- Projeto em Dupla
- **Entrega e Apresentação: 17/julho**

Inspiração

- Jogos do Atari 2600
 - ▶ Emulador e lista nos próximos slides
- Jogos Mobile
 - ▶ Somente jogos mais simples
- Características a observar
 - ▶ movimentos, ações e controle do jogador
 - ▶ inimigos, obstáculos e itens
 - ▶ level design

Teste de jogos Atari VCS 2600

VIDEO COMPUTER SYSTEM by ATARI

The Super System...MORE GAMES. MORE FUN



Atari brings a powerful computer to your home TV. The system allows you to build a game library with additional Game Programs and controllers.

This carton contains the **COMBAT** Game Program, which contains 27 action-packed game variations and 2 sets of remote controllers. Features on the Video Computer System are:

- True-To-Life Game Sounds
 - On-Screen Scoring
 - Difficulty Options
 - Color on Color TV's
 - No Batteries Needed

ATARI VIDEO TO CX-2600 A Warner Communications Company

Figure 1: Atari VCS 2600 (1977)

Teste de jogos Atari VCS 2600

- Atari VCS 2600 (1977-1983)
 - ▶ <http://www.atari2600.com.br/>
- Listagem dos jogos disponíveis
 - ▶ <http://www.atari2600.com.br/Atari/Roms/>
- Instruções:
 - ▶ Para iniciar, pressione GAME RESET (F12)
 - ▶ Movimentos: SETAS
 - ▶ Botão: ESPAÇO

Testes de jogos: sugestões de títulos

- Adventure
 - ▶ Adventure
- Action
 - ▶ Frogger, Freeway, Ms. Pac-Man, Spiderman, Dragon Fire, Frostbite, Seaquest, Crackpots, Kaboom
- Sports
 - ▶ Boxing, Tennis, Skiing
- Shooters
 - ▶ Lasergate, Missile Command, Space Invaders, River Raid, Asteroids, Beamrider, Megamania, Stargate, Combat
- Side Scrollers/Platform
 - ▶ Keystone Kapers, Pitfall, Hero, Donkey Kong
- Racing
 - ▶ Enduro, Grand Prix

Requisitos Mínimos do Jogo

- Os assets devem ser diferentes daqueles utilizados nas aulas
- Geral
 - ▶ Level design: mapa, cenário, spawn de inimigos/obstáculos
 - ▶ Estrutura Geral/Progressão: jogo infinito
 - ★ Levels de dificuldade crescente
 - ▶ Telas: 1x
- Mínimos
 - ▶ Movimentos/ação
 - ▶ 4x Elementos
 - ★ colecionáveis: vida, ponto, powerup, invencibilidade, ...
 - ★ obstáculos/inimigos: espinhos, barreiras, canhões, personagens, ...
 - ★ pontuação: score, xp, etc. . .
 - ▶ Finalização: ajustes, assets e acabamento
 - ▶ Score e highscore com persistência