

# Taca-la-foga

## Enredo

Âmbar é uma moleca que sonha em um dia ser uma grande agiota. Apesar de todos sempre terem duvidado de suas habilidades graças aos seus 30cm de altura, ela se encontra estudando na Universidade de Agiotismo de Palenque.

Âmbar sabe da existência de diversos devedores da faculdade, para criar exemplos ~~(e eliminar concorrência dos pontos mas isso a gente não fala)~~ ela pretende queimá-los vivos em suas casas.

*Complexidade adicional: Âmbar conta com a ajuda de seu amigo Bixbita, que participa de uma organização não governamental de queima de detritos de petróleo, que a provê com "aparatos advindos de alto uso de engenharia".*

## Objetivo

O jogador progride por um fase linear, enfrentando grupos de inimigos cada vez mais complexos até chegar no boss, este processo é repetido algumas vezes.

## Morte

Caso os pontos de vida do jogador cheguem a zero, o jogador deverá reiniciar o nível.

## Mecânicas

O jogador controla Âmbar em um cenário top-down de ação, graças a seu tamanho, ela pode se infiltrar por locais estreitos.

Além da movimentação básica do gênero, o jogador pode usar o lança-chamas e jogar dinheiro.

O lança-chamas causa dano contínuo e pode ser mirado em 8 direções, no maior estilo Metroid.

Jogar dinheiro funciona como um parry: jogar o dinheiro enquanto um inimigo está para atacar faz ele sair do "modo de combate" e tentar pegar o dinheiro, dando brecha para um ataque que o retoma para o "modo de combate".

Jogar dinheiro de fato gasta dinheiro (que serve de munição, score e... possivelmente dinheiro, caso dê tempo), entretanto, inimigos que são afetados pelo "parry" aumentam um multiplicador que os fazem dropar uma quantia maior de dinheiro até um certo limite de 4 vezes.

*Complexidade adicional: Entre fases o jogador pode comprar melhorias de alcance ou dano para o lança-chama com Bixbita.*

## Level Design

O jogo possui uma perspectiva completamente top-down similar a catch'n'catch, alguns, GTA e hotline miami e é ambientado em uma cidade comicamente genérica (a exemplo do bairro do limoeiro de turma da Mônica), tanto fora quanto dentro de casas.

O jogo é dividido em salas similares a zelda ou metroid, onde ao ultrapassar o limite da tela o jogador é levado a outra sala. O jogo é aberto, o que significa que o jogador pode acessar qualquer região do mapa desde o começo, entretanto, o fato do jogador não saber onde encontrar os chefões e das salas possuem inimigos próximos dos chefões serem mais numerosos e poderosos cria um limitante para o jogador.

## Inimigos

Em geral, inimigos ficam parados em suas posições até notarem o jogador onde eles seguem os comportamentos a seguir.

### Mano-Guarda

Se aproxima, para quando próximo do jogador, prepara e faz um ataque corpo-a-corpo.

### Bêbado

Similar ao mano-guarda, porém mais lento tanto em movimentação, quanto a velocidade de ataque.

Eles explodem ~~(pq álcool é do mal)~~ ao morrer. Caso seu multiplicador de dinheiro fique no máximo eles tentam fugir.

### Moleque do olho-roxo

Tentam ficar na tela, porém distante do jogador quando a uma distância apropriada atiram com uma pistola.

### Comedora de alho

Se aproxima do jogador e arrotta alho, o que faz um ataque em uma área circular com ela no centro.

### Chefões

Quando perto, fazem um ataque corpo-a-corpo e pulam para trás. Quando longe entram em um dash até bater no jogador ou em uma parede. Assim que um ataque é finalizado ele entra em um cooldown por um tempo limitado, o que permite uma certa variedade nos ataques e deixa o jogo mais justo.

## Trilha Sonora

Graças ao contexto de agiotagem lembrar máfia, temas noir combinam bastante e portanto a temática de jazz e sons comprimidos graças a ferramentas analógicas pode ser interessante, mas tudo dentro do possível.

## Menus

O menu deve responder a Mouse, Teclado e Controle.

### Menu principal

Opções:

- Começar jogo (leva a “cutscene” inicial);
- Configurações (Leva ao menu de configurações);
- Sair (Fecha o jogo)

## **Menu de configurações**

Opções:

- Volume dos efeitos sonoros (slider de 0 a 100% que controla exclusivamente o efeitos sonoros);
- Volume da música (slider de 0 a 100% que controla exclusivamente a música);
- Fullscreen (Ativa ou desativa a Fullscreen)
- Voltar (retorna ao menu principal)

## **Cutscene inicial**

Apenas um texto estático que sobe, similar as aberturas de castlevania, ou até star wars porém sem a perspectiva ou como créditos de um filme; Após o texto ter sido completamente exibido leva ao jogo;

Deve ter a opção de pular a cutscene;

## **Gráficos**

O jogo possui uma perspectiva completamente top-down similar a catch'n'catch, alguns, GTA e hotline miami, porém mais “cartoonesco”, similar a turma da Mônica.

# Gerenciamento

## BEATRIZ GOUVEIA GADELHA

### TILES

- Interior
- Chão
- Mobília

## FELIPE FAUSTO AZEVEDO DE LIMA

### SONS

- Jogador
  - Lança-chamas;
  - Money Parry;
  - Levando dano;
- Inimigos
  - Geral/ mano guarda
    - Ataque melee;
    - Levando dano;
  - Moleque do olho-roxo;
    - Atirando;
  - Comedora de alho;
    - Bafo;
  - Bêbado
    - Explosão;
  - Chefão
    - Dash;

### MÚSICA

- Menu;
- Level;
- Boss;
- Fanfarra de vitória;

## GABRIEL HENRIQUE FERREIRA BESSA

- Jogador
  - ~~Movimentação básica;~~
  - ~~Lança-chamas;~~
  - ~~Money parry;~~
  - Melhorias de game feel;
- Level design

## GISELLE NERES DE OLIVEIRA E SILVA

### SPRITES

Obs.: Apresente “rascunhos” antes das artes finais, para garantir que o *game feel* está ok e evitar desperdício de trabalho;

- Jogador
  - Parado;
  - Andando;
  - *Money parry*
  - Levando dano;
  - Morrendo;
- Inimigos
  - Mano-guarda;
    - Parado;
    - Andando
    - Atacando (melee)
    - Levando dano;
  - Muleque do olho-roxo;
    - Parado;
    - Andando
    - Atacando (tiro)
    - Levando dano;
  - Comedora de alho;
    - Parado;
    - Andando
    - Atacando (bafo)
    - Levando dano;
  - Bêbado;
    - Parado;
    - Andando
    - Atacando (melee)
  - Chefão (devedor);
    - Parado;
    - Andando;
    - Dash;
    - Atacando (melee);
    - Morrendo;

## **JONATHAS VERAS DA SILVA OLIVEIRA**

### **UI**

- In-game;
  - Barra de vida;
  - Contador de dinheiro;
  - Barra de vida do boss (deve aparecer apenas quando o boss estiver ativo);
- Menu

- Botão de iniciar jogo;
- Botão de fechar jogo;

## **LUÍS EDUARDO DE OLIVEIRA SALES**

### **FASES**

- ~~Tutorial~~
  - ~~Introdução da movimentação;~~
  - ~~Introdução do lança-chamas;~~
  - ~~Introdução do money parry;~~
  - ~~Apresentação do Mano-guarda;~~
- Level 1
  - Apresentação do Moleque do olho-roxo;
  - Primeira batalha de chefão;
- Level 2

## **MARCOS ARTHUR DA SILVA MELO**

- Definir classes pai dos inimigos;
- Inimigos(elaborar);