

O Mar não está pra ~~Peixe~~ Gente

Jogar

Botão - ao clicar, passa para a interface de boas-vindas e registro de nome.

Opções

Botão - ao clicar, passa para a interface de opções.

Controles

Botão - ao clicar, passa para a interface de controles.

Ranking

Botão - ao clicar, passa para a interface de ranking das pontuações salvas.

Sair

Botão - ao clicar, fecha o jogo.

Opções

☐ Tela cheia

} Checkbox - ao clicar, ativa/desativa a tela cheia.

Volume da música



} Slider - ao clicar e arrastar, aumenta/diminui o volume da música do jogo.

Volume dos efeitos



} Slider - ao clicar e arrastar, aumenta/diminui o volume dos efeitos sonoros do jogo (disparos, sons dos inimigos, etc.).

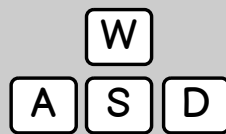
Voltar

Confirmar

Botões - ao clicar, volta para a interface do menu inicial ou para a interface de pausa (dependendo a partir de onde a interface de opções foi acessada). O botão "Voltar" não salva as mudanças feitas, enquanto o botão "Confirmar" salva.

Controles

Todas as interações por teclas que o usuário pode efetuar durante o jogo.



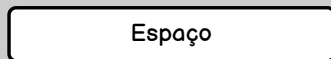
Mover



Disparar



Pausar



Usar melhoria

Voltar

Botão - ao clicar, volta para a interface do menu inicial ou para a interface de pausa (dependendo a partir de onde a interface de controles foi acessada).

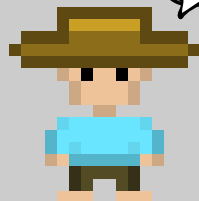
Ranking

Posição	Nome	Pontuação

Voltar

} Botão - ao clicar, volta para a interface do menu inicial ou para a interface de pausa (dependendo a partir de onde a interface de controles foi acessada).

Olá!



Chico Cunha é um pescador e precisa da sua ajuda para conter a revolta das criaturas do mar! Mas antes ele gostaria de saber o seu nome:

Insira aqui seu nome para salvarmos sua pontuação no ranking.

Input - o usuário digita aqui seu nome. O mesmo será salvo juntamente com a pontuação obtida ao final da tentativa atual. Se estiver entre os 10 melhores, aparecerá na interface de ranking.

Voltar

Botão - ao clicar, volta para a interface do menu inicial, sem armazenar o nome do usuário.

Confirmar

Botão - ao clicar, vai para a interface do jogo em si, com o nome do usuário digitado acima armazenado para salvar sua pontuação quando o mesmo finalizar a tentativa.

Ícone da melhoria temporária armazenada. Pressionar ESPAÇO para usar.



Número de vidas que o jogador possui atualmente



Número de moedas que o jogador possui atualmente



Ícones que representam as melhorias permanentes que o jogador possui atualmente.



00:00

Tempo restante para o fim da onda de inimigos atual (exceto para as rodadas de "boss").

Área destinada aos eventos do jogo. O personagem controlado pelo usuário é o Chico Cunha. Os peixes e demais criaturas são alguns dos inimigos (normais e "boss") que tentarão atacar Chico. Os sprites ainda não são definitivos, apenas uma ideia inicial. Os mapas ainda não foram definidos.

Interação por tecla ("esc") - passa para a interface de pausa.

Pausar

esc



Jogo Pausado

Continuar

Botão - ao clicar, volta para a interface do jogo da forma que estava quando foi pausada.

Opções

Botão - ao clicar, passa para a interface de opções.

Controles

Botão - ao clicar, passa para a interface de controles.

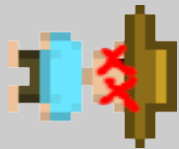
Ranking

Botão - ao clicar, passa para a interface de ranking das pontuações salvas.

Menu principal

Botão - ao clicar, volta para a interface inicial (menu principal), sem salvar a pontuação atual no ranking.

Fim de Jogo



Você não foi capaz de ajudar Chico Cunha.
Refleta sobre suas atitudes e tente novamente.

Recomeçar

Botão - ao clicar, volta para a interface de boas-vindas e registro de nome, para uma nova tentativa.

Menu principal

Botão - ao clicar, volta para a interface inicial (menu principal).