Lucas Máximo Ferreira – Space War

Desenvolvimento de fases

O jogo será constituído por três fases, a primeira com a finalidade de ser o tutorial do jogo, explicando especificamente as definições que irão de aparecer no projeto. A segunda fase será a principal entre as outras pois é aonde acontecerá o fundamento do nosso jogo, ou seja, o jogo real em que contará a pontuação, vidas do jogador, dificuldades, entre outras definições que irão aparecer na segunda fase, será o começo do jogo em questão. A terceira será a parte final pois o jogador irá de enfrentar o chefe, que obviamente vai de ser a fase mais difícil do jogo, e a forma de perder na primeira e segunda fase será morrer para os inimigos com seus tiros, e na terceira a mesma coisa, porém vai ser com uma dificuldade maior pelo fato de ser contra o “chefe do jogo”. Então é praticamente esse conceito de fases que nós iremos seguir no trabalho interdisciplinar.

1. Na fase inicial do jogo será o tutorial, a parte em que será apresentado todos os comandos para que o projeto possa ser jogado. Primeiramente irá de aparecer a síntese do jogo, de como funciona, modo de jogar, objetivo e é claro os comandos, em seguida mostrará basicamente a forma de como jogar o jogo e para finalizar, permitirá que o jogador teste o projeto antes de ir para a primeira fase.
2. Na primeira fase já irá de ser o jogo oficial, sem tutoriais, apenas o jogo definido que seria composto por uma dificuldade média, com o jogador possuindo três vidas no total, a nave será escolhida pelo jogador no início do jogo e em seguida do início do jogo, começará a primeira fase com um número razoável de inimigo, e a nave escolhida pelo usuário vai de aparecer juntamente com o jogo, adicionando também no cenário três proteções que irá ajudar o jogador ao decorrer do jogo, porém essas proteções tem um gasto, ou seja, se atingir um determinado número de tiros do inimigo a proteção ira se quebrar, deixando o espaço vazio apenas com a nave e sem nenhuma proteção se o caso for de serem todas quebradas. O jogador irá atirar nos inimigos com a tecla “espaço” e controlar a nave pelas teclas “->” para a direita e “<-” para a esquerda. Os inimigos irão de atirar contra a nave com um comando aleatório pois irão de movimentar de forma horizontal permanecendo no mesmo lugar ao longo do jogo. Ao eliminar todos os inimigos do jogo o jogador passa para a fase três que será explicada logo em seguida.
3. Na terceira fase o jogador irá jogar contra o “chefe”, o modo mais difícil, terá apenas duas proteções, dificultando o modo, o número de tiros para eliminar o “chefe” irá ser padrão, não seria um número escolhido aleatoriamente de cinquenta a cem por exemplo. O jogador terá apenas duas vidas, e se no caso perder volta ao início do jogo, ou seja, para o início da fase. Ganha apenas se o jogador derrotar o “chefe”.

Componentes: Lucas Máximo, Fabrício Cruz, Mauricio Maia, Guilherme Bianchini, Amaury Jr, Matheus do Prado.