

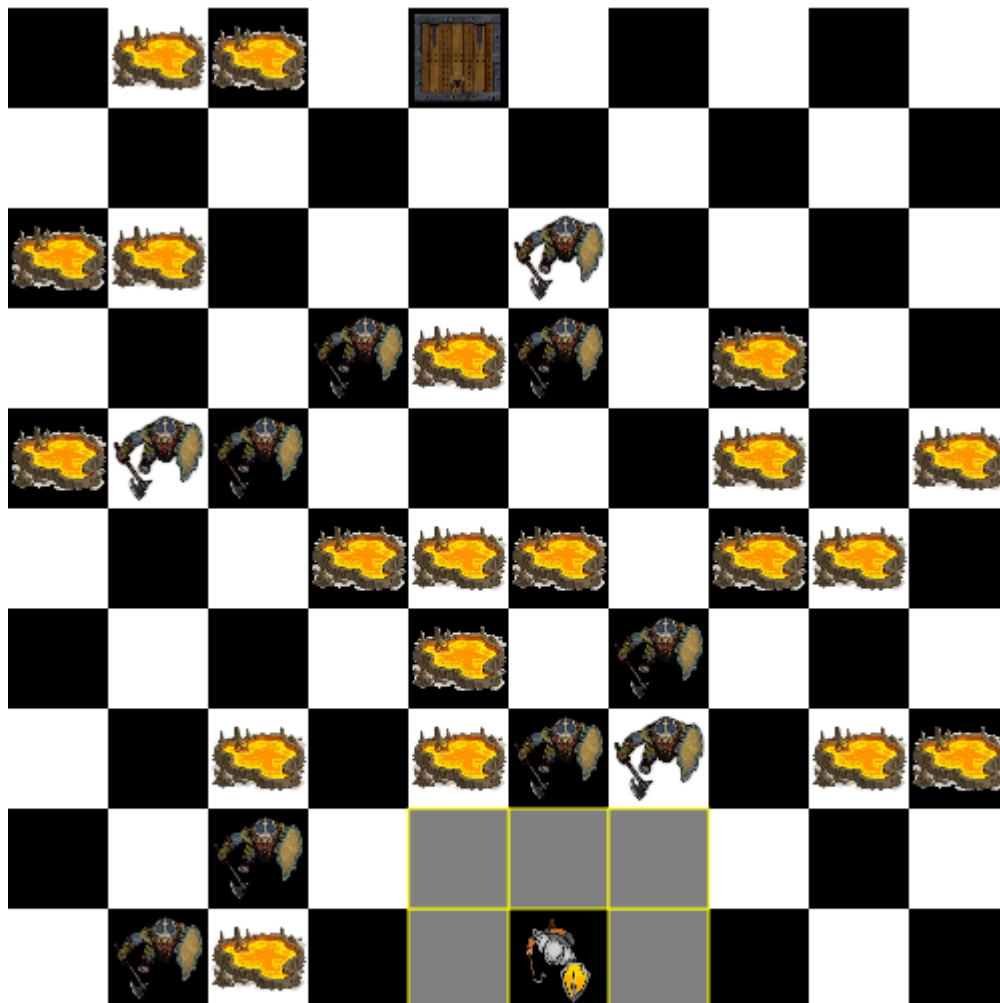
Aspetos/Regras de Jogo – Projeto L.A. 1

RogueLike

PL2 – 2016/2017

Inicialmente, o nosso grupo decidiu que o herói/jogador deste projeto iria ser inicializado na mesma posição em cada nível de jogo, isto é, na posição (5,9) do tabuleiro 10x10.

Para além disso, também resolvemos gerar a saída de cada nível de jogo na primeira linha do tabuleiro, isto é, (0,0) a (0,9) do tabuleiro 10x10.



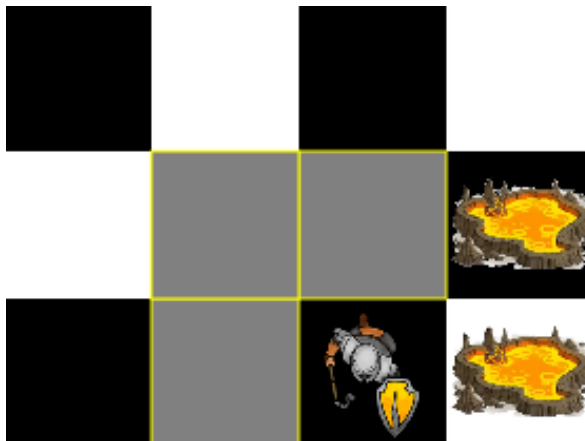
Nível: 1

Score: 0

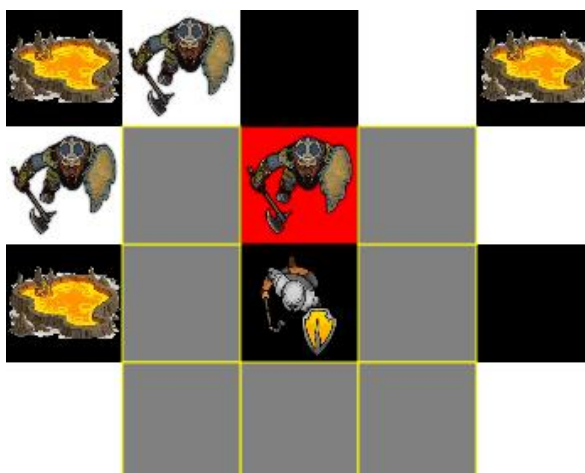
Como se pode observar no fim do tabuleiro, apresenta-se o nível atual do jogo, bem como o número inicial de vidas do jogador (10 corações), que se mantém no início de cada nível.

Cada ataque do inimigo sobre o jogador equivale a remover uma unidade à vida do mesmo, diminuindo o número de corações apresentados no tabuleiro.

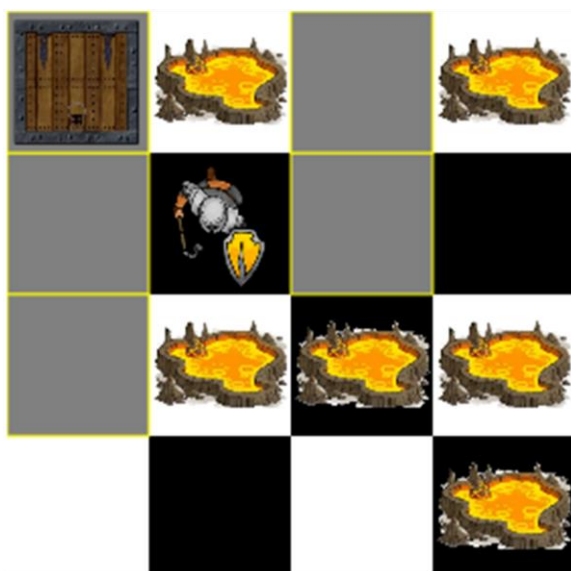
Por cada inimigo morto por parte do jogador, o score apresentado no fim do tabuleiro é incrementado 10 unidades, sendo que se ultrapassar de nível, este mantém o valor atual da pontuação e incrementa 20 unidades, como recompensa de atingir um novo nível.



Nesta imagem, destaca-se as casas que o herói poderá se movimentar, sendo que estas encontram-se sinalizadas por rebordo amarelo e um fundo cinzento.

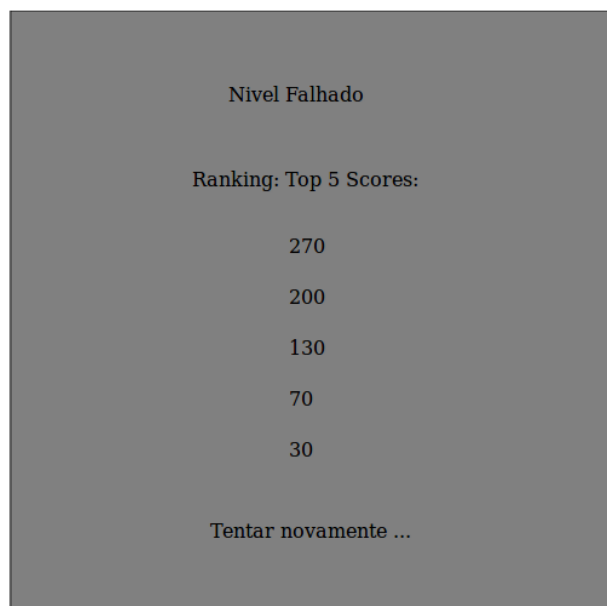


Nesta imagem verifica-se que quando um inimigo se encontra à volta do jogador, este é marcado no tabuleiro com fundo vermelho e rebordo preto, de modo a que o jogador saiba que o possa matar.



Quando a posição do herói se encontra à volta da posição da saída, esta fica sinalizada por um rebordo amarelado, de forma a que o jogador saiba que pode acabar o nível em que se encontra, avançando para essa posição.

Quando o jogador/herói perder, irá aparecer uma interface do lado direito do tabuleiro de jogo com um ranking das 5 melhores pontuações até ao momento. Para além disso, também aparecerá uma opção nesta interface para jogar novamente a partir do primeiro nível.

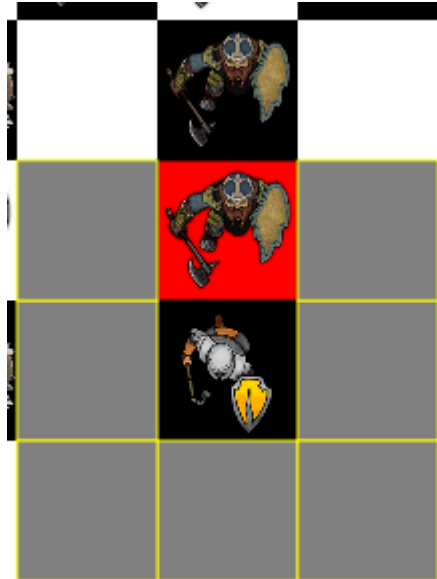


Do lado esquerdo aparece um ranking após ter apenas registado 1 score.

Do lado direito aparece um ranking após ter registado vários scores, ordenando-os decrescentemente.

Relativamente ao movimento do jogador, este só pode avançar uma casa para cima/baixo ou direita/esquerda ou nas diagonais.

Quanto aos inimigos, estes movimentam-se após e de acordo com a ação do jogador, isto é, aproximam-se do herói jogada após jogada.



Grupo:

- Nelson José Dias Teixeira, LCC
- Bernardo José Barbosa Alves, LCC
- Pedro Duarte Cunha e Silva, LCC