

Título do jogo: Pendente...

Grupo: Rafael Luz da Silva Junior, Lucas de Lemos Moraes, Douglas Xavier Ramos de Araujo e Danilo Cordeiro Ramos

Data: 05/11/2024

Documentação:

Utilizando o modelo do projeto de shoot' em up realizado para a atividade de aula, foi decidido fazer um shoot' em up 2D com temática de pescaria, onde existirá mecânica de pesca que daria ao jogador power-ups.

Ideia Inicial: Jogador é um barco de pesca que está enfrentando um terrível rio que possui os mais variados e perigosos tipos de peixe. Ele lida com os peixes perigosos com seus canhões de arpão enquanto tenta pescar os peixes preciosos no fundo do rio.

Ideia Retrabalhada: O jogador é um mergulhador, com uma arma de arpão que deve lidar com a vida marítima perigosa no fundo do oceano, enquanto procura os peixes preciosos que deseja. (Aconteceu pela limitação de assets encontrados na internet).

Mecânicas Pensadas:

Sistema de movimentação e tiro básico:

Devido aos assets encontrados, o jogo será um shoot' em up horizontal. A arma atirárá projéteis em direção a direita, e a movimentação será livre em todas as direções.

Sistema de pesca:

O sistema de pesca não foi idealizado devido a mudança súbita de estilo. Deverá ser pensado com as limitações de tempo em mente devido ao atraso de início do projeto.

Sistema de power-ups:

Como o sistema de pesca deve mudar, o sistema de power-ups também. Então ainda não foi idealizado, e deve ser pensado com as limitações de tempo.

Inimigos:

Devido aos assets encontrados, os inimigos não irão disparar projéteis. Então serão feitos inimigos pensando neste caso e nos assets disponíveis. Também, o único tipo de dano relevante é de contato direto quando falamos de relação inimigo e jogador.



Peixe-espada:

Viaja reto para a esquerda.

Águas-vivas:



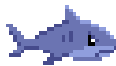
Azul:

Viaja em curva, seja para cima ou para baixo enquanto se dirige a esquerda.



Rosa:

Viaja de forma ondulada para a esquerda.



Tubarão:

Viaja perseguindo o jogador, até que o jogador ultrapasse sua posição, onde então viaja reto verticalmente.

Fluxo de jogo:

Fases definidas, construídas a mão, onde o jogador deve apenas sobreviver as ondas de inimigos que são invocadas.

Cada onda, com exceção da primeira, só pode ser invocada quando a onda anterior for completamente finalizada, ou seja, todos os inimigos foram destruídos, seja por passarem da borda da tela, ou por destruição devido aos ataques do jogador.

Durante as ondas, serão definidos lugares onde aparecerão os peixes que o jogador deve pescar para adquirir pontos extras.

Quando todas as ondas de uma fase finalizarem, o jogador terá concluído a fase, e poderá passar para a próxima.

O objetivo do jogo é chegar até o final de cada fase, e adquirir a maior pontuação possível.

Caso o jogador entre em um estado de morte, ele deverá reiniciar a fase atual, perdendo alguns pontos adquiridos no processo.

O que foi executado:

Com o atraso, e a execução do trabalho feita em aula, foi possível definir algumas coisas.

- Redefinição dos sprites.
- Nova orientação de direções no plano 2D, para que o jogo se torne um shoot 'em up horizontal.
- Sistema de colisão e tiro (Os tiros acertam os inimigos e os matam, e o jogador pode morrer ao contato).
- Movimentações dos inimigos aplicadas.
- Sistema de HUD placeholder para a tela título, tela de pausa, e fim de jogo.

Título do jogo: Pendente...

Data: 12/11/2024

Resumo:

Neste período, o foco foi em execução das mecânicas básicas, definindo sistemas de dano, pontuação e gerenciamento de ondas.

Também foram trabalhadas questões gráficas simples, sendo adicionado alguns efeitos, como o de dano utilizando sistemas do Unity, e um de morte para os peixes e o jogador. Além disso, finalmente foi resolvido o problema com as imagens borradas.

O que foi executado:

- Inimigos e o jogador agora possuem uma quantidade de vida a ser retirada antes de serem destruídos.
- Adicionado efeito de dano, onde os inimigos e o jogador piscam em vermelho quando são atingidos.
- Adicionado efeito de morte animado para os inimigos e jogador.
- Criado objeto invocador de inimigo capaz de invocar em intervalos de tempo definidos, e definir na invocação os parâmetros que o inimigo terá.
- Criado objeto de gerenciamento que entende quando uma onda de inimigos deve ser finalizada, além de entender quando deve passar para a próxima fase.
- Foi dado início a idealização de um sistema de pesca.

Título do jogo: Ultra Fishing

Data: 19/11/2024

Resumo:

Houve pouco progresso nesta semana, por falta de tempo dos participantes, porém algumas coisas devem ser mencionadas.

O sistema de pesca foi idealizado, e com isso o sistema de power-ups veio junto.

Além disso, um simples sistema de pontuação foi desenvolvido.

Mecânicas Repensadas:

Mecânica de pesca:

Ao invés de um sistema de pesca comum, foi definido um sistema de "pontaria", onde a arma com arpão poderia arremessar um arpão com corda que fisgaria o peixe e o traria até o jogador.

Neste espaço de tempo, onde o peixe está fisgado, o jogador não pode atirar.

Mecânica de power-ups:

Será feita através de pontuação, onde os pontos adquiridos enchem uma barra que quando completa dá ao jogador a possibilidade de utilizar os power-ups pensados.

Power-ups:

Peixe-espada aliado: Arremessa um peixe espada para a direita, ele atravessa todas as colisões e causa alto dano.

Sobrecarga de arpão: O arpão entra em um modo de sobrecarga, onde é possível atirar extremamente rápido.

O que foi executado:

- Sistema de pontuação.

Título do jogo: Ultra Fishing

Data: 26/11/2024

Resumo:

Para finalizar, um esforço extra foi feito, e foi possível completar muitos aspectos do projeto, mesmo que algumas ideias iniciais tenham sido descartadas para dar o mínimo de polimento ao jogo.

Não foi possível desenvolver 3 fases, apenas uma que possui duração de 2 minutos. O estado de vitória se tornou chegar até o final dessa fase desenvolvida.

O HUD foi finalizado, com sprites desenvolvidos pela equipe, todas as funcionalidades devidas, e um tutorial na tela título para explicar as mecânicas.

Um inimigo foi adicionado para dar uma dinâmica de jogo um pouco melhor.

Por fim, sistemas de pesca com arpão, power-ups, pontuação alta e gerenciamento de som foram adicionados.

Inimigos:



Tubarão:

Sua funcionalidade agora é a mesma do peixe-espada, porém possui mais vida para criar barreiras para o jogador.



Anglerfish:

Inimigo novo que agora possui a funcionalidade de perseguir o jogador antes presente no tubarão.

O que foi executado:

- Sistema de pontuação alta, capaz de lembrar da pontuação mais entre as tentativas
- Sistema de pesca onde o jogador atira um arpão com pesca em um peixe que então é puxado até o jogador.
- Sistema de power-ups baseado em pontuação, ambos o peixe-espada aliado e sobrecarga foram desenvolvidos.
- HUD agora possui imagens desenvolvidas para ele.
- Adicionada barra de vida e power-up ao HUD, meio a jogatina.
- HUD da tela principal possui botão de tutorial, que leva o jogador a uma tela que explica todas as mecânicas necessárias para jogar o jogo.
- HUD para o estado de vitória foi desenvolvido.
- Adicionados botões para tentar novamente, e voltar ao menu principal.
- O tubarão foi retrabalhado, se tornou um peixe-espada com mais vida.
- O inimigo anglerfish foi adicionado. Ganhou a mesma capacidade do tubarão antigo.
- Fase com 14 ondas de inimigos desenvolvida.
- Estado de vitória adicionado quando o jogador terminar a fase desenvolvida.
- Sistema de efeitos sonoros desenvolvido.
- Música de fundo definida.
- Efeitos sonoros para atirar com arpão, arremessar peixe-espada, pescar peixe, dano ao player e morte definidos.
- Efeito visual de background se movendo lentamente adicionado (nem dá para chamar de parallax).

Commits do repositório antigo:

Commits on Nov 7, 2024

Testando 2

Alsemcam committed 3 weeks ago

0b97d3f

<>

Testando

Alsemcam committed 3 weeks ago

b629e3b

<>

VerAlpha0.1

- Coisas Feitas
- Inimigos agora recebem dano
- Adicionados efeitos de dano e morte
- Problemas de imagens borradas resolvido
- Coisas Sendo Trabalhadas
- Spawner de inimigos
- Gerenciador de ondas

Alsemcam committed 3 weeks ago

3005e9f

<>

Commits on Nov 12, 2024

Ver0.3 AlphaDiver

Feitas:

- Objetos capazes de instanciar inimigos
- Gerenciador de ondas de inimigos
- Sistema de Pontuação

Em Progresso:

- Peixes Bônus

A Fazer:

- Sistema de Power-up a partir de pontuação.
- Adicionar efeitos sonoros e música.
- Criar "Fases"

Alsemcam committed 2 weeks ago

a480fbb

<>

Commits on Nov 26, 2024

Versão Final

Claro se não houver nenhum hotfix

- Uma fase concluída
- Estado de vitória adicionado
- HUD concluído
- Tutorial adicionado
- Sistema de pontuação alta incluído
- Power Ups adicionados

Alsemcam committed 3 days ago

df3ac73

<>