

Projeto da Disciplina

UTFPR/DACOM 2017

DW36O-Desenvolvimento Web

PROJETO GAME CENTER

Inspiração

- Game Center

- ▶ Google Play Games
- ▶ Steam
- ▶ Xbox Live
- ▶ PlayStation Network (PSN)
- ▶ Apple Game Center

- Provê

- ▶ Gerenciamento dos jogos
 - ★ Acesso aos jogos, Cloud saving, instalação
- ▶ Gamificação
 - ★ GameScore (XP), Achievements, Leaderboards
- ▶ Rede social
 - ★ Amigos, comentários, ratings, share (pics+videos)

Primeira Parte

- Jogo

- ▶ Framework Phaser JS + Web + JavaScript + jQuery + Libs
- ▶ Versão simples, com 3 fases
- ▶ Nem todos os recursos
- ▶ Enviando informações ao servidor

- Game Center

- ▶ Permite visualizar/consultar informações
- ▶ Web + JavaScript + jQuery + Bootstrap

- Detalhes do Projeto

- ▶ Grupo: 2 alunos
- ▶ Prazo máximo para entrega: 10/05/2017
- ▶ **Assets** devem ser diferentes daqueles utilizados nas aulas
 - ★ sprites, áudio, mapas, etc

Requisitos do Jogo

Jogos de Plataformas

- Jogo de Plataformas
 - ▶ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlatformGame>
 - ▶ https://en.wikipedia.org/wiki/Platform_game
- **Tradicional:** Super Mario, Sonic, Crash (2D), Donkey Kong Country
 - ▶ Mais linear, vencer desafios (obstáculos/inimigos), vários colecionáveis
- **Platform-Hell:** Super Meat Boy, Dustforce, Splosion Man, VVVVVV
 - ▶ Dificuldade exagerada, muitos death-traps, movimentos precisos, Trial-and-Error
- **Action:** Mega Man, Ninja Gaiden, Shinobi
 - ▶ Combate + plataformas, muitos tipos de inimigos, bosses
- **Adventure:** Metroid, Castlevania SOTN, Wonderboy, Cave Story
 - ▶ Exploração, mapas vastos, habilidades requeridas/coletáveis
- **Shooter:** Contra, Metalslug, Gun Star Heroes
 - ▶ Twin stick/mouse shooter, muitos inimigos, tiroteio

Requisitos Mínimos do Jogo [PARTE 1]

- Assets distintos dos utilizados nos exemplos das aulas
- Requisitos [PARTE 1]
 - ▶ Movimentos 2+:
 - ★ move, pula, ataca, corre, pulo duplo, ...
 - ▶ Colecionáveis 2+
 - ★ Moeda, Health, Life, Munição, ...
 - ★ Habilidades permanentes ou temporárias: melhora de pulo/ataque, imã de itens, invencibilidade...
 - ▶ Obstáculos/elementos 2+
 - ★ Buracos, espetos, serras, fogo, lava, ...
 - ★ Switches/portas, pipes (Mario ou Sonic), portais, ...
 - ★ Inimigos: Canhões, vai-e-vem, spawner, atirador, ...
 - ▶ Mapa: apenas 1 (primeira versão)

Requisitos Mínimos do Jogo [PARTE 2]

- Requisitos [PARTE 2]

- ▶ Mapas/Levels 3+

- ★ bastante distintos
 - ★ elaborados
 - ★ longos

- ▶ Telas 4+

- ★ início
 - ★ jogo (fases)
 - ★ gameover
 - ★ gamewin (final)

- ▶ Plataformas 3+

- ★ Fixa, móvel vertical, móvel horizontal, móvel circular, móvel trilho, gelo, quebradiça, ...

- ▶ Obstáculos/elementos 4+

- ▶ Colecionáveis 4+

Requisitos do Game Center

Requisitos Game Center [PARTE 1]

- Game Network

- ▶ Achievements/Trophies
- ▶ Gamerpoints/XP
- ▶ Save game (cloud)
- ▶ Função Share
 - ★ screenshot + vídeo
 - ★ <http://recordrtc.org/>

- Inspiração: GooglePlay, Live, PSN e Steam

From Xbox Live

- Gamercard: avatar/gamertag, user, reputation
- Achievements: conquistas que podem ser alcançadas no jogo
- Gamerscore: sistema de pontos por conquistas
- Cloud game save
- Game DVR: foto e vídeo (RecordRTC)
- Media sharing: YouTube?
- Text Message (WebRTC)
- Video Chat (WebRTC)