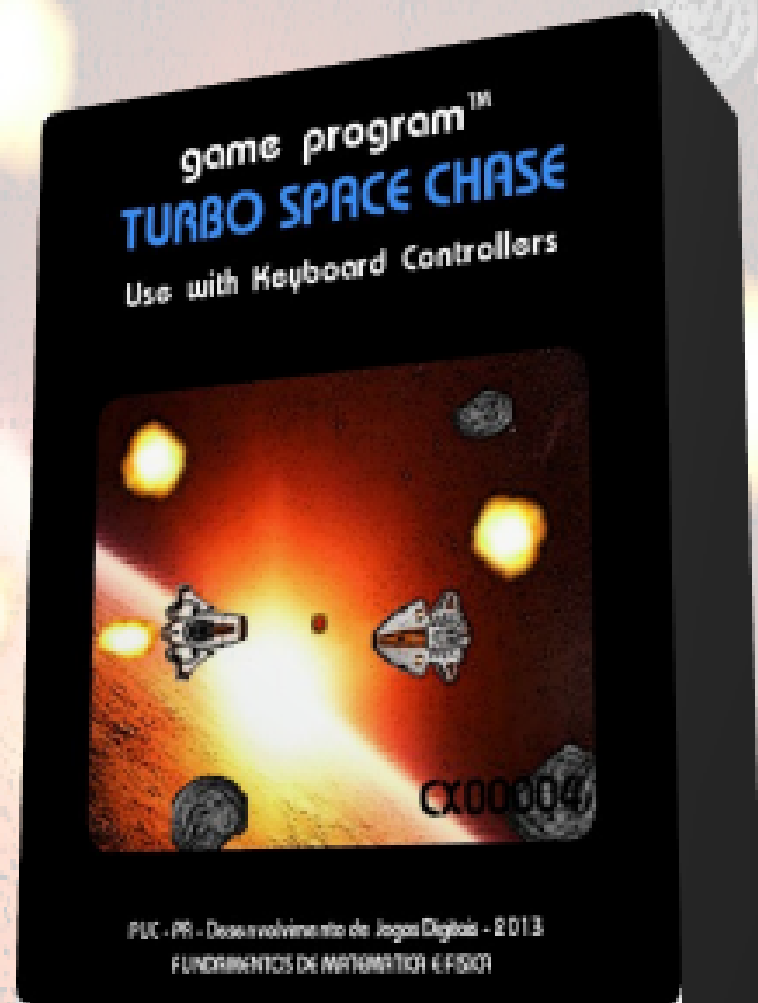


Agora que  
você conhece o Jogo  
aprenda como jogá-lo

BOM DIVERTIMENTO

## GUIA DO JOGADOR



PUC - PR - Desenvolvimento de Jogos Digitais - E 013  
FUNDAMENTOS DE MATEMÁTICA E FÍSICA

ELABORADOR DE MATERIALS E TEXTO  
LUC - PR - Desenvolvimento de Jogos Digitais - E 013

Enzo A. Marchiorato  
Oscar Leal Valin Ribeiro e Silva

Este game foi desenvolvido para  
Avaliação da matéria de FUNDAMENTOS  
DE MATEMÁTICA E FÍSICA do curso de  
DESENVOLVIMENTOS DE JOGOS DIGITAIS  
da PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA  
DO PARANÁ – PUC PR,  
SEGUNDO SEMESTRE DE 2013.

ATENÇÃO, este jogo é uma versão de  
avaliação. Recursos poderão ser adicionados,  
assim como, os disponíveis aqui  
podem não estar presentes na versão  
comercial se um dia ela vier a existir.

# CONTÉÚDO

INTRODUÇÃO 3

CONTROLE PADRÃO 4

INICIANDO 6

RESUMO DE JOGO 8

CONSIDERAÇÕES DOS  
DESENVOLVEDORES 10

IMPLEMENTAÇÕES E  
CLASSES UTILIZADAS  
NO PROJETO 12

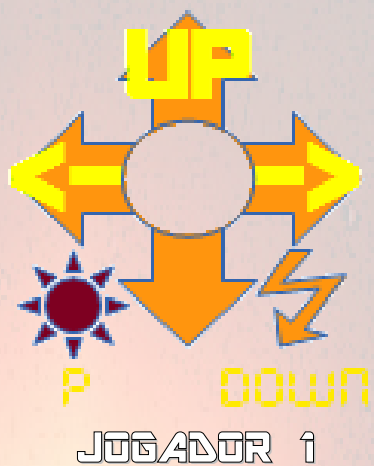


# SPACE TURBO CHASE

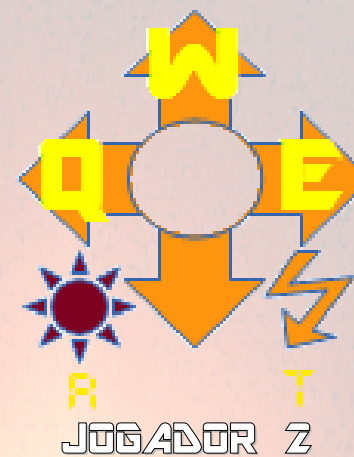
## INTRODUÇÃO

Bem vindos a arena de  
Turbo Space Chase...  
Uma emocionante batalha entre  
2 raças alienígenas que  
Disputam o direito de conquistar o  
Planeta de sua rival.  
Para isso, dispõe de suas naves  
Equipadas com armamento pesado e  
Dispositivos de defesa, devendo também,  
Protegerem-se do traiçoeiro campo  
Mortal de Asteróides.

## CONTROLE PADRÃO



## CONTROLE PADRÃO





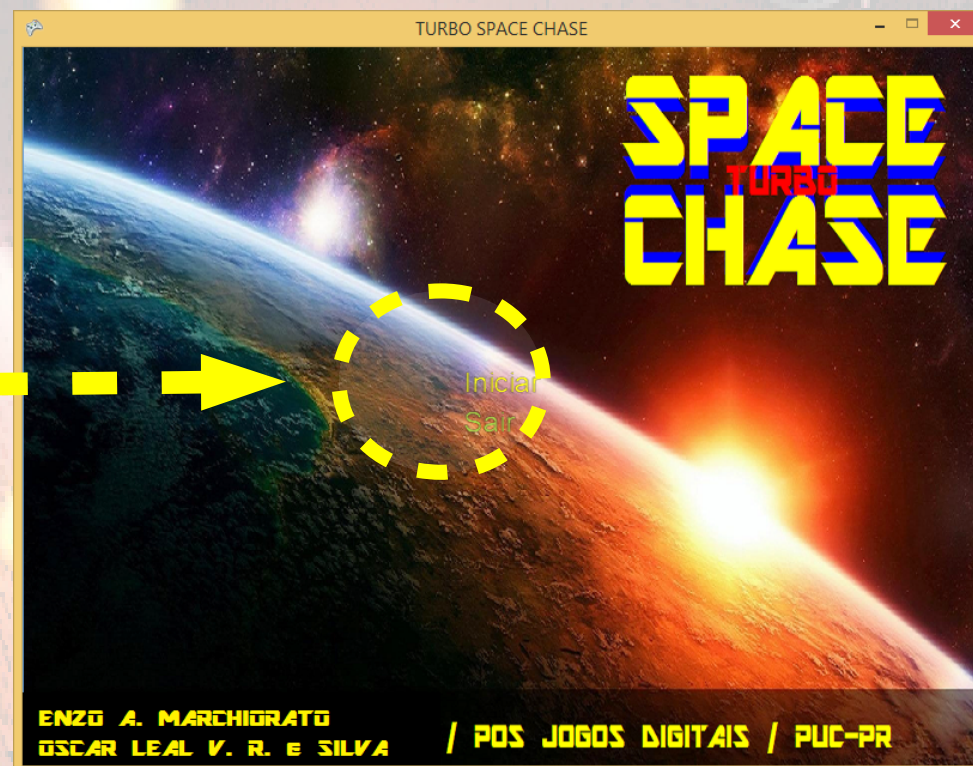
## INICIANDO

UMA VEZ EXECUTADO O JOGO,  
SEJA NO SEU DESKTOP OU EM  
PLATAFORMA COMPATÍVEL (EM BREVE)  
A SEGUINTE TELA SERÁ EXIBIDA



SELECIONE A OPÇÃO INICIAR  
UTILIZANDO AS SETAS DO SEU TECLADO  
OU DIRECIONAL DO SEU JOYSTICK  
CONFIRMANDO COM ENTER OU BOTÃO  
DE AÇÃO.

## TELA INICIAL DO GAME TURBO SPACE CHASE



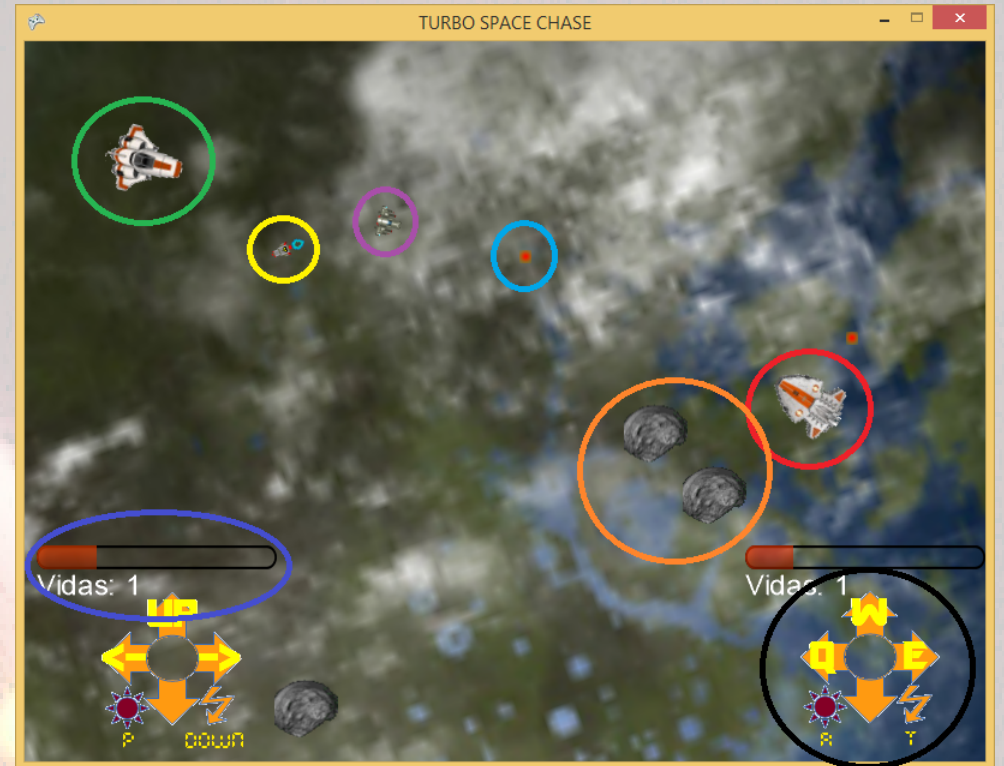
VOCÊ SERÁ LEVADO AGORA A  
ARENA ESPACIAL DOS ASTEROIDES  
MORTAIS, DE ONDE POUCOS VOLTARAM  
VIVOS PARA CONTAR SUA HISTÓRIA

## RESUMO DE JOGO

OS COMPONENTES QUE FARÃO PARTE DO JOGO DURANTE A BATALHA NA "ARENA" SERÃO :

- ESPAÇONAVE JOGADOR 1 - DEFESA
- ESPAÇONAVE JOGADOR 2 - ATAQUE
- TIRO PLASMA - PADRÃO
- MISSEL PERSEGUIDOR [NAVE DE ATAQUE]
- MINI NAVE FALSA [NAVE DE DEFESA]
- BARRAS DE VIDA DO JOGADOR
- ASTEROIDES MORTAIS
- CONTROLE PADRÃO

8



A MOVIMENTAÇÃO DAS ESPAÇONAVES SEGUEM A LEI NEWTONIANA DE GRAVIDADE E NO ESPAÇO... PORTANTO SUA NAVE SÓ VAI PARAR OU MUDAR DE DIREÇÃO SE O JOGADOR ACCELERAR O MOVIMENTO DE SUA NAVE NA DIREÇÃO PRETENDIDA.

ENQUANTO O MISSEL ATIRADO PELA NAVE ATACANTE SEQUE A NAVE DO Oponente, O ESPECIAL DA NAVE DEFENSORA REPELE O ESPECIAL DA ATACANTE.

9

## CONSIDERAÇÕES DOS DESENVOLVEDORES

ESTE JOGO FOI DESENVOLVIDO  
POR UMA EQUIPE DE 2 INTEGRANTES.

Enzo Augusto Marchiorato  
[enzoem@gmail.com](mailto:enzoem@gmail.com)

Oscar Leal Valin Ribeiro e Silva  
[oscar.devgame@gmail.com](mailto:oscar.devgame@gmail.com)

PARA AVALIAÇÃO DO CURSO DE  
DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS  
PUC-PR 2013

DISCIPLINA

FUNDAMENTOS DE MATEMÁTICA E FÍSICA  
COM O PROFESSOR

Vinicius Godoy de Mendonça  
[www.pontev.com.br](http://www.pontev.com.br)



JOGO DESENVOLVIDO NA LINGUAGEM XNA 4.0.

A LISTA DE CLASSES E UTILIZAÇÃO DAS  
IMPLEMENTAÇÕES SOLICITADAS NA DISCIPLINA  
ESTÃO DISPONÍVEIS A SEGUIR :



## Turbo Space Chase Classes

- a. Explosao.cs - responsável pelas explosões ocorridas no jogo.
- b. Game1.cs - classe de controle do Jogo, responsável pelas demais chamadas está logo abaixo da chamada principal do XNA.
- c. GameScreen.cs - classe do XNA responsável pelas configurações de tela e atualiações do jogo.
- d. God.cs - classe que é acionada para fazer as atualizações dos componentes do jogo.
- e. Level1.cs - classe com as definições do comportamento do cenário (ARENA) do jogo.
- f. Limpeza.cs - classe responsável pelo gerenciamento dos objetos inativos do jogo.
- g. MenuComponent.cs - classe que define os Componentes a partir da tela inicial.
- h. MenuInicial.cs - classe que carrega o menu inicial do jogo.
- i. Nave.cs - classe que controla e define o comportamento de uma Nave.

- j. Obstaculo.cs - classe que controla e define o comportamento dos asteróides.
- k. Program.cs - classe inicial dom XNA.
- l. TipoantiRocket.cs - classe de constantes com definições do tiro especial .
- m. TipoNave.cs - classe de constantes com as definições da nave.
- n. Tiro.cs - classe de controle dos tiros
- o. TiroPursuit.cs - classe que controle e gerência o comportamento do míssil
- p. antiRocket.cs - classe que define o míssil.
- q. Arma.cs - classe de controle das armas
- r. Attackship.cs - classe de definição da nada "atacante".
- s. BehaviorFlee.cs - cálculo do behaviorFlee, para o míssil defletor. Ou seja, para a fuga dos mísseis tele-guiados quando o BehaviorWander.cs da nave de defesa estiver ativado.



t. BehaviorPursuit.cs - cálculo do behaviorPursuit, para o míssil tele-guiado, ou seja, funciona quando o BehaviorWander.cs não estiver ativado, fazendo com que o míssil tele-guiado siga a nave de defesa.

u. BehaviorSeek.cs - cálculo do behaviorSeek, para os demais behaviors.

v. BehaviorWander.cs - cálculo do behaviorWander, para a movimentação da nave.

w. Colisão.cs - classe de controle das colisões.

x. ConfiguraNaves.cs - seta e carrega as naves disponíveis no jogo

y. Defenseship.cs - definição da nave "defensora"

aa. Camera2d.cs - biblioteca terceira de efeitos visuais retirada do site <http://www.david-amador.com/2009/10/xna-camera-2d-with-zoom-and-rotation/>

ab. EnergyBar.cs - biblioteca terceira para construção,ção e controle das barras de energia, retirada do site <http://pontov.com.br/site/colaboradores/206-kleberandrade>

ESPERAMOS QUE TENHAM GOSTADO

"NOSSO ESFORÇO É NOSSO  
AGRADECIMENTO É O RESULTADO  
É NOSSO TROFÉU"

OBRIGADO POR JOGAR  
E ACREDITAR EM NOSSO POTENCIAL

"os desenvolvedores"