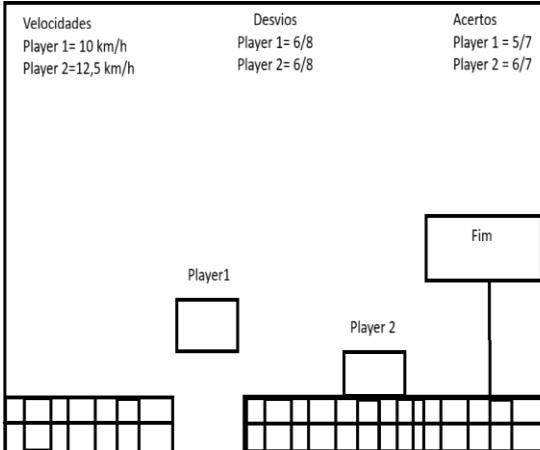


Documento de Projeto de Jogo

Título	Gravity Drift
Estória e fluxo	<p>Em Gravity Drift, o jogador atravessa instalações espaciais e campos de destroços onde a gravidade muda localmente. Certas superfícies e zonas do cenário alteram a gravidade (reduzem, aumentam ou até invertem momentaneamente), exigindo leitura rápida do ambiente para pular, cair mais rápido e desviar de projéteis. NPCs (drones e torretas) tentam impedir o avanço com tiros e barreiras de energia. O ritmo é de corrida lateral contínua: o jogador corre automaticamente, só controla pulo e queda acelerada (fast-fall). Concluir cada fase exige dominar as zonas de gravidade e os padrões dos inimigos.</p>
Jogador	<p>Lista de comandos</p> <p>Seta para cima: pula. Seta para baixo: acelera a queda. Tecla Esc: pausa o jogo. O jogador corre automaticamente para a direita. A velocidade aumenta com o tempo.</p>
Projeto	<p>NPC</p> <p>Os inimigos são máquinas autônomas do espaço. Drones perseguem o jogador e disparam projéteis em sequência. Torres fixas vigiam plataformas e atiram quando o jogador se aproxima. Minas gravitacionais alteram o peso do personagem ao serem ativadas. Cada inimigo tem ritmo e alcance específicos. Em níveis maiores, o número de inimigos e a cadência de tiro aumentam. Os ataques seguem padrões previsíveis que exigem tempo e precisão. O jogador deve evitar todos os disparos para vencer.</p> <p>Níveis</p> <p>Fase 1: Hangar Lunar — zonas leves e poucos inimigos. Fase 2: Cinturão de Destroços — minas e tiros cruzados. Fase 3: Estação Orbital — inversões rápidas e lasers. Modo fácil: menos inimigos e intervalos longos. Modo médio: alternância rápida de gravidade e tiros.</p> 

Modo difícil: máxima velocidade e ataques constantes.
O jogador deve completar o trajeto sem nenhum erro.

Regras

O jogador perde se for atingido por qualquer inimigo.
O jogador perde se colidir com um obstáculo.
O jogador perde se cair no vazio.
A falha reinicia automaticamente a fase.
A pontuação depende apenas do tempo e da perfeição da execução.
Para vencer, é necessário completar a fase sem nenhum erro.
A conclusão perfeita libera a próxima fase.
Erros não acumulam dano, encerram a partida de forma imediata..

Código

NPCs

Drones usam máquina de estados simples (Patrulhar, Mirar, Atirar).
Drones detectam o jogador dentro de um cone de visão de 70 graus.
Quando o jogador entra no alcance, o drone muda para o estado Mirar.
Após disparar, entra no estado Recarregar antes do próximo tiro.
Torres fixas também usam o mesmo sistema de estados.
Torres disparam em intervalos cronometrados conforme a dificuldade.
Minas gravitacionais ativam quando o jogador passa por cima.
Minas alteram a gravidade do jogador por um curto tempo.
Projéteis seguem o jogador com velocidade ajustada pela dificuldade.
Projéteis desaparecem ao atingir o jogador ou sair da tela.
A cada 30 segundos, a velocidade geral do jogo aumenta levemente. Qualquer colisão ou acerto termina a fase imediatamente.

outros

Ao vencer uma fase, aparece a mensagem “Perfeito!”.
Ao errar, aparece “Falha — tente novamente”.
A interface mostra o tipo de gravidade ativa e o tempo decorrido.