

# Skeletune Slumber



## História

Você é uma DJ que tem o poder de salvar o mundo com sua música. Destrua todos os mortos vivos para impedir o apocalipse.

## Jogo

Tela de *loading*, seguida de um menu inicial com música de fundo. Neste menu o jogador pode começar o jogo, inserir um password e acessar as opções. Ao começar o jogo, o jogador é apresentado brevemente ao antagonista DJ BÖNES que tem o poder de levantar os mortos com a música.

Você é a DJ SKULLEX e seu objetivo é impedir que os mortos vivos dominem o mundo.

O jogo será 2D com câmera fixa top-down. Seu personagem fica em um ponto fixo no mapa e os inimigos vagam em sua direção podendo desviar de obstáculos do cenário. Existem 3 raios de distância na cena: um de colisão dos inimigos com o personagem, um de maior pontuação e um de menor pontuação. Quando os inimigos estão nos raios pode-se tocar notas que formam melodias. Após uma colisão de zumbis com a DJ, ela perde vida e perdendo todas as vidas deve-se começar o nível do zero. Cada inimigo, a depender do seu tipo, morre com uma melodia. Ao tocar uma melodia, o inimigo mais próximo do tipo da melodia tocada é destruído. As melodias referentes a cada tipo de inimigo são exibidas na tela em formato de lista, próximas a HUD com o *alpha* reduzido. Ao tocar as notas, os sprites das notas se tornam opacos. Ao tocar as notas referentes a uma melodia, uma animação é exibida.

Há penalização se houver abuso de melodias (spamming) e a condição de vitória é sobreviver durante um tempo fixo por nível. Caso o jogador não sobreviva até o tempo final, sua pontuação é baseada no tempo sobrevivido e nos zumbis abatidos.

Programação	Arte
<ul style="list-style-type: none"><li>Tela de <i>loading</i></li><li>Menu inicial com opções</li><li>Tela do jogo em andamento</li><li>Carregar fase com password como em jogos antigos</li><li>Definição de colisores (círculo, retângulo ou cone)</li><li>PCG : Geração procedural de inimigos (4 tipos)</li><li>Matches de melodia</li><li>Movimentação dos zumbis (<i>seek</i> + <i>wander</i>)</li><li>Destruição de inimigos</li><li>Cálculo de dano (Zumbi vs DJ)</li></ul>	<p><b>Telas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Menu, opções e créditos</li></ul> <p><b>Spritesheets</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>DJ tocando e <i>pickup</i> piscando</li><li>Inimigos (4 tipos) se movimentando em 4 direções</li><li>Combos sendo executados</li></ul> <p><b>Mapas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Cemitério com raios diferentes</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penalidades de <i>spamming</i></li> <li>• Derrota após número de colisões dos zumbis com personagem</li> <li>• Vitória após determinado tempo vivo</li> </ul>	<b>Sistema de partículas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ao derrotar um zumbi ou este atacar a DJ, inicia-se animação do SP e o zumbi é retirado da cena</li> </ul>
<b>Level Design</b>	<b>Áudio</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posicionamento de obstáculos das fases</li> <li>• Fases curadas</li> <li>• Definição de sprites</li> <li>• Definição de notas/melodias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Música menu</li> <li>• Música de fundo</li> <li>• Som das notas</li> <li>• SFX: dano</li> <li>• SFX: zumbi morrendo</li> <li>• SFX: zumbi andando</li> <li>• SFX: zumbi entra no raio</li> </ul>