# SALACTIC SALISABE CRUSABE

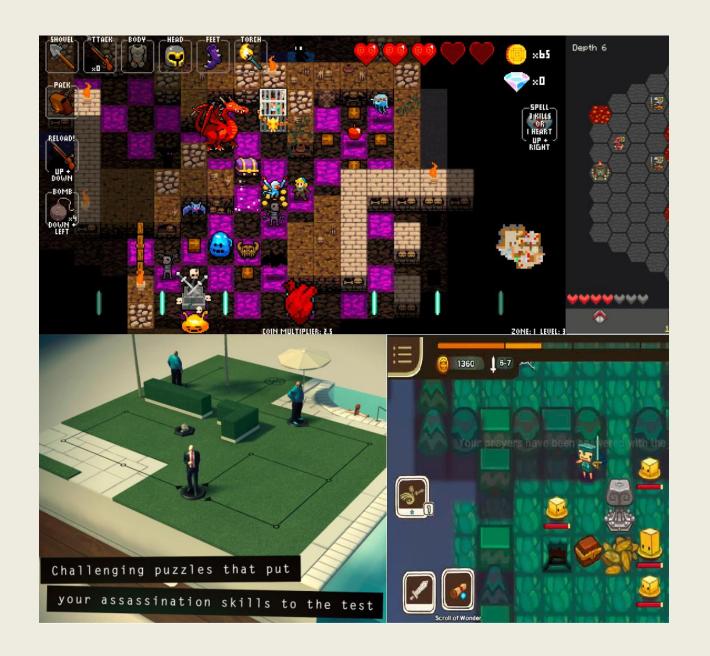
GABRIEL FAZENDA PROJETO FINAL I - 2017.2

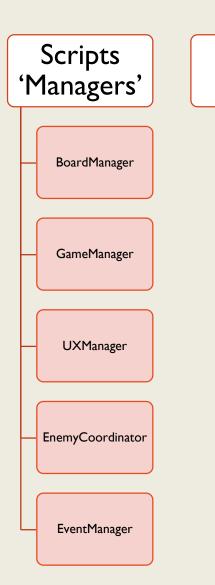
### 9 1959

- Jogo tático de turnos;
- O jogador controla um robô e deve sobreviver ao maior número de níveis que conseguir;
- Temática espacial;
- Cada inimigo possui uma habilidade específica;
- O objetivo é de trazer uma experiência que se adapta ao jogador atual através da técnica Minimax (Algoritmo de Inteligência Artificial).

### INSPIRAÇÕES

- Crypt of Necrodancer;
- Sproggiwood;
- Dungeons of Dredmor;
- Hoplite;
- Hitman Go;
- Outros.





ESTRUTURA

Classe

Entity

Classe SpecialTile Character

Classe

Player

#### CERAÇÃO DE NÍVEIS PROCEDURAIS

- Classe GameLogs
- Algoritmo Minimax

```
Data: node, depth, maximizingPlayer
Result: o valor da heurística do nodo
if depth = 0 \mid\mid node \text{ is a terminal node then}
    retorna o valor da heurística do nodo
end
if maximizingPlayer then
    bestValue = - (infinite);
    forall childs of node do
        v = minimax(child, depth - 1, FALSE);
       bestValue = max(bestValue, v);
    end
    return bestValue
end
else
    bestValue = + (infinite);
    forall childs of node do
        v = minimax(child, depth - 1, FALSE);
        bestValue = min(bestValue, v);
    end
    return bestValue
end
```

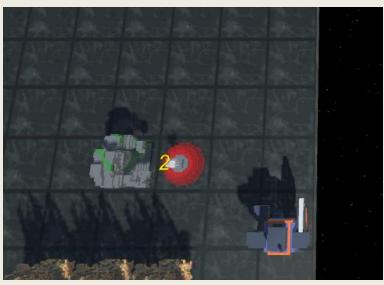


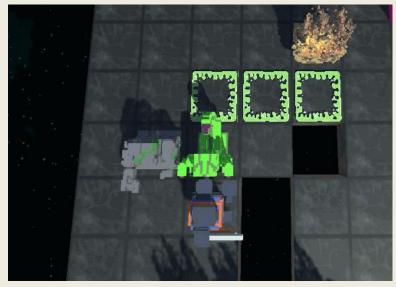
## ARTE

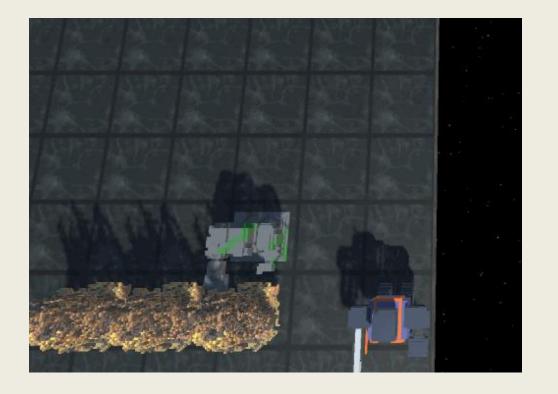
- Voxels
- MagicaVoxel

### **JOGADOR**

- Movimentação estendida
- Ataque Básico
- 3 Poderes:
  - Mina Remota
  - Sobrecarga
  - Míssil Teleguiado





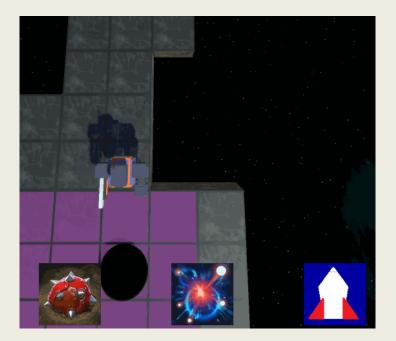


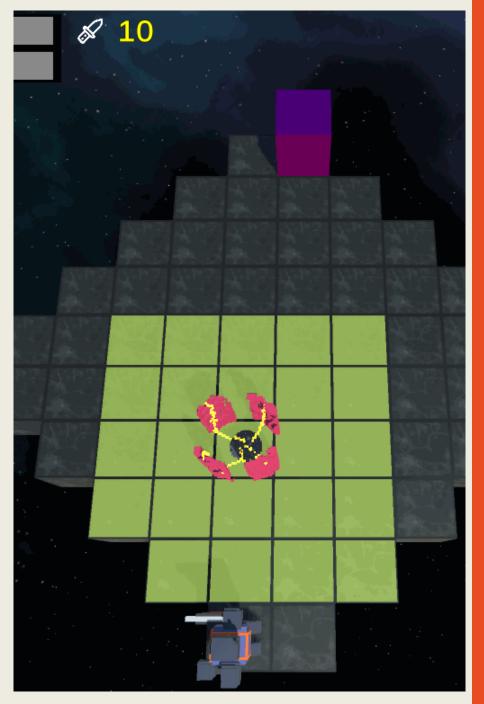
### INIMIGOS

- RockMonster
  - Possibilidade de fazer o jogador perder I turno
- Veno-Alien
  - Deixa um rastro de veneno, que se entrar em contato com o jogador, causa dano por um determinado número de turnos
- LavaThing
  - Ataque à distância

# **OBSTÁCULOS**

- Drenador de Dano
  - Drena o dano do jogador caso o mesmo entre em sua área de efeito
- Bloqueador de Poderes
  - Bloqueia todos os poderes do jogador





#### ESTABB ATUAL

Gerador de níveis procedural e pré-configurados;

10 níveis pré-montados para introduzir os elementos do jogo e capturar informações do jogador;

Personagem principal com 3 poderes, ataque básico e movimentação estendida/configurável de até 5 casas;

Sons;

Efeitos especiais (explosões, partículas, etc.);

RockMonster:

3 Inimigos (Movimentação por A\*):

Veno-Alien

2 Obstáculos estáticos

LavaThing

PRÓXIMOS PASSOS Finalizar o método para salvar os logs das partidas e informações sobre jogadores

Introduzir o algoritmo Minimax na tomada de decisões

Firebase com Google Authentication

Mais elementos de gameplay

Sessões de playtest