

### **Chegou a hora da verdade.**

As forças do mal dominaram os pavilhões da UESC. A esperança há muito não é vista no rosto das pessoas. Estudantes dos mais variados semestres já não possuem forças para lutar. O destino do mundo está nas mãos de uma pessoa. E só esse serumaninho poderá trazer a alegria e o sorriso faceiro nos rostos amuados dos coleguinhas: Você!

É isso mesmo, pequeno gafanhoto, nem adianta olhar pro lado. O bixo tá pegando. O coro tá comendo. E a onça já tomou o derradeiro copo. Não há mais tempo para chorumelas. É agora ou nunca. Não vai sobrar bit sobre bit. As forças do mal estão soprando no seu cangote. A horda se apro... Acho que você já entendeu.

A chave para salvação está em suas mãos. Reúna as tropas (**máx. 3**) e construa o mais incrível jogo que esse ~~mundo~~ curso jamais viu. Você só tem até o **dia 28 de novembro** para mostrar (apresentação e código fonte) que você não é apenas um rostinho bonito.

PRESS START.

### Objetivos

- Verificar se esse semestre serviu para alguma;

### Recomendações sobre o código

- Código limpo, legível e expansível. (vai que você resolve dar continuidade a esse jogo);
- Três fases. (nível crescente de dificuldade, por favor);
- Vidas. (não quero morrer no primeiro peteleco);
- Recuperar vida. (coloca um 1 up pra eu recuperar a vida, por favor);
- NPCs com características individuais. (bota uns tapadinhos e outros bem sabidos. Só cuidado pra não tornar o jogo impossível. Eu detesto perder);

- Animação antes da tela inicial. (ok, não precisa ser animação, mas coloca alguma coisa legal. Todo jogo tem isso, eu acho);
- Tela inicial. (faz uma telinha pra eu poder decidir se quero jogar, aprender como se joga, ver o ranking atual de pontuação ou a equipe que desenvolveu. Se lembrarem de algo mais fiquem a vontade);
- Mudança de estado. (insira algum item que faz com que o seu personagem mude. Pode ser, por alguns segundos ou até tomar o primeiro pela-jegue. O importante é que nesse período seja possível fazer coisas incríveis. "I believe, i can fly");
- Gráficos incríveis. (ok, não precisar fazer nenhum Horizon da vida, mas seja criativo e desenhe bem com os caracteres);
- Diversão. (o mais importante em um jogo talvez seja a diversão. Sei que os recursos são limitados, mas use a criatividade para produzir a melhor experiência para o usuário).

Apresentação (28 de novembro e 03 de dezembro)

- Nome. (óbvio né?! Nunca vi um jogo sem nome. ~~Na verdade já vi.~~);
- Imagem. (pode ser no paint, lápis de cor, giz de cera, carvão, qualquer coisa, mas uma imagenzinha legal pra gente plotar em algum cartucho da Nintendo);
- Estória. (jogos são legais pq contam histórias. Nós adoramos ouvir histórias, ainda mais fazer parte delas. Crie uma boa para seu jogo. Pode pirar na batatinha. "Era uma vez um guaxinim samurai, que comeu batata-doce estragada e viajou para o espaço em busca do seu rival Genival Larcorda". Por favor, seja melhor que isso.);
- Apresente seu jogo da melhor forma possível. Imagine que o dono da Konami e Shuntaro Furukawa estão na sala e que vão pagar \$1.000.000,00 se gostarem da sua ideia e do seu código. Então não vacila não, na moral.

Que comecem os jogos!