

# Mandacaru

## SGDD por Lab Rats

O jogo começa carregando um menu principal (música), com as seguintes opções: configurações; novo jogo; continuar e sair (painel de confirmação). Um efeito sonoro toca sempre que o mouse passa ou clica sobre uma opção.

Selecionando “novo jogo” ou “continuar”, abre-se uma tela onde se escolhe um dos três slots para armazenar ou carregar seu save, nessa tela também é possível excluir saves, sempre com um painel de confirmação.

Ao entrar no jogo, é introduzido o personagem jogável, que pode andar (sfx + anim), pular (sfx + anim) e interagir com NPCs (sprite + painel de diálogo) através de comandos do teclado em um side-scrolling 2D estilo pixel art. Depois de alguns diálogos de introdução, o jogador é colocado em um estágio jogável (música) com barra de vida (anim), stamina (anim), plano de fundo se movendo com parallax, onde deve explorar, encontrar armas (anim + sfx) que podem alterar mecânicas, interface gráfica e gasto de stamina, o jogador deve também aprender as mecânicas (andar, pular, atacar, esquivar e interagir), através do level design, evitando tomar dano de inimigos (anim + sfx) por projétil (anim + sfx) ou por colisão para não morrer, superando plataformas e resolvendo puzzles para avançar.

Ao apertar a tecla ESC, o jogo é pausado e abre-se um menu com botões continuar, configurações, voltar ao menu e sair do jogo. O jogo tem progresso linear, dividido em estágios que são divididos em atos, podendo haver cutscenes puláveis (anim + música) entre atos ou entre estágios. No final de todo estágio, há um boss (sfx + anim + música).

Ao se clicar em configurações, seja no menu principal ou no de pausa, pode-se alterar o idioma para inglês ou português, alternar entre tela cheia ou janela, regular o volume da música e dos efeitos sonoros por um slider e abrir tela de configuração das teclas de controle.

Programação	Arte
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Carregamento dos <i>assets</i></li> <li><input type="checkbox"/> Transição entre menus e telas</li> <li><input type="checkbox"/> Armazenamento de <i>saves</i></li> <li><input type="checkbox"/> Carregamento de <i>saves</i></li> <li><input type="checkbox"/> Exclusão de <i>saves</i></li> <li><input type="checkbox"/> Efeito <i>parallax</i> entre camadas do cenário</li> <li><input type="checkbox"/> Gasto de <i>stamina</i> dependente da arma</li> <li><input type="checkbox"/> Ações do personagem principal</li> <li><input type="checkbox"/> Comportamento dos inimigos (projétil e movimentação)</li> <li><input type="checkbox"/> Interação do jogador com inimigos</li> <li><input type="checkbox"/> Sistema de pausa</li> <li><input type="checkbox"/> Exibição de <i>cutscenes</i> puláveis</li> <li><input type="checkbox"/> Alteração de idioma</li> <li><input type="checkbox"/> Alternar entre tela cheia e janela</li> <li><input type="checkbox"/> Sistema de regular volume</li> <li><input type="checkbox"/> Configuração de controles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Tela inicial</li> <li><input type="checkbox"/> Tela de pausa</li> <li><input type="checkbox"/> Tela de configurações</li> <li><input type="checkbox"/> Tela dos <i>slots</i></li> <li><input type="checkbox"/> Painel de confirmação</li> <li><input type="checkbox"/> Créditos</li> <li><input type="checkbox"/> Painel de diálogo</li> <li><input type="checkbox"/> Sprites protagonista</li> <li><input type="checkbox"/> Sprites Inimigos</li> <li><input type="checkbox"/> Sprites NPC</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Bosses</i></li> <li><input type="checkbox"/> Barras de vida e stamina</li> <li><input type="checkbox"/> Informações sobre a arma atual</li> <li><input type="checkbox"/> Partículas visuais</li> <li><input type="checkbox"/> Cenários</li> <li><input type="checkbox"/> Tela de carregamento</li> </ul>
Gameplay e Level Design	Áudio
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Andar</li> <li><input type="checkbox"/> Pular</li> <li><input type="checkbox"/> Interagir com NPCs e itens do cenário</li> <li><input type="checkbox"/> Comandos do teclado</li> <li><input type="checkbox"/> Jogar estágios</li> <li><input type="checkbox"/> Barra de vida</li> <li><input type="checkbox"/> Barra de <i>stamina</i></li> <li><input type="checkbox"/> Encontrar armas e itens para interagir</li> <li><input type="checkbox"/> Mecânicas únicas por arma</li> <li><input type="checkbox"/> Mecânicas gerais: pular, andar, esquivar, atacar e interagir</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Level design</i> que guia o jogador</li> <li><input type="checkbox"/> Resolver <i>puzzles</i></li> <li><input type="checkbox"/> <i>Boss fights</i> intensas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Música tela inicial</li> <li><input type="checkbox"/> Músicas dos cenários</li> <li><input type="checkbox"/> Músicas bosses</li> <li><input type="checkbox"/> Sfx botões</li> <li><input type="checkbox"/> Sfx diálogo</li> <li><input type="checkbox"/> Sfx pulo</li> <li><input type="checkbox"/> Sfx andar</li> <li><input type="checkbox"/> Sfx golpes (um para cara equipamento)</li> <li><input type="checkbox"/> Sfx inimigos</li> <li><input type="checkbox"/> Sfx dano</li> <li><input type="checkbox"/> Tela de carregamento</li> </ul>