

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.

Os inimigos (anim + sfx) têm IA simples e causam dano por contato ou lançando projéteis, mas cada um se movimenta da sua forma. Andando, pulando ou voando, os inimigos geralmente tentam se aproximar do jogador. Sempre que um inimigo sofre dano pisca em branco e, ao morrer, seu sprite desvanece ficando transparente.

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