

River Raid

Nome: Mathias Falci, Marlon Varoni.

Introdução/História:

O jogo River Raid, consiste em controlar um avião que sobrevoa um rio, ele implementa o conceito de tela dinâmica, onde a tela acompanha o movimento do avião verticalmente, o objetivo principal é derrotar as tropas inimigas (barcos, helicópteros, aviões) e não ser abatido. O game é considerado o “pai” do Checkpoints, por ser um marco de inovação para a época.

River Raid foi eleito melhor game por diversas revistas, com títulos do tipo: “O mais desafiador”, por se passar em um cenário de guerra, e simular muita ação e batalhas, foi o primeiro jogo a ser proibido na Alemanha, além dos motivos já citados, consolidou-se a ideia de que o game induzia crianças a um pensamento agressivo, em 2002 o game foi liberado.

Controles/Gameplay:

O jogador tem controle total sobre a aeronave, que por sua vez, possui diferentes velocidades, é possível diminuir e acelerar a velocidade, colidir com vários objetos, é necessário pegar “gasolinas” que aparecem durante o mapa, para abastecer a aeronave. O número de disparos feitos pela aeronave é ilimitado, podendo ser usado até para destruir pontes que ficam em seu caminho.

Para aumentar a velocidade utiliza-se a tecla W, para diminuir a tecla S, para movimentar-se para esquerda a tecla A, para direita, tecla D, para efetuar disparos com a aeronave é necessário acionar a tecla Espaço.

Requisitos

Windows 8+, Linux, Mac.

Mapa desenvolvido com [Tiled Map Editor](#).

Imagens externas utilizadas até o momento:



Fonte: [Pinterest 2d templates](#)

Cronograma

Início	15/05	30/05	19/06	03/07
Documentação.	Finalização da primeira fase.	Finalização dos objetos do mapa.	Testes.	Finalização do game.