

Projeto 1 da Disciplina

UTFPR/DACOM 2017

DJ36O-Desenvolvimento de Jogos

SIMPLE GAME

Projeto

- Objetivo
 - ▶ Construir jogo simples em Phaser para desktop
- Gênero de jogo
 - ▶ Livre
- Características principais
 - ▶ Jogo de uma tela
 - ★ Sem scroll
 - ★ Pode usar múltiplas telas
- Projeto Individual
- Entrega 1: core gameplay
 - ▶ 26/09, terça-feira
- Entrega 2: versão completa
 - ▶ 19/10, quinta-feira

Jogos Interessantes

- Jogos do Atari 2600
 - ▶ Ver lista de sugestões na **atividade 01**
- Características a observar
 - ▶ movimentos, ações e controle do jogador
 - ▶ inimigos, obstáculos e itens
 - ▶ level design

Requisitos Mínimos do Jogo

- Os assets devem ser diferentes daqueles utilizados nas aulas
 - ▶ Nova arte gráfica, sons, efeitos e músicas
- Geral
 - ▶ Level design: mapa, cenário, spawn de inimigos/obstáculos
 - ▶ Estrutura Geral/Progressão: jogo infinito
 - ★ Dividido em levels crescentes
 - ▶ Telas/Estados 3+: início, jogo e gameover
- CORE GAMEPLAY
 - ▶ Demonstra a ideia central do jogo
 - ▶ Movimentos + ação
 - ▶ 1x colecionável
 - ▶ 1x inimigo
 - ▶ 1x obstáculo
 - ▶ 1x level

Requisitos Mínimos do Jogo

- Movimentos + ação
 - ▶ Movimentação: 2/4/8 direções, rotacionar e mover, ...
 - ▶ Ações: Ataque curto, tiros, correr, pular, dash, ...
- Colecionáveis 2+
 - ▶ Moeda, Health, Munição, multiplicador de pontos, ...
 - ▶ Habilidades “negativas”: dificultam o jogo
 - ▶ Habilidades temporárias ou permanentes: ataque, invencibilidade, slowdown no jogo, imã de itens, ...
- Obstáculos/elementos 4+
 - ▶ Espetos, serras, objetos cortantes, fogo, lava, ...
 - ▶ Switches/portas, pipes (Mario ou Sonic), portais, ...
- Inimigos 2+:
 - ▶ Canhões, vai-e-vem, spawner, atirador, perseguidor, ...