

Programação de Jogos em Rede

19 de Novembro de 2019

Conceito para
Cutlery Adventures



Diogo Macedo, 10672
Eurico Martins, 8794

Cutlery Adventures é um jogo player vs player, em que o principal objectivo é completar o faqueiro primeiro que o adversário para ganhar o jogo.

No centro do mapa existe uma máquina que sempre que activada atira para o jogo um talher aleatório, entre faca, garfo ou colher, e os jogadores terão de disputar o mesmo e transportá-lo para o seu faqueiro, no entanto o adversário pode dificultar a tarefa ou mesmo roubar-lo com ataques que farão o jogador deixar cair o talher.

Cada jogador tem uma barra de energia que se regenera lentamente sempre que não estiver em combate, caso esse medidor fique vazio o jogador fica imóvel por alguns segundos possibilitando assim uma manobra de roubo por parte do adversário.

Ao transportar o talher o jogador não poderá atacar e o seu movimento será mais lento, com isto terá de lutar pelo o tempo necessário para o entregar no seu faqueiro.

Segue um exemplo do conceito visual do jogo

