

Nomes: Gustavo de Lima, Matheus Alano e Matheus Britzke.

River Raid (Atari 2600)

Introdução/história

River Raid é um jogo de tiro na vertical onde a sua aeronave deve destruir inimigos ou desviar deles. O jogador deve se preocupar não esgotar o combustível, não colidir com a parede ou inimigos e seu número de vidas.

Características (descrição, controles, *gameplay*)

O jogador deve manter a aeronave sobrevoando o rio e a floresta que o envolve, desviando ou destruindo os inimigos: lanchas (se movimenta apenas na água), helicópteros e aviões, e evitar de colidir com as bordas do mapa, a cada impacto, não importando o que, o jogador perde uma vida.

Conforme o tempo de jogo, a aeronave aumenta sua velocidade e os inimigos, por sua vez, também aumentam a sua, o jogador, então, deve se preocupar com o número de vidas, podendo ir de 0 a 3, e o combustível, apresentado como um barra na parte inferior da tela, que diminui com o tempo. Para reabastecer, a aeronave deve passar sob um sprite de combustível espalhados pelo mapa, se o atingir o jogador ganha 20% de combustível.

Para pontuar o jogador precisa destruir um inimigo utilizando o sistema de tiro da nave que controla, a quantidade de projéteis é infinita. A cada inimigo destruído a pontuação do jogador aumenta, caso acerte um galão de combustível, ele é destruído também. No entanto esses desafios crescem de acordo com a pontuação e tempo de jogo, ou seja, River Raid foca em desafiar o jogador a sobreviver no mundo o maior tempo possível.

Para controlar a aeronave pode-se movimentá-la para esquerda e direita através das setas do teclado, e disparar tiros pelo botão 'espaço'. Assim como o jogador todos os inimigos se movimentam apenas lateralmente. Para fechar o jogo utilizar a tecla 'esc'.

Requisitos de arte e áudio

Por ser um jogo em 2D, o time optou por utilizar sprites para todos os requisitos visuais, sendo eles: mapa, veículos, projétil de tiro e combustível.

Veículos: <https://opengameart.org/content/top-down-planes-sprites-pack>

Combustível: https://flaticon.com/free-icon/fuel-tank_46469

O projétil e o mapa, foram criados pelo time de desenvolvimento do jogo e o sistema de áudio, por sua vez, ainda não foi definido.

Cronograma aproximado de desenvolvimento

Sprint 1

Data de início:05/03/2018

Data de fim: 14/05/2018

Elementos a serem entregues:

1. Aeronave que se move lateralmente;
2. Sistema de tiros;
3. Geração aleatória de aeronaves inimigas;
4. Geração aleatória de galões de combustível;
5. Movimentação lateral dos inimigos;
6. Sistema de destruição dos inimigos;
7. Sistema de destruição da aeronave do jogador;
8. Sistema de destruição de galões de combustível;
9. Sistema de vidas do jogador;
10. Sistema de combustível.

Sprint 2

Data de início:14/05/2018

Data de fim: 02/07/2018

Elementos a serem entregues:

1. Sistema de animação da aeronave;
2. Mapa;
3. Sistema de pontuação;
4. Animação dos inimigos;
5. Sistema sonoro total;
6. Melhorias no sistema de aleatoriedade.