

Projeto de Jogos

Filipe Braida e Ubiratam de Paula

Informações Gerais

- Objetivo
 - Desenvolver um jogo em linguaguem C
- Grupo
 - No máximo 3 alunos
- Entrega
 - Vídeo no Youtube
 - Material Eletrônico (código fonte e executáveis)
 - Pode ser também o código do GitHub
 - Manual do usuário
 - instalação, execução e informações sobre o jogo



Plataforma

Jogo Eletrônico de Plataforma

- É o nome dado a um gênero de jogos eletrônicos em que o jogador corre e pula entre plataformas e obstáculos, enfrentando inimigos e coletando objetos bônus
 - Exemplos: Super Mario Bros., Sonic the Hedgehog, Donkey Kong, Pac-Man World, Crash Bandicoot, Prince of Persia, Castlevania, Metroid e Mega Man.

Tipos

- Tela Única
- Rolagem de Tela
- Terceira Dimensão



Sub-gêneros

Quebra-Cabeças de Plataforma

Run and Gun

Plataforma Cinematicos

Jogo de ação cômica

Platformers isométricos

Jogos de plataforma de aventura

Intermináveis jogos de corrida

Quebra-Cabeças de Plataforma

- Caracterizadas pelo uso de uma estrutura de jogo de plataforma para conduzir um jogo cujo desafio é derivada principalmente de quebra-cabeças



Quebra-Cabeças de Plataforma

- O jogo deverá ser de tela única
 - Rolagem de tela será um componente adicional
- Um personagem deverá atravessar um conjunto de plataformas para resolver um quebra-cabeça
 - Podendo ser um conjunto de alavancas e portas afim de chegar em um objetivo
- Deverá ter mais de um desafio
 - Poderá ser divididos em fase ou outras formas

Requisitos

- Tela Inicial e Final
 - O jogo deve possuir uma tela inicial, que deve ser apresentada ao jogador antes da tela com o jogo em si, bem como uma ao final do jogo.
 - A tela inicial deve conter o nome do jogo, os nomes dos integrantes do grupo, instruções de como jogar e possíveis opções para o jogo.
 - A tela final deve permitir ao jogador poder jogar mais uma vez



Requisitos

- Tela do Jogo
 - A área do jogo
 - Espaço para contagem dos pontos do jogador;
 - Espaço para mostrar o tempo restante do jogo;
 - Possível indicação da fase em que está o jogo
 - Caso o jogo tenha diversas fases



Requisitos

- Movimentação do personagem
 - O personagem deverá ser controlado preferencialmente com as teclas de setas do teclado do computador
 - Jogador poderá ativar um comando (por exemplo, com a barra de espaços) para pular
 - O jogador não pode "atravessar" obstáculos



Requisitos

- Inimigos
 - Alguns inimigos deverão aparecer durante um nível, em posições aleatórias
 - Os inimigos deverão estar localizados em um espaço vazio inicialmente.
 - Os inimigos não precisam ter inteligência.
 - O jogador é morto (perde uma vida) ao tocar em um dos inimigos.
 - Os inimigos, a princípio, estão sujeitos às mesmas limitações de movimento que o jogador

Requisitos

- Pontuação
 - Deverá existir também um contador de pontos ou algum mecanismo para criar um ranking
 - A pontuação deverá ser mantido pelo jogo
 - No final deverá ser apresentado uma tela onde o usuário poderá colocar o seu nome e registrar sua pontuação
 - Na tela inicial deverá ter um caminho para exibir a pontuação dos melhores jogadores
 - Essa pontuação deverá persistir

Requisitos

- O jogo termina nas seguintes situações:
 - Acabou as vidas do jogador
 - O jogador apertou a tecla escape
 - O tempo de jogo acabou
 - Acabou número de fases
 - Concluiu o desafio
- Isso dependerá do *game design*

Requisitos

- Alma no jogo
 - O jogo não é só uma mecânica
 - O jogo constitui todo um *design* para tornar a vivência do jogador única e imersível
 - Exemplo:
 - Regras sendo exibidas explicitamente vs implicitamente



Componentes Adicionais

- O grupo que seguir e implementar os requisitos de maneira correta receberá uma nota razoável
- Os grupos estão livres para adicionar outros componentes ao jogo para que recebam notas melhores
- Alguns possíveis componentes adicionais:
 - Características de RPG
 - Rolagem de tela
 - Níveis de dificuldade
 - Opções como sons, músicas, tema, ...
 - IA
 - Fases
 - Cenários Aleatórios
 - Construção de Cenários
 - ...

Divirtam-se!