

UNIRIO – UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

SPACE BOOPS

Desenvolvido por:
Danielle Taborda
Renata Emanuelle

Rio de Janeiro
Junho/2015

Descrição do Jogo

Space Boops consiste num jogo do tipo “Space Shooter”, de orientação horizontal, com a “nave” a ser controlada pelo jogador posicionada no lado esquerdo e os inimigos no lado direito da tela.

Mecânica

O jogador deve eliminar os inimigos utilizando cada heroína, que são chamadas de Boop. Cada Boop só elimina inimigos de mesma cor. Ou seja, a Boop Haruka, de cor rosa, elimina os inimigos de cor rosa, e a Boop Ikaruga, de cor roxa, elimina os inimigos de cor roxa. O jogador também pode utilizar o escudo, que o torna imune aos tiros por um tempo limitado.

Objetivo do Jogo

O objetivo é fazer o maior número de pontos até que o jogador perca todas as vidas.

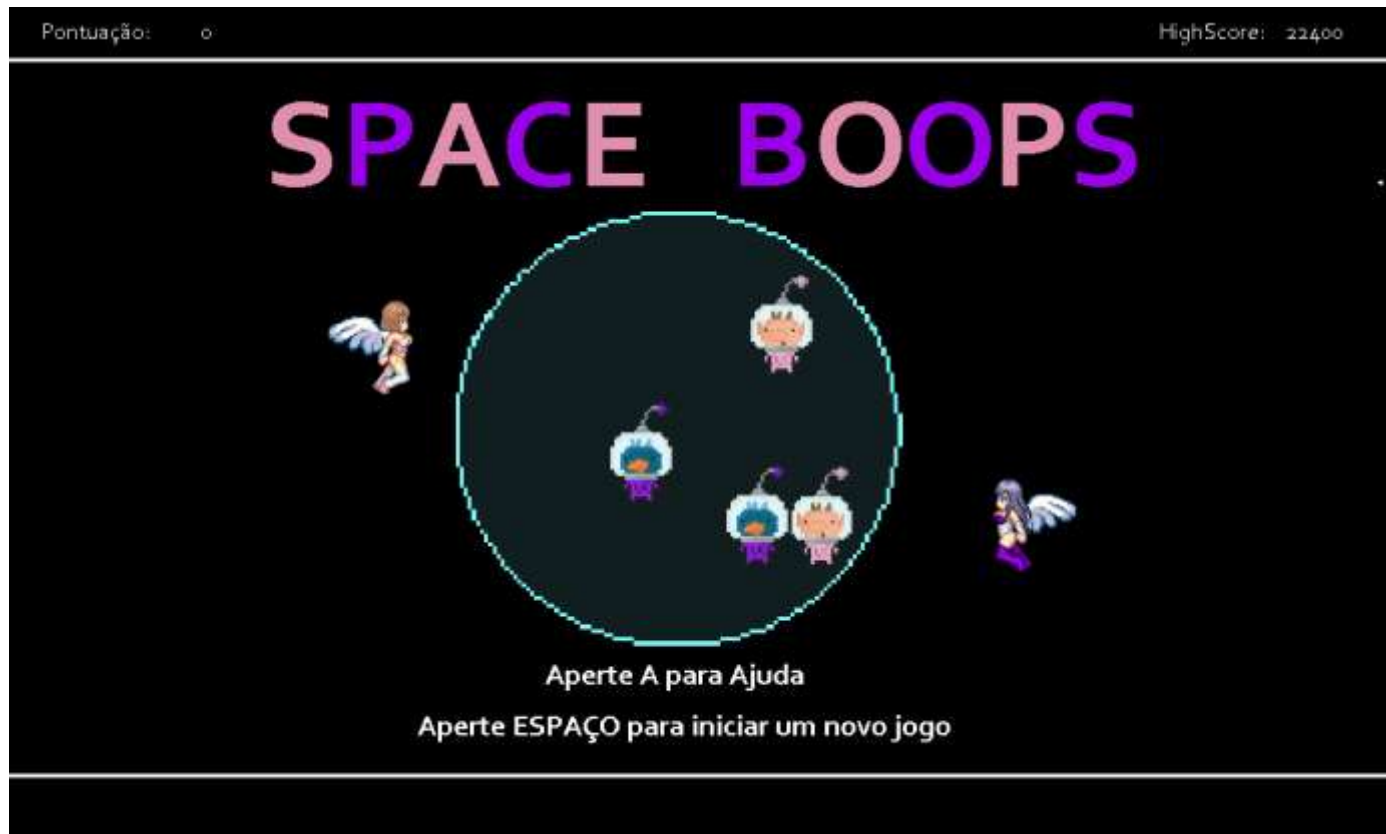


Figura 1 - Tela Inicial

Para iniciar um novo jogo, pressione ESPAÇO.

Para visualizar a tela de Ajuda, pressione a tecla A.

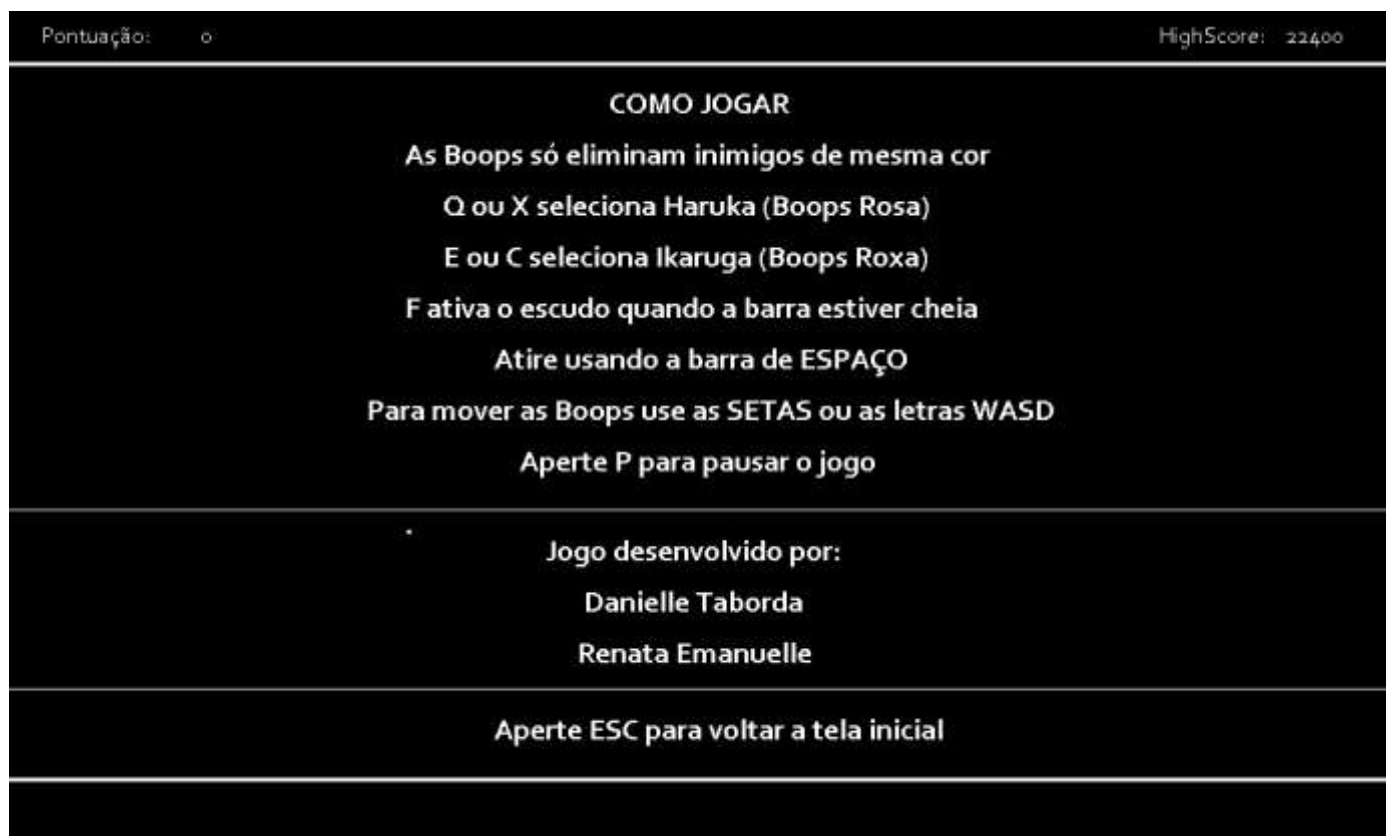


Figura 2 - Tela de Ajuda

Tela de Ajuda com as informações sobre o jogo. Para retornar a tela inicial, pressione a tecla ESC.

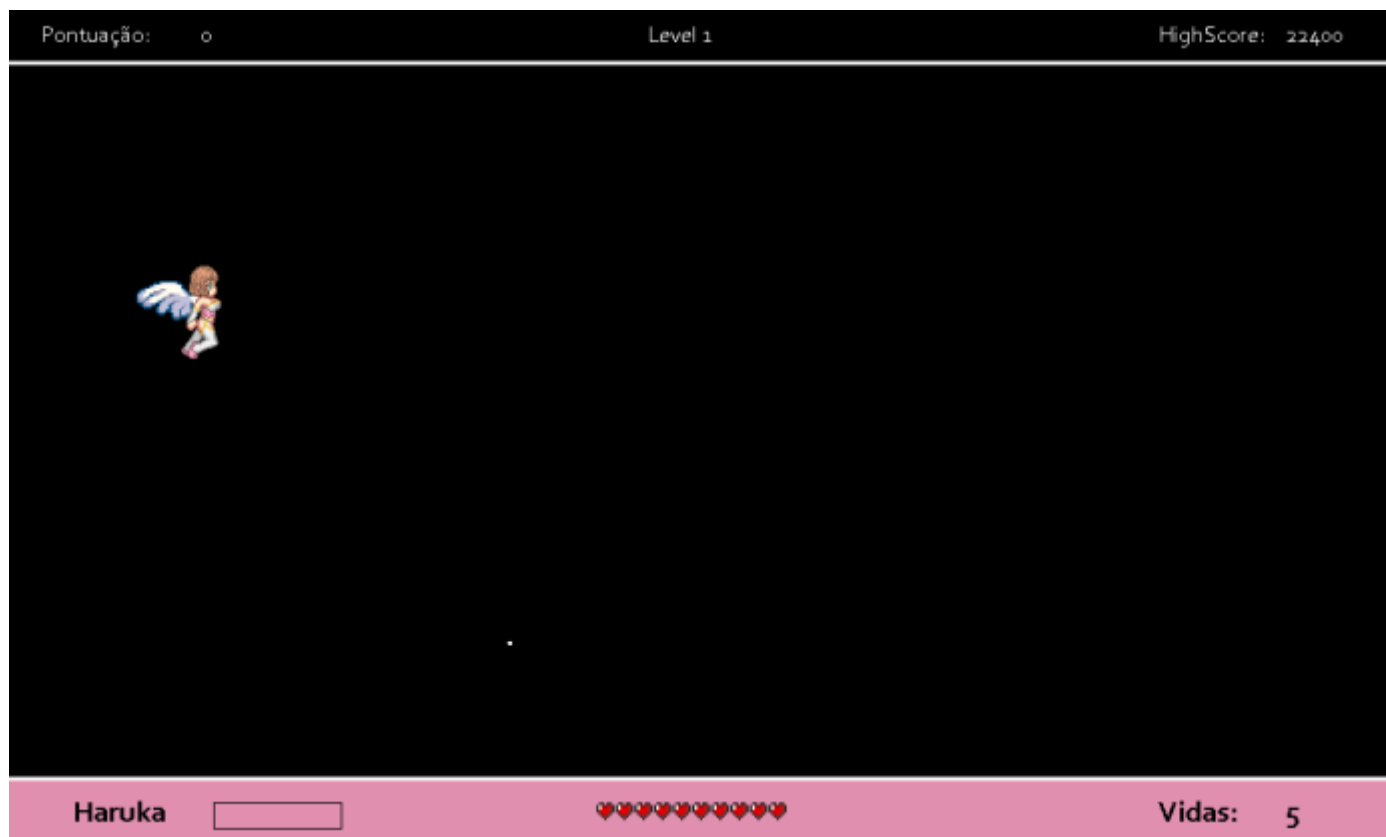


Figura 3 - Jogo Iniciado

Na parte superior da tela, nota-se a pontuação no jogo, o level e a pontuação máxima que o atingida em outros jogos.

Na parte inferior, tem-se o nome da personagem selecionada, seguido da barra de escudo (que se inicia vazia), a quantidade de energia (que ao zerarem, o jogador perde uma vida) e a quantidade de vida.



Figura 4 - Tiro Haruka

Para mover as Boops, utilize as setas ou as teclas WASD. Para atirar, pressione ESPAÇO. Haruka atira corações rosas, eliminando inimigos rosas, enquanto Ikaruga atira corações roxos, eliminando inimigos roxos. A cada inimigo eliminado, soma-se 100 pontos. Conforme os inimigos são eliminados, o jogo fica mais rápido.



Figura 5 - Escudo Ativado

A barra de escudo vai enchendo conforme o tempo. Quando a barra estiver cheia, basta pressionar E para ativar o escudo. Após ativar o escudo, a barra diminui até voltar a ficar vazia. Para usar o escudo novamente, basta esperar a barra encher.



Figura 6 - Perdendo Energia

O inimigo atira estrelas, independente da cor. Quando as Boops são atingidas por um tiro inimigo, perde-se um coração, que corresponde à energia das personagens. A energia é única, para ambas as Boops.



Figura 7 - Perdendo Vidas

Ao perder todos os corações, as Boops perdem 1 vida e a energia é novamente recarregada. A vida é única, para ambas as Boops.



Figura 8 - Selecionando Ikaruga

O jogo se inicia com Haruka. Para trocar para Ikaruga basta pressionar a tecla C ou E durante o jogo. Para retornar para Haruka, basta pressionar a tecla Q ou X.



Figura 9 - Quando o Tiro Acaba

As Boops só conseguem atirar 5 corações por vez. Para atirar novamente, deve-se esperar um coração atingir um inimigo ou o fim da tela. Quando o tiro acaba é exibida a mensagem na parte inferior da tela “CABÔ TIRO!”.



Figura 10 – Tela de Pause

É possível pausar o jogo. Para isso basta pressionar a letra P durante o jogo. Para retornar, basta pressionar P novamente.

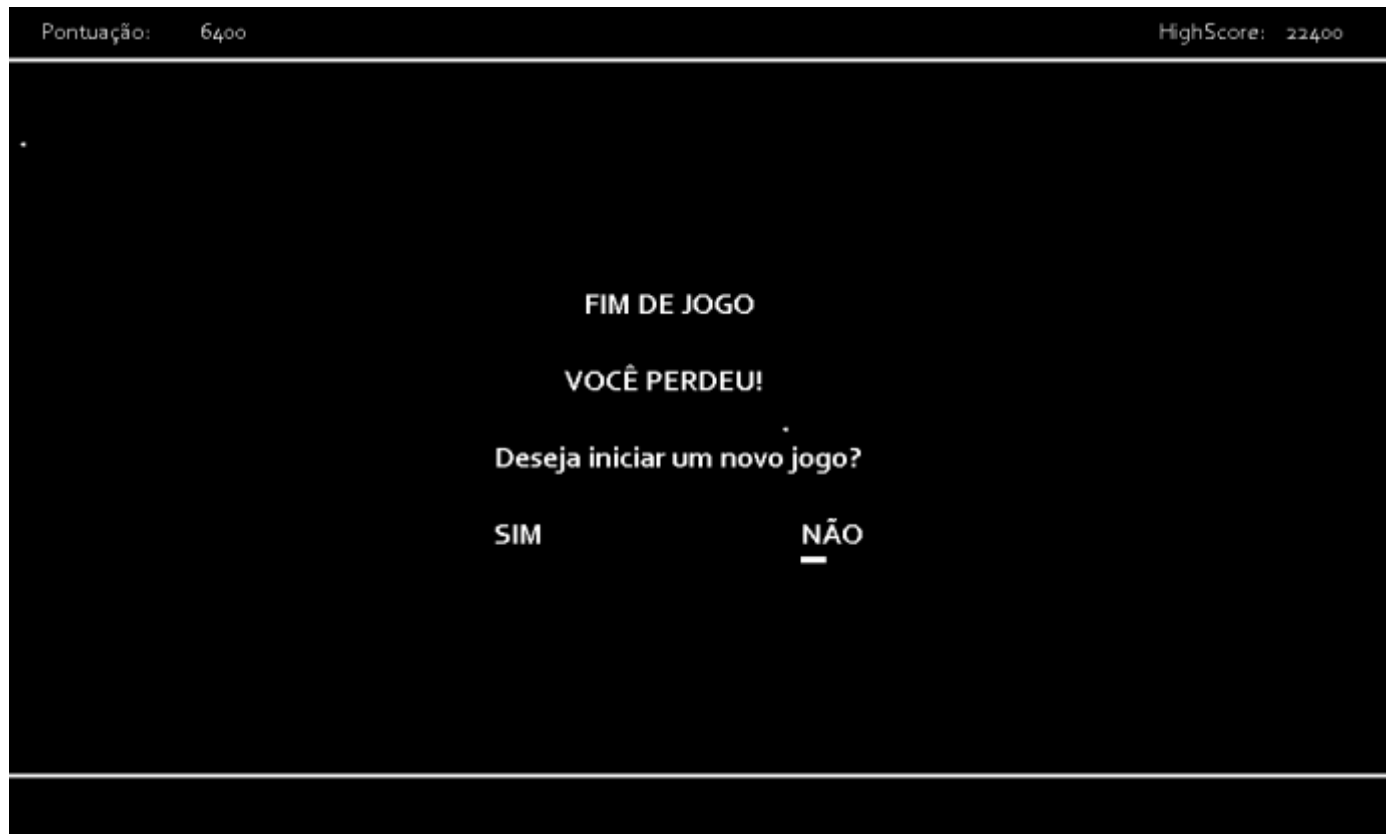


Figura 11 - Fim de Jogo

O jogo acaba quando as vidas acabam.