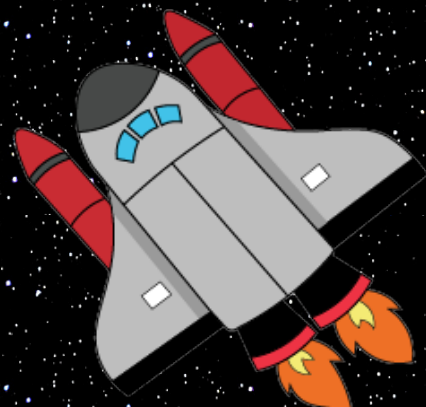


CORRIDA ESPACIAL

Desenvolvido por Ana Júlia

SENAI 2025



VISÃO GERAL DO JOGO

Nome do jogo: Corrida Espacial.

Gênero: Arcade / Ação / Estilo Flappy Bird.

Plataforma: Navegador (HTML / Web).

Plataforma: PC.

Público-alvo: Jogadores casuais, de todas as idades (8+).

Resumo do jogo: Um jogo de ação em que o jogador controla uma nave espacial que voa na horizontal e precisa desviar de aves que vêm da direita. O desafio aumenta progressivamente, com pontuação crescente, efeitos sonoros, animações e múltiplas fases.



GAMEPLAY

Objetivo do jogador: Sobreviver o máximo possível desviando dos obstáculos e acumulando pontos.

Mecânicas principais:

Nave se move para cima/baixo com as setas;

Obstáculos se movem da direita para a esquerda;

Colisão resulta em explosão e fim de jogo.

Controles:

Seta para cima: sobe;

Seta para baixo: desce;

Botões de tela: iniciar, pausar, reiniciar.



GAMEPLAY

Sistema de pontuação:

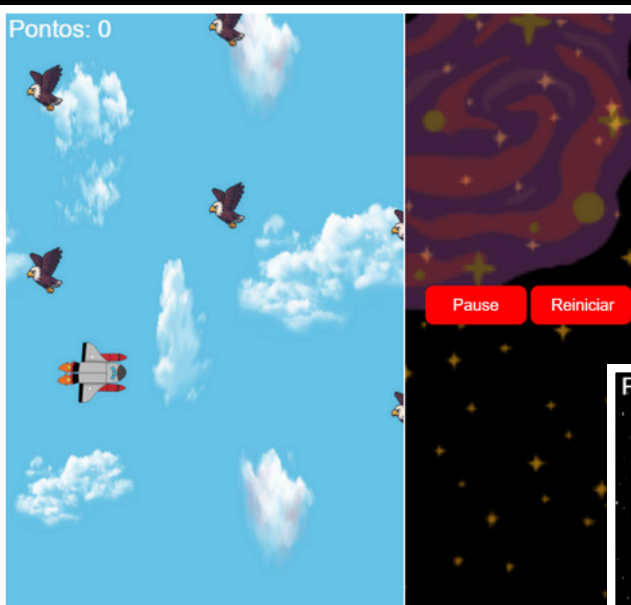
+1 ponto por cada obstáculo evitado;

Pontuação salva por fase.

Dificuldade:

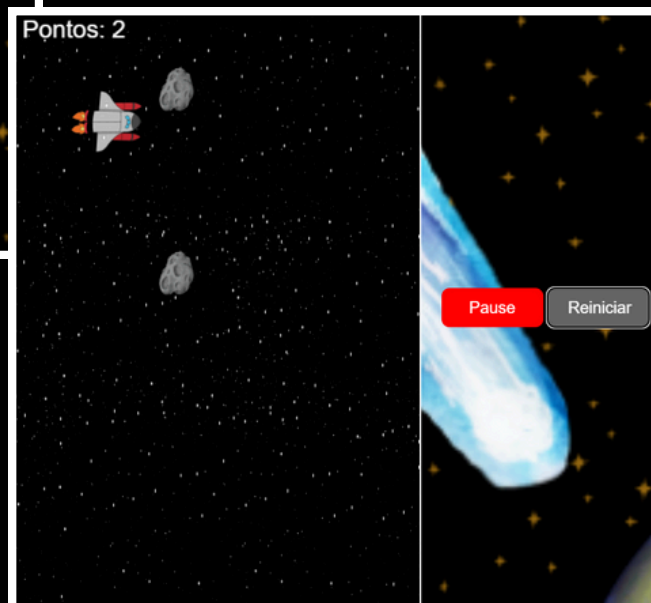
Fase 1: aves lentas, espaços amplos.

Fase 2: asteroídes mais rápidos, padrões variáveis.



Fase 1

Fase 2



ESTRUTURA DO JOGO

Fases/Níveis:

- Fase 1: Introdução, obstáculo aves, dificuldade moderada.
- Fase 2: Obstáculo asteroide, mais velocidade.

Progressão:

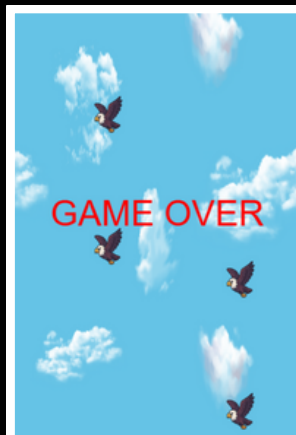
Ao atingir 80 pontos, o jogo avança para a próxima fase.

Menus e UI:

Tela inicial: botão "Iniciar Jogo" e "Sair";

Tela de pausa: botão "Pausar"

Tela de Game Over: mostra "GAME OVER" e botão "Reiniciar".



ESTILO VISUAL

Estilo gráfico: 2D com animações simples, estilo retrô espacial.

Paleta de cores:

Fase 1: Fundo azul claro, com nuvens; aves em cores vivas; nave prateada com cores vibrantes.

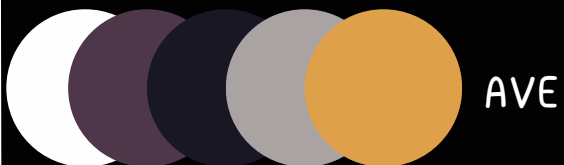
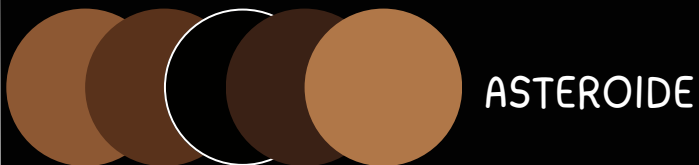
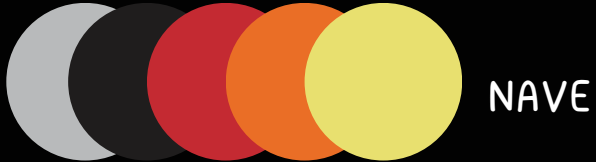
Fase 2: Fundo azul escuro com estrelas; asteroide em cores vivas; nave prateada com cores vibrantes.

Referências: Flappy Bird, Galaga, jogos retro de arcade.



ESTILO VISUAL

PALETA DE CORES:



ÁUDIO

Trilha sonora: Música espacial de fundo, looping suave.

Efeitos sonoros:

- Colisão / explosão.

PERSONAGENS E ELEMENTOS

Nave (player):

Nome: Space Falcon

Habilidade: voo horizontal, rápida movimentação

Sprite: "002.png" com animações de voo e explosão.

Obstáculos:

Aves animadas voando horizontalmente;

Colisão com a nave = fim de jogo;

Asteróides animados voando horizontalmente;

Colisão com a nave = fim de jogo.



TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS

Engine usada: HTML.

Linguagens: JavaScript (com CSS e HTML).

Editor: VS Code.

Imagens: Sprites PNG com transparência

Som: MP3/WAV carregados via JS

LOOP DE GAMEPLAY

Ciclo:

"Começar → Controlar nave → Desviar → Pontuar → Colidir ou avançar de fase → Reiniciar"

Recompensas:

Pontuação alta, mudança de fase.

NARRATIVA E ROTEIRO

História geral: Uma espação nave aventureira decide ver o que há nos universos vizinhos ao nosso, e nessa aventura acaba enfrentando desafios inesperados, como aves nervosas durante a saída da atmosfera, e asteroídes ao chegar em um novo universo.

Diálogos ou cutscenes: se houver, inclua rascunhos ou cenas-chave.

Motivação do jogador: Achar algo novo em um universo vizinho.