

TRABALHO DE SEMINARIO EM COMPUTACAO VIII

PROFESSOR: IGOR DE OLIVEIRA KNOP

ALUNO: GILSON DOS REIS DIAS FONSECA

Introdução

O trabalho objetiva a criação de um jogo em HTML5, utilizando o conhecimento adquirido em sala de aula. O jogo será um tributo a Dragon Ball feito no estilo de plataforma.

Motivação

Foi escolhido Dragon Ball, pois sou fã da série e gostaria de dar continuidade no trabalho anteriormente desenvolvido.

O jogo

O jogo se passará nas regiões temáticas de Dragon Ball e Dragon Ball Z, são elas a região da montanha Paozu, uma região montanhosa com vários monstros e desafios, Satan city cidade centro do anime na saga Z repleta de edifícios, a Kame house ilha do Mestre Kame, o deserto do Yamcha e algumas regiões montanhosas para incrementar o cenário.

O gênero utilizado será o de ação-aventura, onde o herói será desafiado por puzzles e itens escondidos, e inimigos pelo caminho.

Espero com esse jogo desafiar os jogadores com puzzles elaborados e inimigos cada vez mais difíceis para despertar nos mesmos o sentimento de gratificação por conseguir passar os obstáculos e que o jogo os divirta com as emoções causadas pelo decorrer do mesmo.

A surpresa do jogo será quando o jogador perceber que poderá colecionar as Dragon Balls e os puzzles para recuperá-las serão mais complexos de modo a garantir que as mesmas sejam itens que despertem o interesse em se adquirir, aleatoriamente aparecerão personagens engraçados da série para tentar desafiar o herói.

O jogo contará com x fases para a melhor visualização das funcionalidades do mesmo, e será no estilo de jogos antigos.

O personagem jogável possuirá habilidades de voo, lançar ataques e combate corpo a corpo. Para dificultar um pouco as coisas o ataque a distância será dividido em três tipos, onde o primeiro e mais fraco será o ataque de energia onde o jogador pressionará uma tecla e o ataque sairá, porém terá um limite de ataques. O segundo tipo de ataque necessitará que a barra de Ki possua dois quadrinhos cheios, feito isso o ataque poderá ser lançado, e por fim o ataque especial solicitará todo o ki da barra, porém terá um maior alcance. Os ataques corpo a corpo poderão inicializar um combo que terá um multiplicador de dano. A barra de ki do personagem será carregada, lentamente no decorrer da fase, porém caso o jogador queira carregá-la poderá, porém, todos seus movimentos serão sessados enquanto estiver carregando e caso leve dano o carregamento será interrompido.

Os inimigos possuirão as mesmas habilidades que o jogador, porém em referência aos ataques a distância o ataque que necessita de dois quadrinhos de ki será lançado randomicamente e o ataque da barra cheia será lançado assim que a mesma estiver completa. Os inimigos também terão mais vida dependendo do quão longe na fase o jogador se encontra.

A história será o decorrer da série até a saga buu, onde o objetivo do jogo será salvar o mundo dos vilões que o querem destruir. Finalizará o jogo o jogador que conseguir derrota-los todos.