

TRB2A - Planejamento para Jogo

Vinícius Filipe de Sousa Clemente

1. O jogo será desenvolvido em um cenário temático envolvendo o espaço e o que contém nele. Algo simples como o do link:

https://cdn.tutsplus.com/gamedev/uploads/legacy/043_freeShmupSprites/Free_Shmup_Sprites_Starfield.png

para que não atrapalhe a visualização dos sprites de naves, tiros, bônus e possíveis meteoros. Irá ficar passando repetidamente para dar a sensação de movimento.

2. O jogo será do gênero Shoot 'em Up, só que com o diferencial de ser pvp (Player versus player). O foco principal será o combate entre os dois, tendo que colidir ou desviar de objetos que surgirão na tela.

3. O jogo explorará um grande atributo do ser humano, a competitividade. Sendo esse o principal objetivo, os players terão que batalhar até que um morra gerando uma mudança no placar e iniciando um novo round zerando qualquer vantagem adquirida em rounds anteriores, criando assim a necessidade do player em desvantagem virar o placar.

4. A diversão do jogo ficará por conta da oportunidade de abater o seu adversário das N formas disponíveis, seja por upgrades que surgirão na tela gerando armas diferentes, ganhando o atributo escudo e colidindo contra o adversário, desviando dele e fazendo com que ele colida com algo nocivo que se encontra na tela como asteroides ou até mesmo bombas.

5. A princípio serão sprites sobre um fundo "estrelado", sendo essas duas naves sempre e outros aparecendo aleatoriamente contendo tiros de diversas formas, armadilhas (o personagem ficar invisível, morte instantânea, entre outros), escudo, e imunidade durante um certo tempo.

6. Acredito que as maiores dificuldades ficarão por parte dos diversos bônus, na forma que serão dispostos na tela, na forma que surgirão, na colisão dos dois personagens com o mesmo bônus. Também há a dificuldade com a movimentação dos personagens, que possivelmente terão que se movimentar 360 graus. Ainda não decidi se ficarão automaticamente virados um para outro, ou se um sentido de teclas vai dar a direção e o outro sentido a aceleração.

7. Os bônus serão algo a ser desenvolvido ou não de acordo com a dificuldade encontrada, podendo ser mais ou menos de acordo com a implementação. Esse protótipo abre as portas para diversas continuidades, podendo ter fases, co-op, uma maior interação com o cenário, escolha de naves e até mesmo um sistema para a compra de power ups.