

MANUAL DO JOGO

DIG DUG II: Apples and Oranges - The orange's Nightmare

A temática do jogo de laranjas contra maçãs foi inspirada no modelo de esfera utilizado na prática 3 com uma textura laranja. Foi levado em consideração que seria um modelo fácil de trabalhar, que não afetaria muito a performance da aplicação e que, se atrelado a uma temática condizente deixaria o jogo com uma aparência razoável.

O jogador controla o personagem principal, uma laranja. Cada fase é um pesadelo da laranja no qual ela deve afundar todas as maçãs sem cabeça para poder escapar. Para afundar as maçãs, a laranja deve pisar nos buracos dispostos pelas fases e criar rachaduras, que quando separarem duas partes do terreno, farão com que a menor parte desmorone, levando junto consigo para água quaisquer objetos ou inimigos que estiverem sob ela. O jogo vem com 4 fases prontas e 5 espaços para fases de autoria do jogador.

Controles

- w, a, s, d e as setas do teclado - controlam a movimentação do personagem e o menu;
- Enter - para selecionar as opções PLAY e EXIT do menu, cima e baixo para trocar entre as opções, e esquerda e direita para alterar os parâmetros;
- r - para correr dentro do jogo;
- v - troca entre os modos de câmera;
- z, x - diminui/aumenta distância da câmera para o personagem;
- Barra de espaço - arma de rachadura;
- Esc - sair do jogo;

Para criar o próprio nível, o jogador deve editar os arquivos lowerGridX.bmp e upperGridX.bmp. A legenda para a lowerGrid é:

Preto(0,0,0) BLOCO;

Branco(255,255,255) ÁGUA.

A legenda para a upperGrid é:

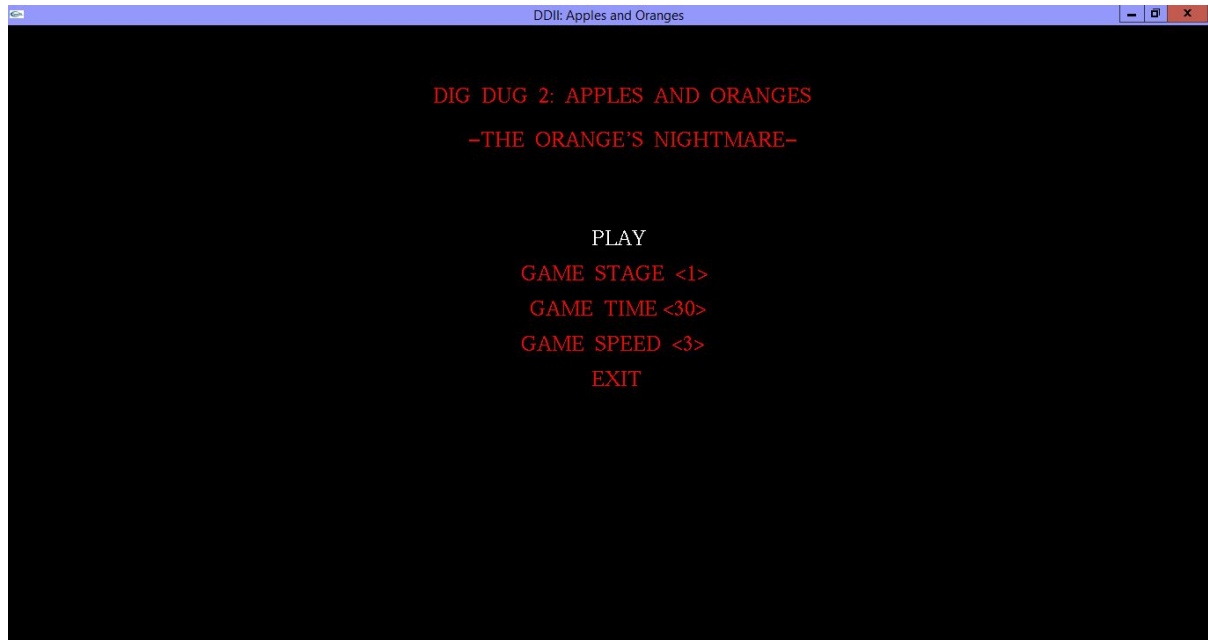
Azul(63,72,204) POSIÇÃO JOGADOR;

Vermelho(237,28,36) POSIÇÃO INIMIGO;

Marrom(185,122,87) RACHADURA;

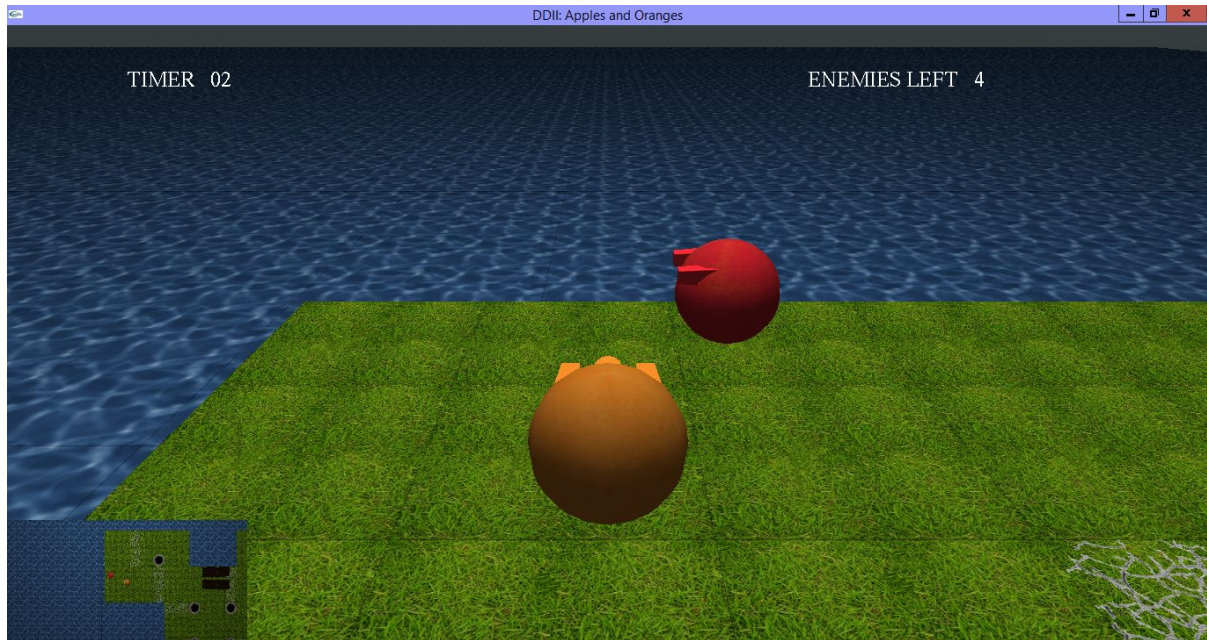
Marrom Escuro(136,0,21) BURACO;

Verde(181,230,29) OBSTÁCULO;



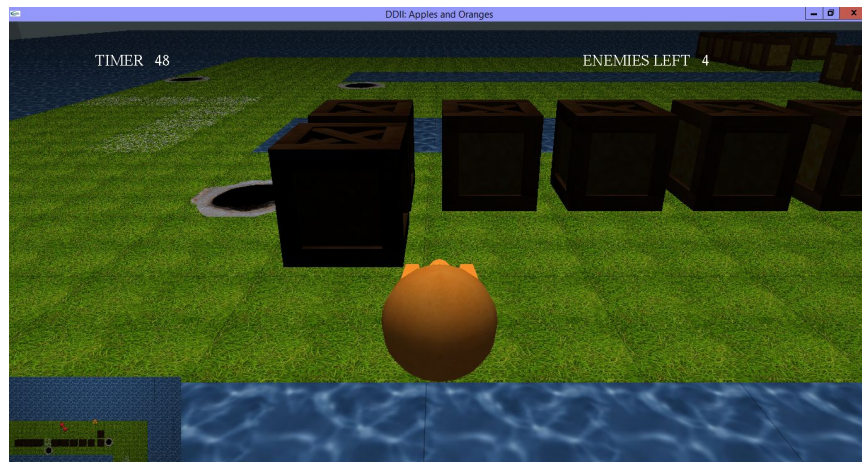
Menu Principal

- Play - Inicia o jogo com as configurações escolhidas;
- Game Stage - Seleciona a fase desejada: 1 a 4 vem com o jogo, outros 5 a 9 reservadas para o usuário desenvolver próprias fases;
- Game Time - Tempo disponível para terminar a fase: 30, 45 ou 60 segundos;
- Game Speed - Velocidade do jogo: 1 2 ou 3, o usuário deve testar as velocidades e escolher a mais adequada ao seu computador;
- Exit - Sai do jogo.

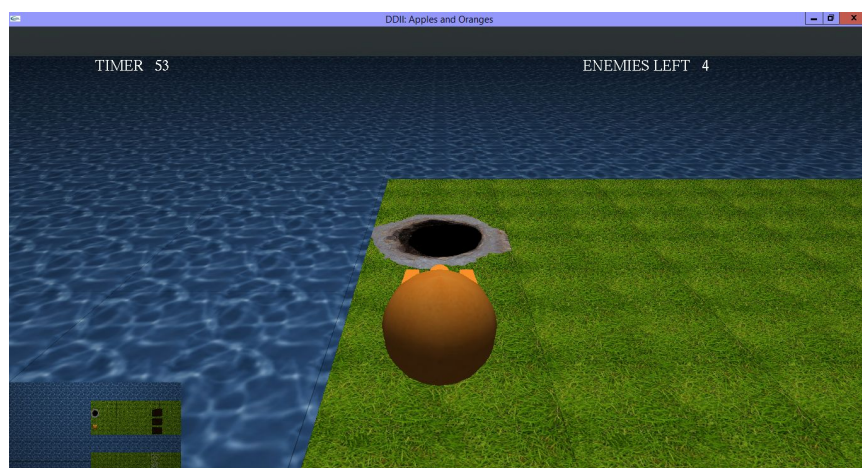


Tela do jogo em andamento

- No canto superior esquerdo está o TIMER, indicando o tempo restante para terminar a fase, na imagem indica que se o nível não for completado em 2 segundos será Game Over, congelado caso o usuário consiga eliminar todos os inimigos;
- No canto superior direito está ENEMIES LEFT, indicando quantos inimigos ainda estão vivos, quando nenhum inimigo estiver vivo, o jogador vence a fase;
- No centro da tela, em laranja, está o modelo do jogador, uma laranja, com cabeça e braços primitivos;
- Próximo ao modelo da laranja, em vermelho, está o modelo da maçã, sem cabeça e com braços primitivos. O inimigo pode apenas caminhar em direção a plataformas verdes, não podendo caminhar sobre buracos, rachaduras, ultrapassar obstáculos ou outros inimigos. Caso o jogador encoste no inimigo, ele perde, para derrotar um inimigo, ele o deve derrubar na água utilizando a arma de rachaduras. Há no máximo 4 inimigos por fase;
- No canto inferior esquerdo está o minimapa, o entorno da fase visto de cima;



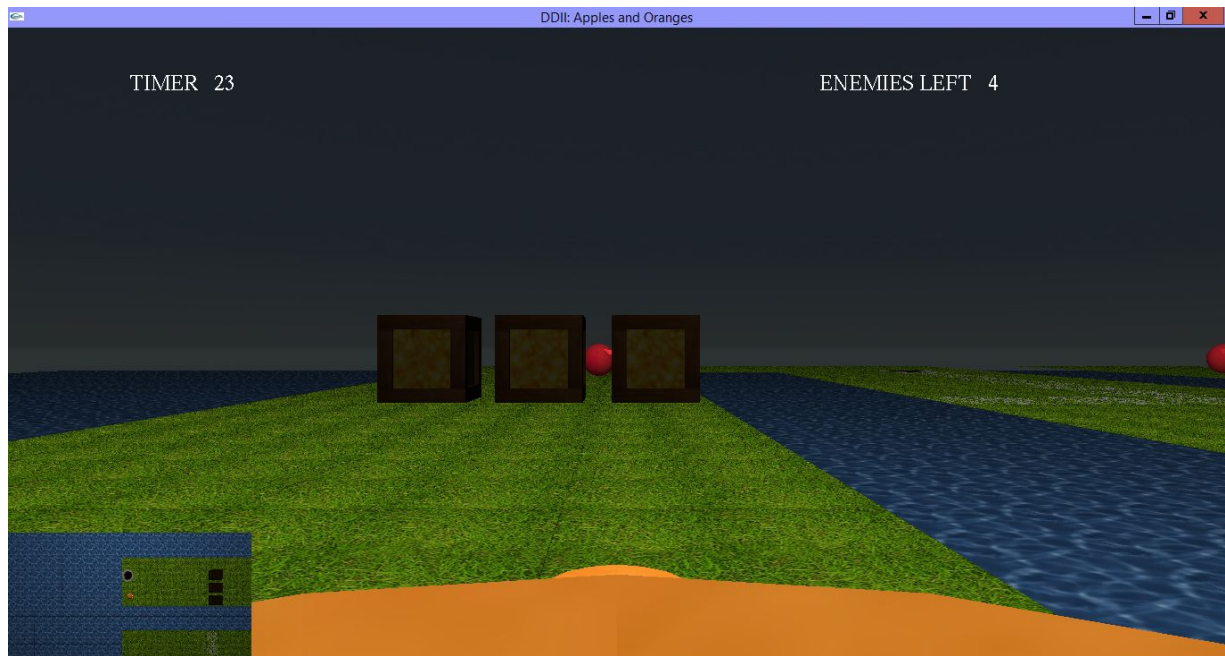
Na imagem ao lado é possível ver várias caixas, esses são os obstáculos - caixas de suco de laranja. Nem o jogador nem os inimigos podem passar pelos obstáculos.



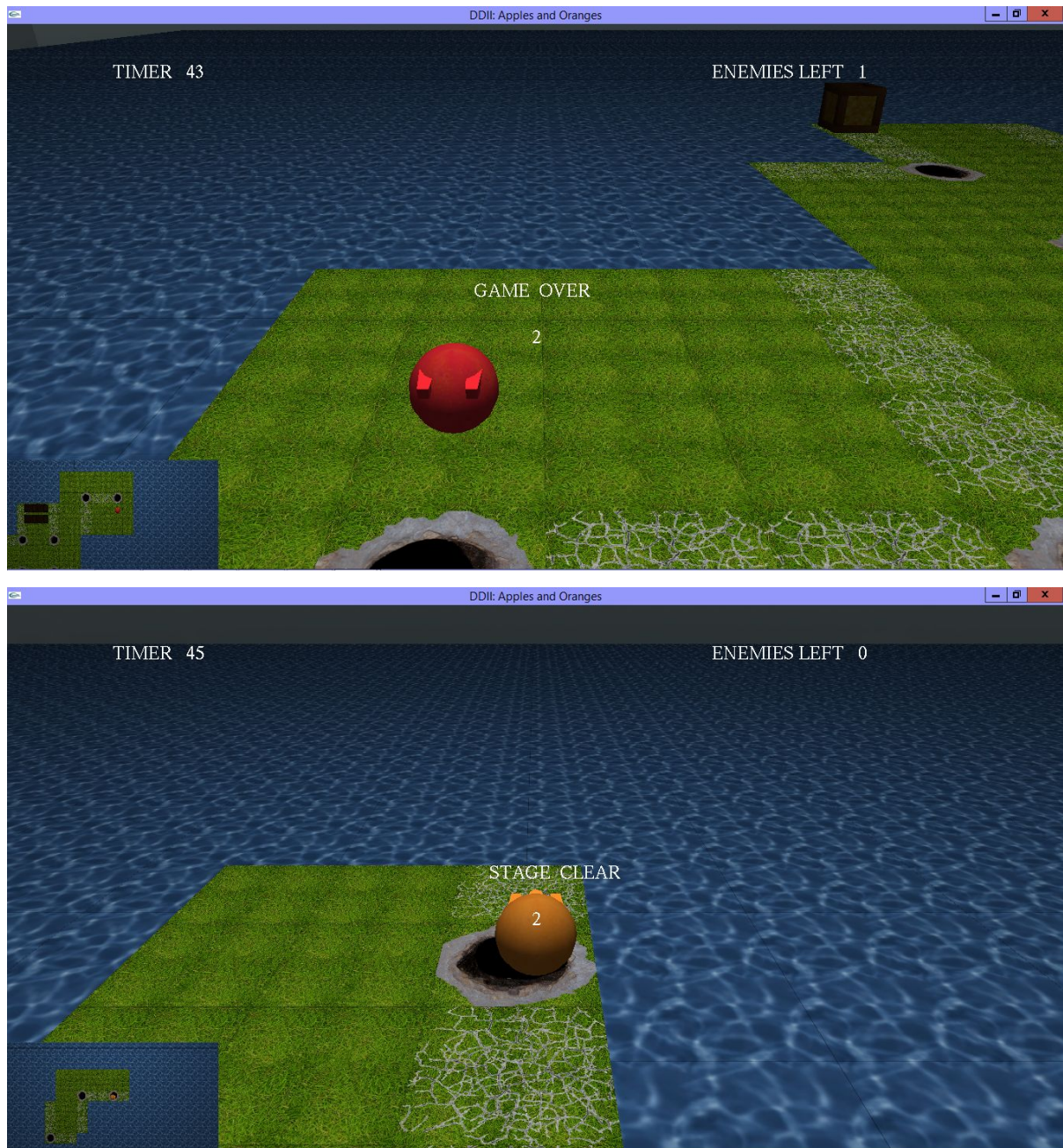
Na imagem seguinte está o buraco, para o jogador gerar uma rachadura deve estar posicionado em cima dele.



Como mostra a terceira imagem, se ao gerar uma rachadura o jogador separar o mapa em dois, fará com que o menor terreno dentre as duas partes desmorone.



Acima estão duas imagens com os modos de câmeras ainda não mostrados, em primeira pessoa e visto de cima.



Acima estão as telas de GAME OVER e STAGE CLEAR. Quando o personagem cai na água, encosta em um inimigo ou acaba o tempo, o jogador perde. Será travado o teclado, a tela, e o jogador receberá a mensagem de GAME OVER juntamente a um contador de 3 segundos. Ao fim da contagem será levado de volta ao Menu. Caso o jogador elimine todos os inimigos, ele receberá a mensagem de STAGE CLEAR e será levado ao próximo estágio.