

Dificultando o jogo

Para aumentar ainda mais a ideia de competitividade do nosso jogo e gerar mais desafio para os jogadores mais habilidosos, nosso game designer pediu para implementarmos um sistema de dificuldade dentro do jogo.

Ele pediu para a dificuldade do jogo aumentar de acordo com o tempo, ou seja, quanto mais tempo se passar no jogo, mais difícil ele fica, mas ele ainda quer ter o controle de quão rápido chegamos na dificuldade máxima do jogo.

Com esse pedido, precisamos criar um sistema que nos retorna a dificuldade atual do jogo de acordo com o tempo que se passou. E precisamos de uma propriedade que controla o tempo para a dificuldade máxima do jogo. Crie seu próprio sistema de dificuldade para o projeto e faça com que os obstáculos sejam criados cada vez mais rápido.