Space Dodger

Gabriel Portela & Gabriel Rodrigues

Versão: 1.0.0

Visão Geral

Tema

Mecânicas Básicas

Plataformas

Modelo de Monetização

Escopo do Projeto

Referências

* < Referências #1>
* < Referências #2>
* < Referências #3>
* < Referências #4> Pitch de Elevador

Descrição do Projeto (Breve)

Descrição do Projeto (Detalhado) O que diferencia este projeto ?

Mecânicas de Jogabilidade (Detalhadas)

* <Mecânica #1>
* < Mecânica #2>
* < Mecânica #3>
* < Mecânica #4> História e Jogabilidade História (Breve)

História (Detalhada)

Gameplay (Breve)

Gameplay (Detalhado)

Assets Necessários

* 2D
* 3D
* S ons
* C ódigos
* Anima ções

Cronograma

* <Meta #1>
* < Meta #2>
* < Meta #3>
* < Meta #4>

# Visão Geral

**Tema**

* Jogos de ação e arcade.

**Mecânicas básicas de jogabilidade**

* Mecânica #1: Controle de toque: o jogador controla a nave tocando na tela do celular, a nave salta quando o jogador toca na tela.
* Mecânica #2 Esquiva de obstáculos: o jogador deve desviar dos asteroides que aparecem aleatoriamente no campo de jogo.

**Plataformas**

* Plataforma #1 O jogo estará disponível para dispositivos móveis com o sistema Android.

**Escopo do Projeto**

* Custo e Prazo
* Qual o custo? (Quanto custará esse seu jogo?)
* Tempo (Quanto tempo levará para produzi-lo?)
* Equipe
* Programador
* Gabriel Portela Mello
* Desenvolver Mecânicas e Design dos elementos do jogo

Programador

* Gabriel Rodrigues Santos
* Desenvolver Mecânicas e Testar mecânicas

**Referências (Descrição breve)**

* **<Referência #1>**
* Flappy Bird
* Esse jogo tem uma mecânica semelhante ao Flappy Bird, em que o jogador precisa tocar na tela para fazer o personagem pular e evitar obstáculos.
* **<Referência #2>**
* Space Invaders:
* Esse jogo clássico dos anos 80 tem elementos de jogo semelhantes ao Space Dodger, como o tema de ficção científica e a necessidade de desviar de obstáculos para sobreviver.
* **<Referência #3>**
* Galaga:
* Outro jogo clássico dos anos 80, que também tem elementos semelhantes, como a temática espacial e a necessidade de desviar de obstáculos e inimigos.
* **<Referência #4>**
* Geometry Dash:
* Esse jogo de plataforma tem uma jogabilidade semelhante ao Space Dodger, com um personagem que deve pular para evitar obstáculos em um ritmo acelerado.

**O Pitch de Elevador (The Elevator Pitch)**

Um parágrafo curto que resuma todo o seu game

O jogo se chama Space Dodger e é um jogo de ação e arcade em que o jogador controla uma nave espacial que precisa desviar de asteroides em um ambiente 2D com elementos 3D. A mecânica principal do jogo é semelhante ao Flappy Bird, em que o jogador toca na tela para fazer a nave subir e evitar os obstáculos, mas com o diferencial de ter gráficos em 3D. O jogo é fácil de jogar, mas difícil de dominar, os jogadores terão muitas horas de entretenimento. Além disso, estamos confiantes de que podemos alcançar uma ampla audiência. No jogo, o jogador controla uma nave que deve desviar de asteroides que surgem aleatoriamente em um cenário espacial. O jogo é fácil de jogar, mas é desafiador e tem um grande potencial de vício. Esse jogo tem todos os requisitos para ser um grande sucesso e é uma grande oportunidade de investimento.

**Descrição Geral do Projeto (Breve):**

Space Dodger é um jogo mobile de ação e arcade em 2D com elementos 3D, no estilo Flappy Bird, onde o jogador controla uma nave espacial e desvia de asteroides. Com gráficos envolventes e um sistema de pontuação competitivo, o jogo é fácil de jogar, mas difícil de dominar, oferecendo muitas horas de entretenimento para jogadores casuais e hardcore.

**Descrição Geral do Projeto (Detalhadamente)**

Space Dodger é um jogo de ação e arcade para dispositivos móveis, no estilo Flappy Bird, onde o jogador controla uma nave espacial em um ambiente 2D com elementos 3D. O objetivo do jogo é desviar de asteroides que aparecem aleatoriamente no campo de jogo. O jogo é fácil de jogar, mas difícil de dominar, com múltiplos níveis de dificuldade e modos de jogo.

O jogo apresenta uma temática de ficção científica, com gráficos em 3D que oferecem ao jogador uma experiência de jogo envolvente e emocionante. O jogo também apresenta um sistema de pontuação competitivo que permite ao jogador comparar sua pontuação com outras pessoas no mundo todo.

Space Dodger é um jogo viciante e desafiador que oferece muitas horas de entretenimento. Com sua jogabilidade fácil de entender e muitos desafios, é um jogo que pode ser jogado por jogadores casuais e hardcore. Com uma equipe experiente de desenvolvimento de jogos, é evidente que Space Dodger tem o potencial de ser um grande sucesso no mercado de jogos mobile.

**O que diferencia este projeto?**

* **Mecânica de jogo:** Space Dodger é um jogo de ação e arcade com uma mecânica de jogo fácil de entender, mas difícil de dominar. O jogador controla uma nave espacial em um ambiente 2D com elementos 3D, desviando de asteroides. A mecânica principal é semelhante ao Flappy Bird, mas com uma abordagem diferente que torna o jogo único e viciante.
* **Temática:** Space Dodger apresenta uma temática de ficção científica, com gráficos em 3D que oferecem ao jogador uma experiência de jogo envolvente e emocionante.
* **Sistema de pontuação competitivo:** O jogo apresenta um sistema de pontuação competitivo que permite ao jogador comparar sua pontuação com outras pessoas no mundo todo, oferecendo uma experiência social e interativa.
* **Adição de elementos 3D em um jogo 2D:** Space Dodger se destaca por apresentar elementos em 3D em um ambiente 2D, oferecendo uma experiência visualmente impressionante e única para o jogador.

**Mecânicas de Jogabilidade**

* **<Mecânica #1>**
* Controles: O jogador controla uma nave espacial tocando na tela do dispositivo móvel para fazer a nave subir. Quando o jogador para de tocar na tela, a nave cai naturalmente. O jogador deve navegar a nave pelos asteroides, evitando colisões.
* **<Mecânica #2>**
* **Obstáculos:** O principal obstáculo do jogo são os asteroides que aparecem aleatoriamente no campo de jogo. Os asteroides vêm em diferentes posições, aumentando a dificuldade do jogo à medida que o jogador avança. O jogador deve desviar dos asteroides sem colidir com eles, o que resultaria em uma derrota.
* **<Mecânica #3>**
* **Sistema de pontuação:** O jogo apresenta um sistema de pontuação que permite ao jogador comparar sua pontuação com outras pessoas no mundo todo. A pontuação é baseada na distância percorrida pelo jogador através do número de asteroides superados. Isso adiciona um elemento competitivo ao jogo e incentiva o jogador a continuar jogando para melhorar sua pontuação.

# História e Jogabilidade

**História (Breve)**

Space Dodger é um jogo de ação e aventura espacial onde o jogador assume o papel de um piloto de nave espacial, navegando através de um campo de asteroides. A jogabilidade é desafiadora e a dificuldade aumenta gradualmente conforme o jogador avança. O jogo se passa em um futuro distante, onde a humanidade compete por recursos valiosos no espaço.

**História (Detalhada)**

Space Dodger é um jogo de ação e aventura espacial onde o jogador assume o papel de um piloto de nave espacial, navegando através de um campo de asteroides para sobreviver o maior tempo possível. O jogo se passa em um futuro distante, onde a humanidade descobriu que o espaço está cheio de recursos valiosos. Várias corporações competem por esses recursos e a nave do jogador é uma dessas ferramentas corporativas usadas para coletá-los.

A jogabilidade envolve desviar da multidão de asteroides que aparecem aleatoriamente, enquanto o jogador controla a nave usando toques na tela do dispositivo móvel. A jogabilidade é desafiadora e a dificuldade aumenta gradualmente conforme o jogador avança, tornando o jogo mais emocionante e envolvente.

Em resumo, Space Dodger é um jogo emocionante e desafiador que combina uma jogabilidade intensa e viciante com uma história envolvente em um cenário de ficção científica futurista. Com gráficos impressionantes e controles simples, o jogo é acessível a jogadores de todas as idades e níveis de habilidade. O jogo é uma homenagem aos jogos clássicos de nave espacial, como Space Invaders e Galaga, com um toque moderno e emocionante.

**Gameplay / Jogabilidade (Breve)**

O jogador controla uma nave espacial e deve desviar dos asteroides que aparecem aleatoriamente no campo de jogo.

A nave é controlada usando toques na tela do dispositivo móvel.

A dificuldade aumenta gradualmente conforme o jogador avança no jogo, tornando-o mais desafiador.

O jogo se passa em um cenário de ficção científica futurista, onde a humanidade compete por recursos valiosos no espaço.

A jogabilidade é acessível a jogadores de todas as idades e níveis de habilidade.

Se a nave colidir com um asteroide o jogo acaba e o jogador terá de tentar novamente.

**Gameplay (Detalhado)**

Space Dodger é um jogo de ação e aventura espacial onde o jogador assume o papel de um piloto de nave espacial em um ambiente caótico e desafiador. O objetivo do jogo é navegar através de um campo de asteroides e através disso somar pontos para ficar no ponto mais alto do ranking de jogadores.

O jogador controla a nave utilizando toques na tela do dispositivo móvel para fazer a nave subir e descer, evitando os obstáculos no caminho. Os asteroides aparecem aleatoriamente no campo de jogo, aumentando a dificuldade do jogo à medida que o jogador progride. O jogador deve estar atento e utilizar suas habilidades para somar pontos ao desviar dos asteroides que aparecem aleatoriamente no campo de jogo.

# Assets Necessários

* **2D**
* Texturas (Se jogo 3D)
* Texturas de ambiente
* Personagens (Se jogo 2D) - Inimigos (Se jogo 2D) - Etc.
* **3D**
* Lista de personagens

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Nave |
|  |  |
| Tipo | Player |
| Mecânica | Subir;  Perder; |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Asteroide |
|  |  |
| Tipo | Obstáculo |
| Mecânica | Locomover para a esquerda; |
|  |  |

* Artes de ambientação
* Exemplo #1
* Exemplo #2
* Exemplo #3 - etc.
* **Sons**
* Lista de sons (Ambientes)
* Exterior
* Level 1
* Level 2 - Level 3 - etc.
* Interior
* Level 1 - Level 2
* Level 3 - etc.
* Lista de sons (Jogador)
* Movimentação do personagem
* Exemplo 1
* Exemplo 2 - etc.
* Ação do personagem / Colisões
* Exemplo 1
* Exemplo 2 - etc.
* Personagem sofre dano / Personagem morre
* Exemplo 1
* Exemplo 2 - etc.
* **Código**
* Scripts de Personagens (Movimentação/IA/Etc)
* Scripts de Ambientes (Movimentos no background)
* Exemplo
* NPC Scripts
* Exemplo
* etc.
* **Animações**
* Animações de ambiente
* Exemplo- etc.
* Animações de personagens
* Jogador
* Exemplo- etc.
* NPC- Exemplo - etc.

# Cronograma

* **9 de abril:** Desenvolvimento do conceito do jogo e da história.
* **23 de abril:** Desenvolvimento dos protótipos de gameplay e testes de mecânicas.
* **7 de maio:** Definição dos elementos gráficos e visuais do jogo, criação de conceitos artísticos.
* **21 de maio:** Implementação dos elementos gráficos e visuais no jogo, desenvolvimento da interface do usuário.
* **4 de junho:** Desenvolvimento das mecânicas de jogabilidade e integração dos elementos gráficos e visuais.
* **18 de junho:** Testes e resolução de bugs.
* **2 de julho:** Finalização da trilha sonora e efeitos sonoros.
* **9 de julho:** Preparação e envio da documentação do jogo.
* **23 de julho:** Entrega do Jogo completo