[👾Projeto Cosmos🚀]

1. Integrantes  
   Astolfo - Game Diretor, Sound/Music

Vitor S (Portix) - Lead Programmer  
Ivan - Programação  
Zor - Lead Artist, Roteiro  
Thales (tales de mileto) - Arte, Music  
Cristian (Cristóvão) - Arte/Programaçãoඞ

Daniel P - VFX

Du - Música/Efeitos Sonoros

1. Ferramentas  
   Engine: Unity  
   Modelagem 3D: Blender  
   Arte2D: Aseprite, Krita, Inkscape  
   Sound Design: BFXR, Audacity  
   Music: Bosca Ceoil, …  
   Versionamento: GitHub  
   Planejamento: ClickUp
2. Planejamento e Datas  
   Prototipagem (1 mês - 14 de novembro): prototipar mecânicas e elementos essenciais do jogo para funcionar minimamente bem (não precisa ser polido). Fazer playtest e coletar feedback da galera.  
     
   Desenvolvimento: (6 - 7 meses - 20 maio): desenvolver mecânicas e sistemas como um todo, deixar mais polido e incrementar artes, conteúdo e features. Fazer playtests e coletar feedback da galera.  
     
   Refinamento (4 meses - 14 outubro): refinar mecânicas e sistemas, resolver bugs (ou falar que é feature), fazer playtest e preparar o lançamento do jogo (página no itch, marketing, ...).
3. Resumo  
   O jogo será um Space Shooter 3D, em que serão criadas diversas pequenas fases com diferentes objetivos possíveis, como a destruição de asteroides, ou de uma certa quantidade de inimigos.
4. Gênero  
   Space Shooter 3D -> DEVE TER
5. Objetivo

Cada minifase possuirá um objetivo diferente para que o jogador completo

1. Controles  
   **Nave:**Mouse - rotação da nave (yaw), ativação de armas (rmouse, lmouse)  
   W/S - aceleração  
   A/D - direção  
   Shift - Boost  
   Q/E - rotação

NumPad - Seleção das Arams  
  
**Personagem (opcional):**  
WASD - Movimentação  
Espaço - Pulo (diferentes gravidades)  
Shift + W - Corre  
  
Portabilidade para controles.

1. História  
   Contratos principais desenvolvem a história, contratos secundários gerados randomicamente. Ao enfrentar os bosses, um “videozinho”de apresentação passa, mostrando o piloto e sua nave (estilo Borderlands, perhaps). Comecinho do jogo, saímos da Terra?
2. Personagem  
   Fudido ganancioso, nave ruim, contrabandista San Holo.   
   Missão dos artistas: Concept art do personagem
3. Mecânicas  
   Controla a nave (rotação e aceleração), atira, coleta recursos, completa contratos. Armas principais e secundárias (rápidas e lentas, baratas e caras). Escassez de combustível (fases com tempo limitado).  
   Gerenciamento de inventário (visualização de carga) -> Poderia ter

Ao chegar perto do planeta, o jogador pode escanear o planeta para analisar informações (gravidade, infos aleatórias).  
Fora da nave, o jogador anda e interage com vendedores e contrabandistas para pegar contratos. -> Poderia ter.  
Tudo que for destruído dropa caixas com munição/boost.  
Comprar/evoluir armas (MUST HAVE)  
Evoluir nave (MUST HAVE) - nave começa bostola e caindo aos pedaços e o jogador vai melhorando e consertando - conforme a nave vai melhorando, o HUD evolui (seria legal, mas não necessário)  
Comprar novas naves, pintar nave de formas diferentes (seria legal ter)

1. Inimigos

Naves para explodir, chefões.  
Clãs diferentes: naves parecidas com as do jogador, com pinturas características do clã (creme, vermelho ferrugem, preto e verde, synthwave…)  
Naves alienígenas: sem geometria bem definida (efeito obtido por shaders - seria legal ter).  
COLOCAR IMAGENS DE REFERÊNCIA AQUI

1. HUD (Heads-up Display)  
   HUD mostra danos locais na nave. Condição da nave, combustível da nave, boost disponível, munição disponível, armas disponíveis, tempo restante, sistema de lock, sistema direcional (mostra de onde vem os tiros), texto rápido de objetivos, nome de regiões (planetas, sistemas, estações).
2. GDD log

14/10/2021 - Desenvolvimento inicial de ideias e início da escrita do GDD, estabelecimento de tarefas iniciais e datas.

04/11/2021 - A fase de prototipagem está aproximadamente na metade, a movimentação básica e avançada da nave estão funcionando bem, o combate básico também (armas principal e secundária atiram) e os próximos passos são o estudo e implementação da I.A. das naves inimigas (movimentação, detecção de jogador, colisão e combate), modelagem de naves inimigas básicas e chefões, e decoração do mapa de testes (adicionar mais props de decoração e meshes de estações espaciais e um script de geração de asteroides aleatórios). Efeitos visuais do escudo e do *trail* da nave e tiros está funcionando e faltam ser implementados no projeto.

03/08/2022 - Ivan - Retomada da atualização do GDD, a ideia agora é atualizar o Log o máximo possível para permitir a documentação do trabalho de todos. Algumas modificações feitas no objetivo do jogo para adequar com o tempo disponível.

***MoodBoard***











