

SPACE BATTLE

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Maria Clara de Souza

Lucas Eduardo Kreuch

Haidy Jandre

Blumenau,
Maio de 2022

Índice

1	História	3
2	Gameplay	4
3	Personagens	6
3.1	Inimigos	6
2.2	Tiro e Explosão	8
7	Universo do jogo	11
8	Interface	12
9	Cutscenes	14
10	Cronograma	15

1 História

História construída temporariamente:

No ano de 2156, com o aumento da população mundial e a escassez de recursos naturais na terra, começaram a explorar o espaço em busca de planetas habitáveis e matéria-prima para a sobrevivência humana. Com o avanço da tecnologia em meados do século XXII, a exploração espacial se tornou uma realidade, com isso houve uma evolução rápida.

No centro de uma grande cidade na Inglaterra,, Joshua um humano criogênico, começou a explorar o espaço com sua empresa SpaceX. Após 5 anos de pesquisa e preparação, lançaram a primeira nave ao espaço.

Só não imaginavam que encontrariam outros por lá...

2 Gameplay

Na sessão do menu possui as opções de Jogar, Loja, Opções, Créditos e Sair. Em Jogar o jogador é redirecionado direto para a partida, em Loja o mesmo poderá selecionar uma nave com atributos e características diferentes para a partida, em Opções possui a descrição dos controles de a movimentação dos personagens e alguns controles como ajuste de som e música, nos Créditos a descrição dos criadores e desenvolvedores do jogo e em Sair fechará o jogo.

Uma partida do jogo irá iniciar após clicar na opção Jogar do menu, então o jogador será logo levado para a fase, onde a nave será posicionada no centro da extremidade inferior da janela do jogo.

Para fazer a locomoção da nave e atirar o projeteis, o jogador por padrão utilizará as teclas WASD ou as Setas do teclado para a movimentação da nave e Espaço para atirar, como pode ser observado na legenda da **Figura 1**. Em ESC o jogo poderá ser pausado a qualquer momento durante a partida, no momento que isso acontecer, será exibido a tela de pause com as escolhas de voltar o jogo, voltar ao menu, opções e sair do jogo.

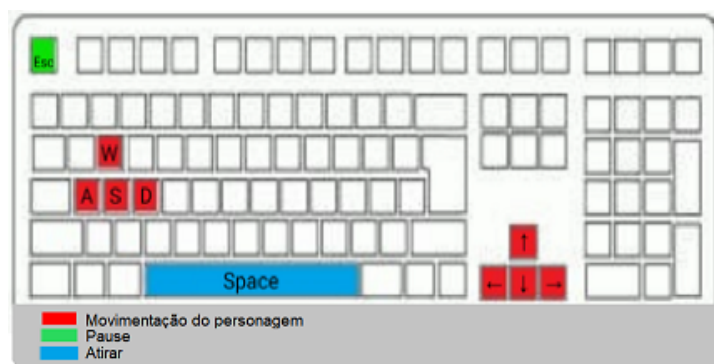


Figura 1 - Teclas do Jogo

O jogador tem uma visão de cima da janela, podendo ver apenas a nave em andamento sem poder controlar a posição da câmera na cena, portanto o mesmo verá

as naves inimigas e os asteroides vindo da parte superior da tela, como mostrado na **Figura 2**.

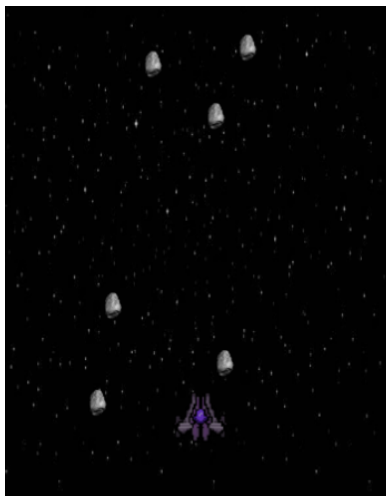


Figura 2 - Visão do asteroides

O jogo possui o objetivo de gerar um score com pontos e adquirir moedas de compra do próprio jogo. Com isso o jogador terá que destruir as naves inimigas ou asteroides utilizando de projéteis que a nave vai atirar, podendo ter a probabilidade de gerar um *Coin* (moeda do jogo). A fase do jogo é constituída por score, ou seja, a fase/cenário são infinitos até o personagem principal ser destruído, como visto na **Figura 3**, então de acordo com o avanço do jogador, a fase e os inimigos irão aumentando de nível.



Figura 3 - Modelo de fase infinita (fundo do cenário não definido)

A única chance de finalização do jogo é no momento em que os inimigos destruírem a nave principal, nessa ocasião o jogador é redirecionado para um lugar ainda **não definido**.

3 Personagens





A construção da história dos personagens ainda não foi feita.

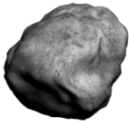
O personagem/nave inicia a partida no centro do canto inferior da tela, dependendo da nave poderá possuir uma habilidade ou característica diferente (vida ainda não foi definida).

PERSONAGEM	SPRITE	HABILIDADE	VIDA
Joshua	Nenhuma	Nenhuma	<i>Não definido</i>
Nave Principal		<i>Não definido</i>	<i>Não definido</i>
Naves da Loja	<i>Não definido</i>	<i>Não definido</i>	<i>Não definido</i>

3.1 Inimigos

Os inimigos irão vir da parte superior da tela com o propósito de dar dano na nave principal, ou seja vão ficar atirando, no caso das naves, ou colidindo, no caso dos asteroides, até serem derrubados, por isso o jogador tem o objetivo de destruí-los, podendo ter chance de gerar um *Coin* (moeda do jogo) por nave ou asteroide.

INIMIGO	SPRITE	ETAPA DE MOVIMENTO	PROBABILIDADE DE GERAR ITEM
Nave inimiga 1		1	<i>Não definido</i>
		2	
		3	
		4	







Asteroides		Asteroide usado temporariamente	<i>Não definido</i>
------------	---	---------------------------------	----------------------------





3.2 Tiro e Explosão

Para a destruição dos inimigos a nave principal irá descarregar um tiro para obter pontos e itens.

TIRO	SPRITE	ETAPA DE MOVIMENTO	PROBABILIDADE DE GERAR ITEM
Tiro da Nave principal	<i>Não definido</i>	<i>Não definido</i>	Não possui
Tiro da Nave inimiga	<i>Não definido</i>	<i>Não definido</i>	Não possui

A explosão é o processo após a destruição de um inimigo, sendo constituída por etapas de expansão e de retraimento.

EXPLOSÃO	SPRITE	ETAPA DE MOVIMENTO	PROBABILIDADE DE GERAR ITEM
Explosão dos asteroides		1	Não possui
		2	
		3	
		4	
		5	
		6	

		7	
		8	
		9	
		10	

7 Universo do Jogo

O jogo apresenta uma fase única, possuindo apenas um cenário principal (**Figura 4**). Em que a nave está sobrevoando o espaço, repleto de estrelas, destruindo os asteroides e as naves inimigas (como mostrado anteriormente na **Figura 3**).

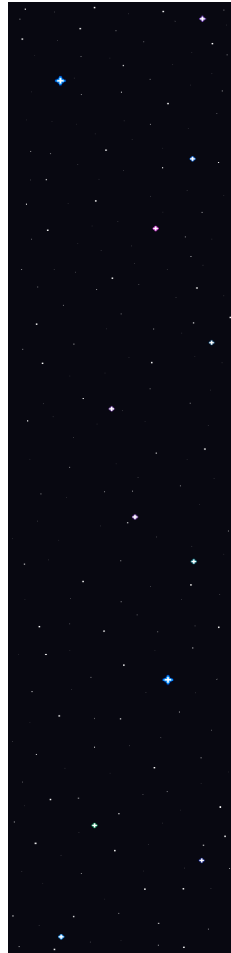


Figura 4 - Background do jogo

Possui uma emoção de aventura, em que o usuário vai em busca de um objetivo, e terá que combater inimigos no caminho, contendo uma trilha sonora 8 bit de ação. O jogo constrói um sistema em score para o jogador poder alcançar níveis e recordes maiores a cada partida.

8 Interface

A tela inicial (**ainda não definida**) apresentará a opção de Jogar, que após pressionado irá redirecionar o jogador, como mencionado na seção de gameplay, para o menu principal, onde são apresentadas as opções de Jogar, Loja, Opções, Créditos e Sair, como demonstrado na **Figura 5**.

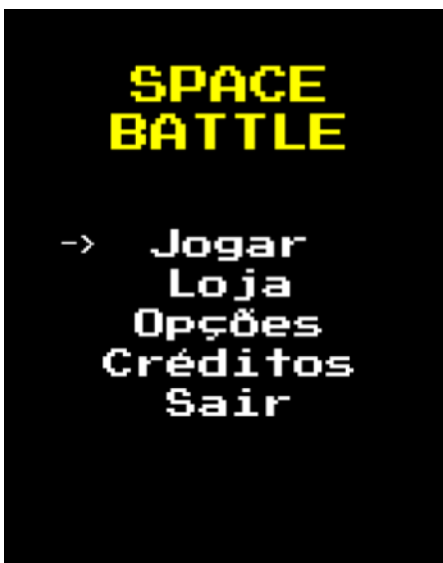


Figura 5 - Menu do jogo

Ao iniciar uma partida clicando na opção de Jogar o jogador é redirecionado direto para a fase, como mostrado nas **Figuras 2 e 3**. As alternativas de Loja (onde haverá opções de melhores naves com atributos e características diferentes), Opções (descrição dos controles de a movimentação dos personagens e alguns controles como ajuste de som e música), Créditos (descrição dos criadores e desenvolvedores do jogo), Sair (fecha o jogo) e Tela de Pause (opções de voltar o jogo, voltar ao menu, opções e sair do jogo) como mostrado na **Figura 6**.



Figura 6 - Tela de Pause

Quando os jogadores decidem jogar uma partida, após clicar no botão de jogar do menu principal, serão levados para a partida, onde aparecerá a frase “Ready? Go” (Pronto? Vai), para início da partida como mostrado na **Figura 7**.



Figura 7 - Tela do Jogo

9 Cutsscenes

Ainda *não definido*.

