

Cosmic Conqueror: Aventuras Multiversais

Game Design Document

Versão: 1.0

Autor:

Luiz Fernando Ribeiro Vargas

Curitiba,
Junho de 2023

Índice

1. História.....	3
2. Gameplay	4
3. Personagens.....	6
4. Controles.....	7
5. Câmera.....	8
6. Universo do Jogo.....	9
7. Inimigos	10
8. Cronograma	11

1. **História**

Cosmic Conqueror: Aventuras Multiversais, é um emocionante jogo 2D de nave espacial que leva os jogadores a uma jornada através de um multiverso incrível, onde cada fase é um mundo diferente inspirado na cultura POP. Prepare-se para uma experiência divertida e cheia de referências a filmes, séries, videogames e muito mais!

No jogo, os jogadores assumem o papel de um jovem viciado em filmes, séries e livros sobre história espacial, mas devido a um acidente cósmico, é teletransportado para os mundos onde ele sempre sonhou, e agora ele tem que explorar os mundos, enfrentando inimigos alienígenas, piratas espaciais, criaturas cósmicas hostis e achar uma maneira de poder voltar para casa.

Cada mundo é um ambiente 2D único, apresentando personagens cativantes e chefes temáticos, que os jogadores devem derrotar para avançar para o próximo mundo. Além disso, ao longo do jogo, os jogadores podem coletar upgrades e trocar de naves icônicas da cultura POP.

Prepare-se para uma jornada através do multiverso, onde cada fase é uma homenagem a diferentes aspectos da cultura POP, como Star Wars, Alien e Lovecraft.

Desvende os mistérios, derrote os chefes temáticos e torne-se o herói que atravessa os limites da realidade e salva os mundos da influência do mal. É hora de embarcar em uma aventura cósmica de proporções épicas!

2. **Gameplay**

A jogabilidade de "Cosmic Quest: Aventuras Multiversais" é baseada em navegação espacial em 2D, permitindo que os jogadores movimentem a nave em todas as direções, desviando de obstáculos e inimigos. A nave é equipada com armas e habilidades especiais, que podem ser utilizadas para destruir inimigos e derrotar chefes de fase. O jogador avança através da conclusão bem-sucedida das fases, à medida que o jogador progride, enfrentará desafios mais complexos e os níveis de dificuldade aumentam gradualmente. Existem algumas maneiras pelas quais o jogo torna-se mais difícil ao longo da progressão:

1. **Aumento da Velocidade e Densidade dos Inimigos:** À medida que o jogador avança nas fases, a velocidade e a quantidade de inimigos aumentam. Isso exige reflexos rápidos e habilidades de esquiva aprimoradas para evitar colisões e ataques inimigos.
2. **Introdução de Novos Inimigos:** Conforme o jogador avança no jogo, novos tipos de inimigos são introduzidos. Cada um deles pode ter habilidades únicas e exigir táticas específicas para serem superados. Essa variedade de desafios mantém o jogo fresco e oferece novas experiências a cada fase.
3. **Chefes de Fase mais Poderosos:** Conforme o jogador progride, os chefes de fase se tornam mais poderosos e desafiadores. Eles podem ter múltiplas fases, habilidades especiais devastadoras e exigir estratégias específicas para serem derrotados. O jogador precisará aprender seus padrões de ataque, identificar fraquezas e executar uma estratégia eficaz para emergir vitorioso.

O sistema de recompensas oferece, uma classificação por pontos, permitindo que o jogador compare suas pontuações com outros jogadores, os pontos são obtidos ao destruir inimigos e completar fases. Ao longo do jogo, os jogadores podem encontrar armas e poderes especiais que complementam as habilidades da nave espacial. Isso pode incluir armas de alta potência e escudos protetores, entre outros. Essas armas e poderes permitem ao jogador lidar com inimigos mais desafiadores e enfrentar os chefes de fase com maior eficácia.

A condição de vitória em "Cosmic Quest: Aventuras Multiversais" é geralmente alcançada ao derrotar o chefe final de cada mundo temático. Cada fase tem um chefe único e desafiador que representa o clímax do mundo em questão. Ao derrotar o chefe, o jogador avança para o próximo mundo temático.

A condição de derrota acontece quando o jogador perder todas as vidas, o jogador começa o jogo com um número específico de vidas. Cada vez que a nave do jogador é destruída, uma vida

é perdida. Se o jogador perder todas as vidas, a derrota é acionada e o jogo pode ser reiniciado a partir do início.

3. Personagens

Nome: Cristian Green

Idade: 20 anos

Descrição: é um jovem comum que vive uma vida pacata em uma grande cidade. Ele é um estudante universitário dedicado, apaixonado por filmes, livros, jogos envolvendo o espaço sideral. Cristian tem uma personalidade amigável e curiosa, sempre disposto a experimentar coisas novas e aventuras emocionantes.

História do passado: Durante uma noite de filmes, enquanto Cristian relaxava após um longo dia de trabalho, algo extraordinário aconteceu. Um feixe de luz misterioso envolveu-o e, em um piscar de olhos, ele se encontrou pilotando uma nave em um mundo desconhecido e fascinante. Sem saber como ou por que, Lucas agora está preso nesse novo mundo, longe de tudo o que ele conhecia.

Personalidade: Cristian é corajoso, embora um pouco inseguro no início de sua jornada no novo mundo. Ele enfrenta os desafios com determinação e uma atitude positiva. A cada passo, ele descobre novas habilidades e características extraordinárias em si mesmo, crescendo em confiança à medida que explora o ambiente desconhecido.

Ações do personagem: Cristian pode pilotar nave espacial. Conforme ele adquire habilidades especiais, ele pode atacar inimigos de formas diferentes.

Ilustração visual: Cristian é retratado como um jovem comum, com uma aparência casual. Ele tem cabelos castanhos ondulados, olhos curiosos e um sorriso amigável. Ele usa roupas simples, como camiseta, calças jeans e tênis confortáveis.

Métricas de gameplay do personagem principal:

- Vida: Lucas tem uma quantidade limitada de pontos de vida que determina sua resistência aos danos. Seus pontos de vida podem ser aumentados ao longo do jogo.

4. **Controles**

O jogador pode controlar o personagem principal arrastando a própria nave na tela sensível ao toque. O jogador pode tocar e segurar a nave espacial com o dedo na tela e, em seguida, mover o dedo para navegar pela tela.

Esse controle intuitivo de arrastar a nave na tela do jogo mobile proporciona uma experiência de jogo imersiva e responsiva, permitindo que o jogador navegue pela tela, desvie de obstáculos, destrua inimigos e explore o universo espacial com facilidade e precisão.

5. **Câmera**

Em “Cosmic Quest: Aventuras Multiversais”, a câmera adotará uma perspectiva de visão superior, oferecendo uma visão aérea do ambiente e das ações do jogador. Nesse tipo de câmera, o jogador tem uma visão de cima para baixo, como se estivesse observando o jogo de cima. Essa visão permite que o jogador veja todo o cenário, incluindo obstáculos, inimigos e outros elementos em torno da nave espacial, permitindo uma visão ampla e estratégica para navegar pelos obstáculos, enfrentar inimigos e explorar o mundo do jogo.

6. Universo do Jogo

Descrição e ilustração dos cenários do jogo: O jogo pode apresentar cenários espaciais variados, como planetas, alienígenas, asteroides e nebulosas, dependendo do mundo atual que o jogador se encontra. As ilustrações devem refletir a atmosfera futurista e espacial do jogo, com cores vibrantes e detalhes que ajudem a imergir o jogador no universo do jogo.

Conexão entre as fases do jogo: As fases do jogo podem estar conectadas por meio de uma progressão linear, onde o jogador avança sequencialmente de uma fase para a próxima. Por exemplo, cada fase pode representar uma missão ou objetivo específico que o jogador deve completar antes de prosseguir para a próxima fase.

Estrutura do mundo: O mundo do jogo pode ser uma representação do espaço sideral, com diferentes mundos a serem explorados. Cada mundo tem suas próprias fases e desafios, oferecendo variedade e progressão conforme o jogador avança.

Emoção presente em cada ambiente: Cada ambiente pode transmitir a emoção presente na referência cultural que inspirou a fase. Por exemplo, uma fase inspirada em Star Wars pode evocar ação e aventura espacial, enquanto uma fase inspirada em Lovecraft pode gerar uma sensação de mistério e contemplação. A emoção presente em cada ambiente deve refletir a essência da referência cultural e proporcionar aos jogadores uma experiência imersiva.

Música para cada fase: A música pode ser selecionada de acordo com a referência cultural de cada fase. Por exemplo, uma fase inspirada em Star Trek pode ter uma trilha sonora orquestral grandiosa e futurista, enquanto uma fase inspirada em Guardiões da Galáxia pode apresentar uma seleção de músicas pop dos anos 80. A música deve ser escolhida para ressoar com os fãs das referências culturais e ajudar a criar a atmosfera certa para cada fase.

7. Inimigos

O jogador pode superar cada inimigo por meio de habilidades de combate, esquivas, evasões ou ataques estratégicos. Os jogadores podem precisar usar as habilidades especiais da nave espacial, como armas poderosas, escudos de proteção ou manobras ágeis, para derrotar os inimigos. Além disso, conhecer os pontos fracos de cada inimigo pode ser uma estratégia eficaz para superá-los.

Ao derrotar cada inimigo, o jogador recebe pontos para competir na tabela de classificação, essas recompensas incentivam os jogadores a enfrentarem desafios e progredirem no jogo.

8. Cronograma

[illegible]