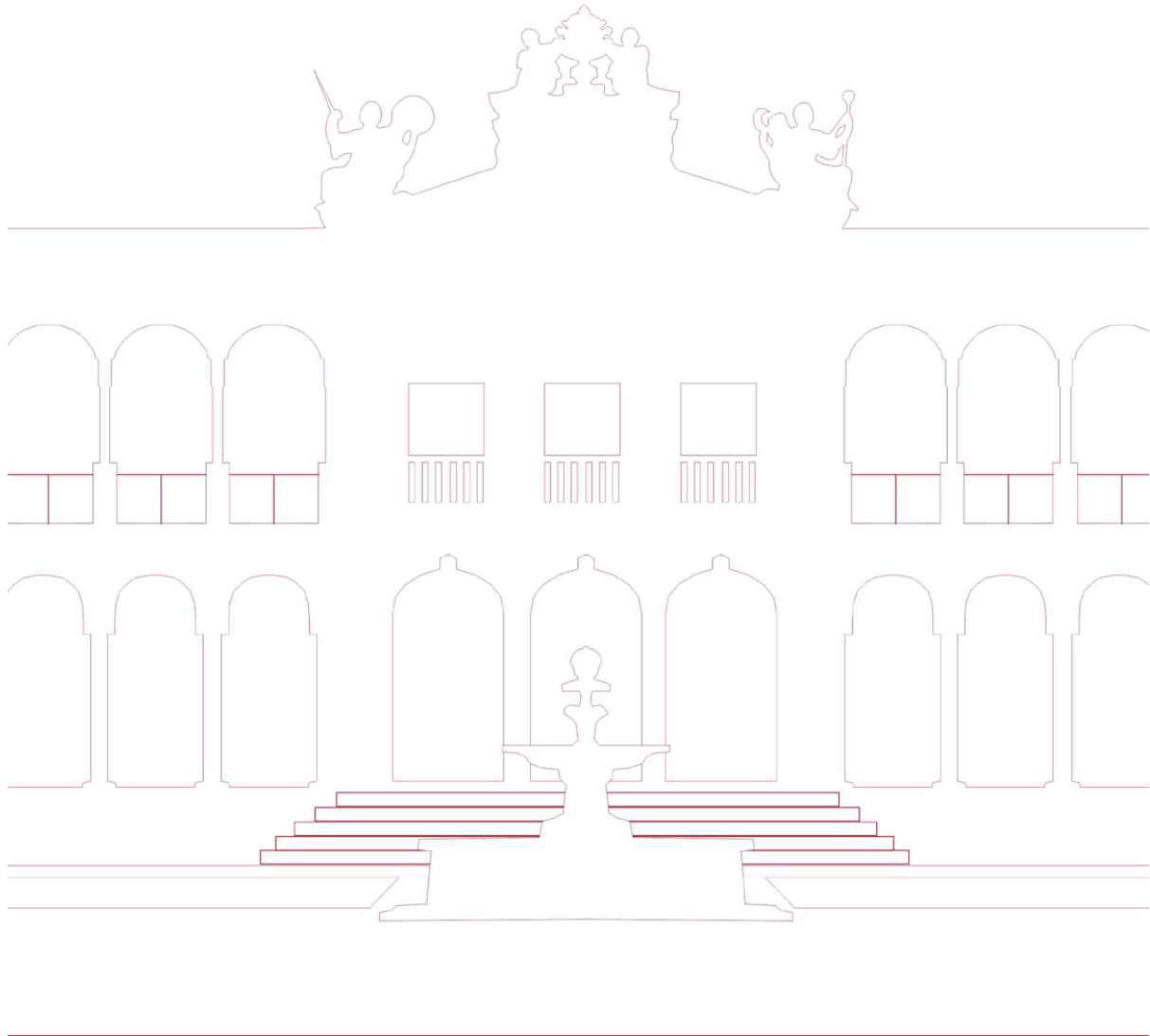


SpaceShooter

Mestrado em Engenharia Informática
Desenho de Jogos 2022-2023



Marcelo Feliz, m50356

Trabalho desenvolvido para Desenho de Jogos, Mestrado em Engenharia Informática.

Évora, Dezembro, 30, 2022

1 Introdução

No Space Shooter, os jogadores controlam uma das três naves personalizáveis à medida que avançam nos níveis, derrotando inimigos. Entre os níveis, os jogadores podem atualizar as características da sua nave para melhorar o seu desempenho.

2 Características do jogo

O jogo apenas dispõe da linguagem português, contudo prevê-se que na próxima atualização já esteja disponível o Inglês. O jogo dispõe de três modos de dificuldade, nomeadamente, fácil, normal e difícil, consoante o modo de dificuldade e o nível, os inimigos terão mais ou menos vida e serão mais ou menos rápidos (Figura 2 e 3). Os jogadores controlam a sua nave com as teclas "W", "A", "S" e "D" ou as teclas de seta e o espaço para mirar e disparar.

Os jogadores têm um suprimento limitado de munição, que pode ser reabastecido completando níveis, aumentando os stats ou usando uma nave diferente.

Os jogadores podem optar por atualizar a velocidade, armadura, capacidade de munição ou taxa de tiro do seu navio no final de cada nível (figura 1). Existem vários tipos de inimigos, cada um com os seus próprios comportamentos e fraquezas, estes vão ficando mais fortes a cada nível. De seguida são apresentadas diversas imagens do jogo, sendo que na Figura 4 é possível observar a estética do mesmo.



Figure 1: Área de jogo com uma tentativa

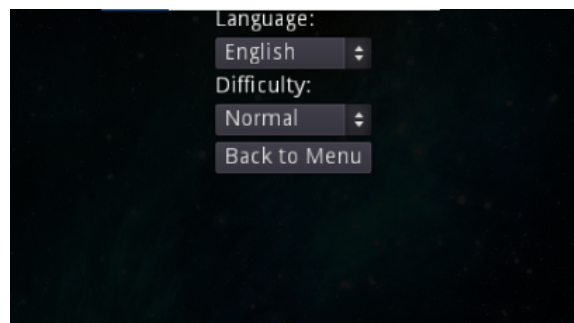


Figure 2: Opções de jogo

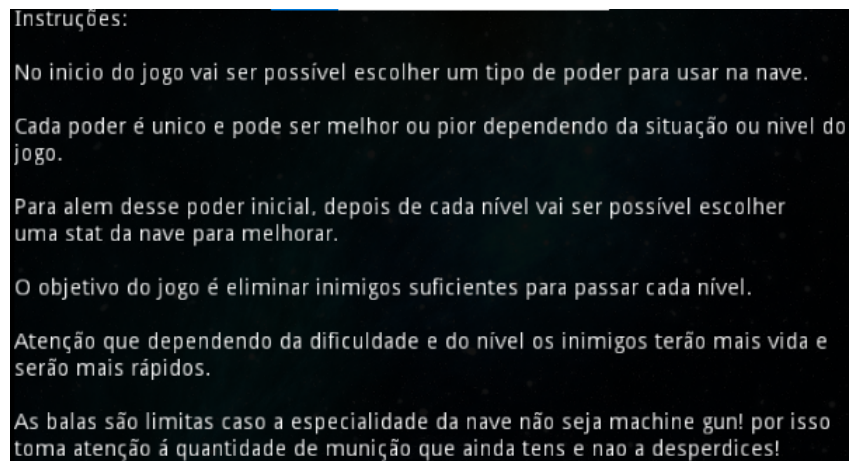


Figure 3: Instruções do jogo

3 Estética do Jogo

O jogo tem uma estética colorida e estilizada, com fundos vibrantes e desenhos de inimigos.

A nave, os inimigos do jogador, fundos e o ambiente são modelos 2D.

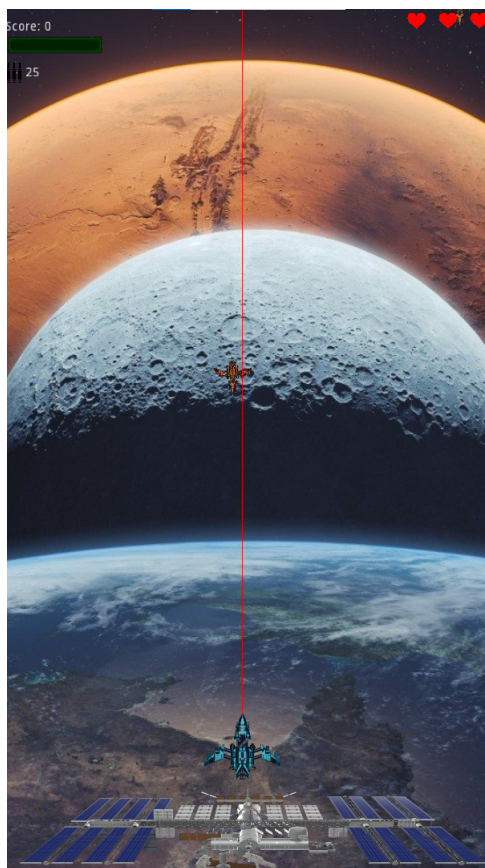


Figure 4: O jogo

4 Plataforma

O jogo Space Shooter estará disponível no PC, com probabilidade para o lançamento do mesmo em consola e smartphone no futuro.

5 Grelha de Avaliação

Game Design: O jogo é divertido de jogar?

sim, cada tentativa é diferente.

Game Design: A implementação é um protótipo de qualidade beta?

Sim, o jogo tem toda a sua base a funcionar e sem bugs conhecidos.

As mecânicas e dinâmicas são adequadas ao público-alvo?

Sim, Os jogadores-alvo do Space Shooter podem ser qualquer indivíduo que goste de jogos de ação em ritmo acelerado e cenários com tema espacial. Neste momento o jogo destina-se a jogadores casuais, mas quando estiver totalmente completo o público alvo incluirá também os jogadores mais hardcore a procura de um desafio já que o jogo terá ainda mais possibilidade de escolha e portanto os jogadores com as melhores decisões terão os melhores resultados.

A mecânica e a dinâmica mantêm o jogador motivado e engajado?

Sim, o plano é haver atualizações constantes de conteúdo novo, o que fará com que os jogadores tenham sempre algo novo para experimentar ou descobrir.

O jogo é equilibrado?

Sim, mas apenas depois de lançar o jogo e receber feedback é possível realmente saber.

As decisões são significativas? Eles afetam o resultado do jogo?

Sim, existem escolhendo melhores ou piores dependendo da sinergia, desde a escolha da nave até à escolha de cada stat depois de cada nível.

A interface do usuário é adequada e transmite todas as informações relevantes para o jogo?

Sim, a interface é simples e adequada, e os botões são fáceis de perceber.

O documento conceitual caracteriza o público-alvo e explica como o jogo os aborda?

Sim.

O documento conceitual descreve o núcleo do jogo e as mecânicas e recursos associados?

Sim. o jogo consiste numa nave com algumas habilidades específicas e características que podem ser melhoradas ao longo do jogo.

O documento conceitual descreve os elementos do acaso, que tipo(s) e como eles afetam o estado do jogo e explica por que eles estão presentes?

Elementos aleatórios estão incluídos por exemplo na geração de inimigos, estes aparecem em sítios aleatórios do topo da tela. Também existe aleatoriedade na geração das características do descendente de uma personagem quando esta é destruída.

O documento conceitual descreve as decisões estratégicas, que tipo(s) e como elas afetam o estado do jogo e explica por que elas estão presentes?

O principal das decisões estratégicas que devemos ter em mente é que existem 3 tipos de naves, e cada uma deve ser jogada de forma diferente, não só isso, mas existem características que são mais eficientes em algumas naves do que em outras e portanto é preciso ter isso em mente em cada decisão. Estas escolhas estão presentes para que as tentativas sejam diferentes entre si e várias estratégias possam ser usadas.

O documento conceitual descreve os elementos de contração, que tipo(s) e como eles afetam o estado do jogo e explica por que eles estão presentes?

Sim, este é um dos elementos mais importantes do jogo, a velocidade de reação a cada nave inimiga e a precisão com que conseguimos acertar com a maior velocidade possível.

O documento conceitual lista as regras, os elementos de conteúdo e as características do jogo?

Sim, todas as regras e características do jogo estão documentadas.

O documento conceitual explica as decisões de equilíbrio e design em relação à dificuldade e equilíbrio sorte/habilidade?

Sim.

O documento conceitual identifica as principais questões a serem abordadas nas sessões de teste de jogo, considerando o envolvimento do jogador, o equilíbrio do jogo e os elementos de chance, contração e estratégia?

Sim.

As características genéticas afetam a experiência de jogo descrita no projeto?

Sim.

As características pesam na experiência de jogo e são (parcialmente) herdadas pelos descendentes?

Sim.

A habilidade especial afeta a experiência do jogo conforme descrito no projeto?

Sim.

As decisões são explícitas e significativas?

Sim.

Existem outras características, além das diretamente exigidas pelo projeto, que tornam este jogo mais divertido ou atraente?

Sim, linguagem em português e inglês, e menu de instruções.