

ALIEN INVASION

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

Diogo Cruz Nº33962

Miguel Silva Nº 33714

Porto,
2019

Índice

Índice.....	2
Resumo do Jogo	3
Conceito do jogo	3
Tema Principal.....	3
Características principais	3
Potencial Audiência.....	3
Resumo Gameplay	3
Desafios e Ações	4
Missão e desafios	4
Objetivos	4
Regras.....	4
Personagens.....	4
Ações.....	4
História e personagens	5
Narrativa	5
Personagens.....	5
Interface do jogo.....	6
Sistema de visualização.....	6
Controlos.....	6
Efeitos de som.....	7
Inteligência Artificial	8
Características dos oponentes	8
Motor do Jogo.....	9
Linguagens de Programação	9
Bibliotecas de Software	9

Resumo do Jogo

Conceito do jogo

O planeta Terra acabou de ser invadido por 2 colonizações rivais de extraterrestres. Ambas as raças de aliens pretendem dominar o mundo e para o fazerem têm de destruir tudo o que os humanos lhes estão a mandar para os proibirem de dominar o seu planeta.

Tema Principal

Plataforma Shooter

Características principais

Dois tipos diferentes de aliens que disparam muito para destruir foguetes e nukes e possuem um escudo para se proteger das nukes que os humanos disparam contra eles.

Potencial Audiência

Para todas as faixas etárias e todas as classes sociais.

Resumo Gameplay

Gameplay de 2 jogadores:

Cada jogador pode comandar o seu alien e disparar contra os mísseis e nukes dos humanos, mas deverá ter cuidado porque ao mesmo tempo têm de se desviar dos mesmos senão perdem vidas (cada alien possui 3 vidas). Se um jogador perder as 3 vidas, a colonização rival ganha e conquista a Terra.

Desafios e Ações

Missão e desafios

O jogador deverá derrotar todos os mísseis ou nukes que conseguir (quantos mais destruir, mais pontos ganha). O principal desafio é conseguirem desviar-se de tudo e conseguir mais pontos que o adversário.

Objetivos

A condição de vitória é sobreviver e fazer mais pontos que o rival.

Regras

- O jogador não deve ser apanhado pelas nukes ou mísseis dos humanos.
- O jogador não pode perder as suas 3 vidas.

Personagens

Dois colonizações de extraterrestres rivais que trazem à Terra todas as suas forças.

Ações

Player RED:

- Saltar: UP ARROW
- Andar para a direita: RIGHT ARROW
- Andar para a esquerda: LEFT ARROW
- Forçar aterragem: DOWN ARROW
- Disparar: NUMPAD 0

Player PURPLE:

- Saltar: W
- Andar para a direita: D
- Andar para a esquerda: A
- Forçar aterragem: S
- Disparar: SPACE

História e personagens

Narrativa

O planeta Terra acabou de ser invadido por 2 colonizações rivais de extraterrestres. Ambas as raças de aliens pretendem dominar o mundo e para o fazerem têm de destruir tudo o que os humanos lhes estão a mandar para os proibirem de dominar o seu planeta.

Personagens

- 2 civilizações rivais de aliens
- Foguetes dos humanos
- Nukes dos humanos
- Ovnis a servir de plataformas

Interface do jogo

Sistema de visualização



Vidas P1: 3 Score P1: 0
Vidas P2: 4 Score P2: 0

OBJETIVO DO JOGO

Conquistar o planeta Terra, aniquilando todos os mísseis enviados pelos humanos antes que a outra civilização o consiga!

O JOGO ACABA SE:

Um dos jogadores perder as suas 5 vidas!

CONTROLOS

Jogador RED:

UP ARROW : saltar
RIGHT ARROW: mover para a direita
LEFT ARROW: mover para a esquerda
DOWN ARROW: forçar aterragem
NUMPAD 0 : disparar

Jogador PURPLE:

W : saltar
D: mover para a direita
A: mover para a esquerda
S: forçar aterragem
SPACEBAR: disparar

Controlos

Player RED:

- Saltar: UP ARROW
- Andar para a direita: RIGHT ARROW
- Andar para a esquerda: LEFT ARROW
- Forçar aterragem: DOWN ARROW
- Disparar: NUMPAD 0

Player PURPLE:

- Saltar: W
- Andar para a direita: D
- Andar para a esquerda: A
- Forçar aterragem: S

Disparar: SPACE

Efeitos de som

- Som de ambiente
- Som de disparo

Inteligência Artificial

Características dos oponentes

Caem de cima do ecrã e vêm do lado direito. Se colidirem com os jogadores ou os ovnis, são destruídos.

Motor do Jogo

Linguagens de Programação

Javascript

Bibliotecas de Software

<https://labs.phaser.io/>