Game1

* Ideia principal:  
    
  A ideia principal do jogo é, poder montar uma nave, personalizar sua nave e lutar contra inimigos de igual pra igual, as regras que se aplicam ao jogador também se aplicam aos inimigos. Quase um jogo de luta entre naves, não um jogo fácil onde o sua nave destrói centenas de naves fracas.  
    
  Está sendo desenvolvido para Windows Phone e Windows(Versão de testes) com o XNA e vai ser Portado para outras plataformas com o MonoGame.
* Resolução da tela:  
    
  A resolução virtual do jogo vai ser definida pelo artista do projeto.  
  Esta resolução virtual deve ser algo entre WVGA (800 x 480) e HD 1080 (1920 x 1080).   
    
  Esta resolução virtual vai se adaptar, sem perda de proporção, à qualquer resolução real de tela.  
    
  Para testes vou utilizar meu notebook com a resolução de 1366 x 768 e um Windows Phone com 800 x 480.
* Missões:  
    
  As missões são divididas em dez setores, cada setor tem dez missões e cada missão tem um numero específico de inimigos e algumas tem um chefão final.  
    
  No inicio de cada missão o jogador ganha munição máxima para suas armas que usam munição e sua blindagem e escudo de energia são restaurados.
* Level Up:  
    
  Com os pontos ganhos durante as missões o jogador pode aumentar o level da nave, clicando em algum botão de level up na tela do Hangar, bem simples assim.
* Level e Peso:  
    
  Quanto maior o level, mais peso o jogador pode carregar. Com esse peso disponivel o jogador pode, equipar armas, aumentar a blindagem, aumentar o escudo de energia, fazer upgrades no motor da nave para aumentar a velocidade máxima e aceleração, guardar munição para as armas de munição e equipar baterias de energia. Todos esses itens tem um peso e podem ser equipados e desequipados conforme o peso máximo e a estratégia do jogador.  
  Com isso tenho as variáveis: peso disponivel, peso máximo e peso atual.
* Armas:  
    
  Três tipos básicos de armas: Laser ou Arma de plasma ou Canhão de Plasma, Lança Míssil e Metralhadora ou Canhão de Gauss.

Aqui fiz uma tabela com as armas que vou colocar no jogo:  
  
nome, dano, peso, energia, tempo de recarga, preço, peso da munição, munição por carregador

Small Laser 1 100 1 1s $1000 - 1

Medium Laser 5 200 6 3s $5000 - 1

Large Laser 25 1000 12 5s $25000 - 1  
  
Essas três são armas de energia.

Autocannon 5 1600 4 2s $5000 2 1

Autocannon x2 15x2 2600 12 4s $30000 5 2

Autocannon x3 20x3 3200 36 6s $60000 10 3

Missile 15 600 24 6s $15000 20 1

Missile x2 15x2 1200 48 6s $30000 20 2

Missile x3 15x3 1600 60 6s $45000 20 3  
  
Missile x4 15x4 2200 72 6s $60000 20 4  
  
Estes numeros provavelmente vão ser alterados para equilibrar a dificuldade do jogo.

* Defesas:

1. Escudo de energia: O escudo de energia se regenera com o tempo usando a energia das baterias da nave e protege contra armas de energia.  
     
   É visualmente invisivel mas brilha quando atingido.  
     
   Tem dois atributos, poder e recarga. Poder define o número de pontos de vida do escudo e recarga define o intervalo de recarga.  
   Este intervalo é calculado em milisegundos, da seguinte forma:  
   (100 - Atributo Recarga do Escudo) \* 1s / 30  
     
   Cada ponto em poder de escudo aumenta cinco pontos de vida no escudo de energia e o jogador ganha um ponto de escudo por level.  
   Durante a missão, a cada recarga o escudo ganha um ponto de vida se não estiver no máximo.
2. Blindagem: são os pontos de vida da nave, defendem contra impactos, e danos de armas de qualquer tipo. A blindagem não se regenera durante a missão.  
   Quanto mais blindagem, mais pontos de vida e mais peso.  
     
   O jogador ganha um ponto de de vida por level e cinco pontos de vida por ponto de blindagem.

* Cristais de energia  
    
  São a unica forma de restaurar a energia das naves durante uma missão.  
  Pequenos cristais podem ser coletados durante as missões para restaurar uma pequena quantidade de energia.  
    
  Oito cristais muito raros são equipados automáticamente depois de coletados, tem energia infinita e são indestrutíveis. Cada cristal restaura lentamente a energia da nava e não são perdidos depois do fim da missão.

Interface

* Novo jogo  
    
    
    
  Quando iniciado um novo jogo, o jogador escolhe entre seis naves diferentes e vai para o hangar depois de escolher ou volta para a tela inicial se cancelar.  
    
  Sua nave inicial começa level um e com uma arma, a mais fraca do jogo.  
  Ganha um bonus de atributo dependendo da nave que escolher.
* Tela Inicial  
    
    
    
    
  Nesta tela é mostrado o título do jogo, alguma imagem de fundo, e alguns botões:

1. Botão Jogar: Detecta se exite algum jogo salvo, caso exista, carrega o jogo salvo, senão, vai para a tela de novo jogo.
2. Botão Opções: Este botão vai para a tela de opções.  
   Na tela de opções vai ser possivel alterar o "volume" da musica e efeitos sonoros.
3. Botão Ajuda: Mostra slides de ajuda.
4. Botão Créditos: Mostra a tela de Créditos.
5. Botão Sair: Sai do jogo. Este botão é necessário? O jogador pode fechar o jogo apertando a tecla voltar no celular enquanto estiver na tela inicial.

* Hangar:  
    
  Depois de carregado ou iniciado um novo jogo, o jogador vai para a tela principal do Hangar.  
    
    
    
  Acho que seria interessante que a pontuação do jogador estivesse sempre visível em algum canto da tela depois que o jogo for carregado, porque ele usa pontos pra tudo (upar o level da nave e comprar itens e armas).  
    
  E como praticamente tudo tem peso, nessas telas tambem deve ser exibido uma relação de quanto de peso o jogador tem disponivel, quanto é o peso atual e quanto é o peso máximo.  
    
  Nesta tela o jogador tem as seguintes opções:

1. Jogar Missão:  
     
   Ao escolher jogar missão, primeiro o jogador vai para uma tela onde escolhe um entre os dez setores e depois escolhe uma entre as dez missões do setor que foi escolhido.  
     
   No inicio do jogo só a primeira missão e o primeiro setor vão estar desbloqueados. A proxima missão só é desbloqueada após o jogador concluir a ultima missão desbloqueada. O proximo setor só é desbloqueado após o jogador concluir as dez missões do último setor desbloqueado.
2. Supply Room:  
     
     
     
   Aqui o jogador vai para uma tela onde pode ajustar:  
     
   -Armas:  
   Equipar até seis armas. Duas no meio da nave e mais duas de cada lado.  
   As armas são compradas com os pontos que o jogador conseguiu nas missões.  
     
   Depois de comprar, também é possivel fazer upgrade(ou downgrade) na arma, cada upgrade aumenta o peso, dano e o tamanho do carregador da arma.  
     
   -Munição:  
   Aumentar ou diminuir a quantidade de munição de cada arma equipada.  
     
   -Itens:  
   .Células de energia:  
    As Células de energia são equipadas automaticamente depois de compradas, não podem ser vendidas, só desequipadas.  
     
   .Cristais de energia:  
    Depois de coletados são visíveis nesta tela  
     
   Os itens não ocupam slots de armas, depois de comprados são equipados automaticamente.
3. Upar o level:  
   Upar o level para aumentar o peso máximo e por consequência o peso disponivel.  
   Pergunta por confirmação, mostrando o valor que será gasto para aumentar o level.
4. Salvar Jogo:  
     
   Exibe uma mensagem perguntando se o jogador desejar sobreescrever o save, se tocar em "sim", sobreescreve o save, se tocar em não, volta e não faz nada.
5. Configurar os atributos da nave:  
     
   Aumentar o diminuir: Velocidade, Aceleração, Agilidade, Blindagem, Poder do Escudo e Recarga do Escudo.  
   O aumento destes atributos é limitado pelo peso disponível.
6. Sair para o Menu Principal:  
     
   Avisa o jogador que o progresso não salvo será perdido e pede confirmação, ok ou cancelar.

Jogabilidade



* Controles:  
    
  Toque rápido para mover para uma posição e segurar para atirar.  
  Segurar com três dedos durante três segundos para ativar o pulo espacial/dobra espacial (sair da missão).
* Movimentação  
    
  A movimentação é livre, usa uma engine estilo box2D, o cenário é infinito, gerado aleatoriamente e a camera sempre acompanha o jogador.  
    
  HUD:  
    
  Aqui aparecem as informações sobre armas equipadas, munição carregada, munição total disponível para cada arma, energia e pontuação atual.
* Pontos de vida e de escudo:  
    
  Os pontos de vida e escudo são exibidos acima de toda nave.  
    
  A vida é representada por uma barra que vai de verde, passando pelo amarelo, até o vermelho, que indica a porcentagem de pontos de vida de uma nave.  
    
  O escudo de energia é representado por uma barra azul acima da barra de vida.
* Inimigos  
    
    
    
  O jogo vai ter cem tipos de inimigos predefinidos, com armas e stributos diferentes, a cada missão um novo inimigo é desbloqueado e pode aparecer para lutar contra o jogador.  
    
  Em algumas missões aparece um chefe no final.