

GALAXY DEFENDER

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

João Roizen Fontana - 1710431

Rio de Janeiro,

Maio de 2024

Índice

1.	História.....	3
2.	Referências.....	4
3.	Gameplay.....	5
4.	Personagens.....	7
5.	Controles.....	8
6.	Câmera.....	9
7.	Universo do Jogo.....	10
8.	Inimigos.....	12
9.	Interface.....	14
10.	Cutscenes.....	15
11.	Cronograma.....	16

1. História

Em um futuro distante, no ano de 3075, a humanidade alcançou grandes feitos na exploração e colonização da Via Láctea. Sob a égide de um governo espacial unificado, a Terra e suas colônias prosperaram, estendendo-se por sistemas estelares distantes e estabelecendo uma rede intergaláctica de comércio e diplomacia.

No entanto, a paz duradoura é interrompida quando uma misteriosa e avançada raça alienígena emerge das sombras do espaço profundo. Conhecidos como os Selenianos, esses seres hostis desencadeiam uma invasão implacável contra as fronteiras do espaço humano, devastando colônias inteiras e deixando um rastro de destruição em seu caminho.

Diante dessa ameaça existencial, a humanidade se une em uma última tentativa desesperada de resistir à invasão. Com a tecnologia avançada e a determinação inabalável, a frota espacial é mobilizada para enfrentar os Selenianos e proteger o futuro da raça humana.

É nesse cenário de conflito galáctico que os jogadores entram em ação como pilotos de elite da Força de Defesa Espacial. A bordo de suas naves de combate, os jogadores embarcam em uma missão intergaláctica para deter a ameaça alienígena, combatendo ferozmente as forças invasoras e desvendando os segredos por trás da origem dos Selenianos.

2. Jogos Relacionados e Principais Referências

Jogos Relacionados:

ZeroRanger: é uma das principais referências para Galaxy Defender. Ambos os jogos compartilham a mecânica de shoot 'em up de rolagem vertical, onde os jogadores controlam naves espaciais em intensas batalhas contra hordas de inimigos alienígenas.

R-Type: Este clássico jogo, lançado para arcade, também é uma referência importante. R-Type é conhecido por sua jogabilidade desafiadora e estilo visual marcante, inspirando muitos jogos do gênero, incluindo o próprio ZeroRanger.

Principais Referências:

Ficção Científica Espacial: Galaxy Defender é fortemente influenciado pela estética e atmosfera da ficção científica espacial. Referências a filmes, livros e outros jogos do gênero podem ser encontradas em sua narrativa, design de naves e cenários.

Nesse contexto, obras como Star Wars e Duna são muito influentes para a temática e ambientação do jogo.

3. Gameplay

A principal mecânica do jogo gira em torno de atirar em inimigos enquanto desvia de seus ataques. Os jogadores enfrentam hordas de inimigos, drones e “Bosses”, cada um com padrões de ataque diferentes que exigem estratégia e reflexos rápidos para superar.

Power-ups e Upgrades: Durante o jogo, os jogadores podem coletar power-ups que melhoram as capacidades de combate de sua nave. Isso inclui armas mais poderosas, escudos adicionais, velocidade de movimento aumentada e muito mais. Coletar esses power-ups é crucial para enfrentar os desafios cada vez maiores.

Hordas de Inimigos: O jogador é constantemente confrontado por uma grande quantidade de inimigos e drones que atacam em ondas. Para superar esse desafio, é essencial manter uma combinação de agressão e esquiva, utilizando tiros precisos para eliminar ameaças enquanto se move habilmente para evitar ser atingido por ataques inimigos.

Bosses: A cada 5 minutos que o jogador fica vivo, aparece um Boss, que é um inimigo especial, que possui padrões de ataques diferentes, mais vida e mais dano.

Padrões de Ataque: Os inimigos, especialmente os “Bosses”, apresentam padrões de ataque variados. Superar esses padrões requer observação cuidadosa, aprendizado dos movimentos do inimigo e timing preciso para desviar ou contra-atacar no momento certo.

Progressão de dificuldade: conforme o jogador vai avançando, vão aparecendo mais quantidade de inimigos por hordas, com mais variedade de inimigos e vão surgindo os Bosses a cada 5 minutos.

Narrativa durante o Gameplay: Enquanto os jogadores avançam pelas fases do jogo, elementos da história são revelados por meio de diálogos entre personagens, transmissões de rádio e eventos que ocorrem no ambiente de jogo. Isso permite que a história se desenvolva de forma orgânica e imersiva, mantendo os jogadores engajados na trama enquanto enfrentam desafios de gameplay.

Bosses como Pontos Chave da História: Cada batalha contra um boss poderoso, que muitas vezes está diretamente ligado aos eventos da história, derrotar esses bosses muitas vezes desencadeia novos desenvolvimentos na trama, revelando segredos, desbloqueando novas áreas ou avançando a narrativa de alguma forma.

Pontos: Os jogadores recebem pontos por derrotar inimigos, destruir obstáculos e completar objetivos. Esses pontos são salvos como registro de recorde do jogador.

Itens: Ao longo da jornada, os jogadores têm a oportunidade de coletar novas armas e poderes que podem ser usados para melhorar a eficácia de combate da nave. Isso pode incluir os power-ups citados anteriormente e poderes especiais temporários, como escudos de energia ou ataques de área.

Condição de vitória: O jogador deve derrotar os 3 Bosses do jogo.

Condição de derrota: Perder 3 vidas.

Sound Effects: Os efeitos sonoros durante as batalhas espaciais incluem sons de disparos de lasers, explosões dos inimigos. Os efeitos sonoros da interface do usuário incluem sons de menus, botões clicados, notificações e indicadores de status.

4. Personagens

Tenente Luke Skywalker

Idade: 28 anos

Tipo: Piloto Hábil

Descrição: Luke Skywalker, é o piloto mais habilidoso da frota espacial. Dotado de reflexos extraordinários e um instinto natural para o combate, ele é uma força formidável no campo de batalha. Apesar de seu temperamento impulsivo, Luke é leal aos seus companheiros e está determinado a proteger a humanidade a qualquer custo.

Capitã Elena "Aurora" Ramirez

Idade: 32 anos

Tipo: Líder Determinada

Descrição: Capitã da nave de combate "Aurora", Elena Ramirez é uma líder carismática e destemida. Com uma vasta experiência em combate espacial e uma mente estratégica afiada, ela lidera sua equipe com determinação implacável na luta contra os Selenianos. Sua personalidade forte e sua capacidade de tomar decisões difíceis a tornam uma figura inspiradora para seus colegas pilotos.

5. Controles

O jogador utiliza as setas do teclado para controlar a direção da nave, podendo ir para a esquerda, direita, frente e atrás.

A nave atira automaticamente a cada 0.4 segundos.

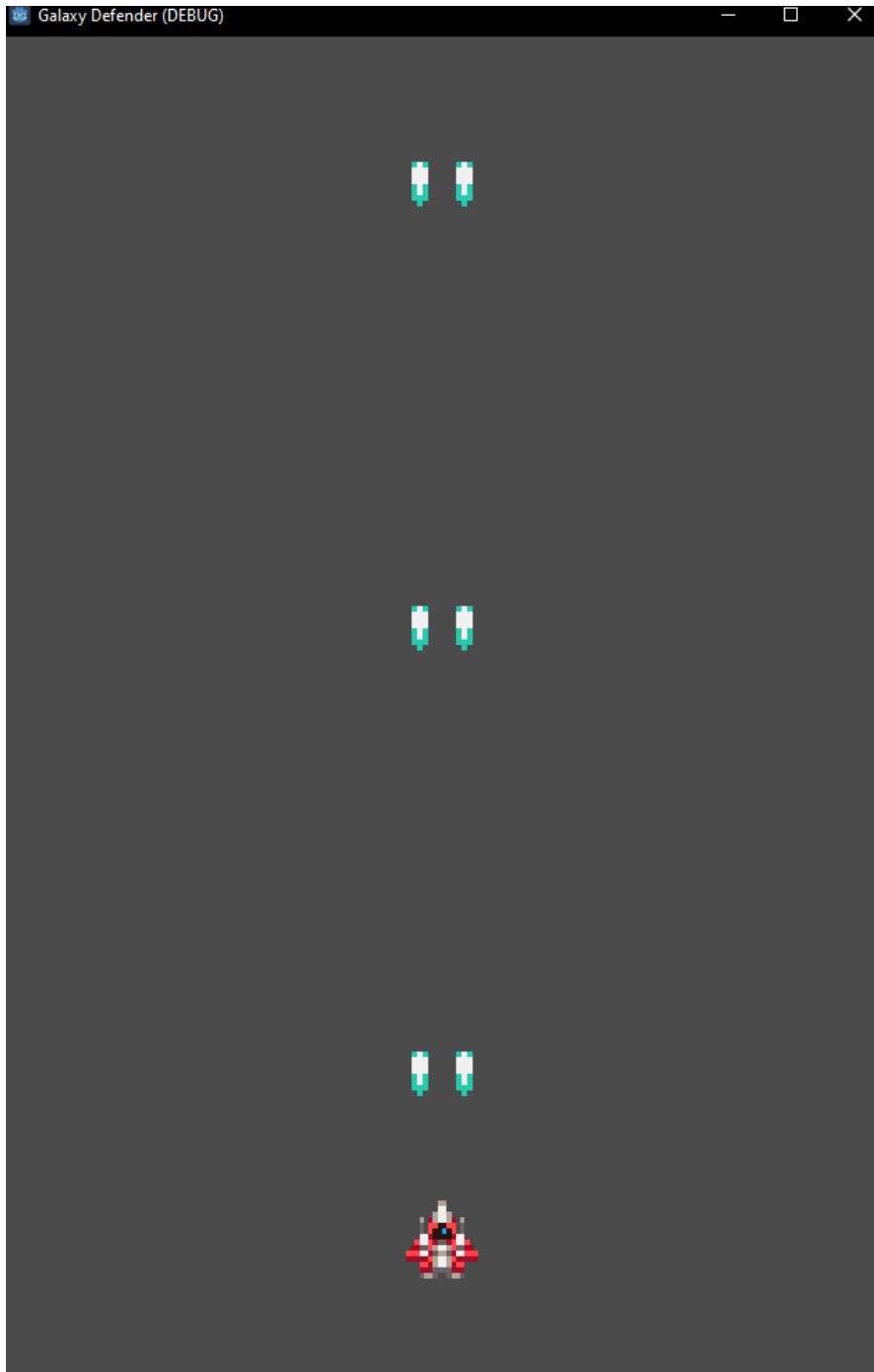
Como os ataques são automáticos, as armas especiais e itens vão ser ativados ao contato com o jogador.

A barra de espaço é utilizada para usar o ataque especial, que é um tiro carregado que dá o dobro do dano mas tem um tempo para manter a tecla pressionada para soltar a habilidade.

A tecla “Esc” é utilizada para pausar o jogo.

6. Câmera

A câmera do jogo é fixa e o jogador visualiza o jogo em terceira pessoa top-down.



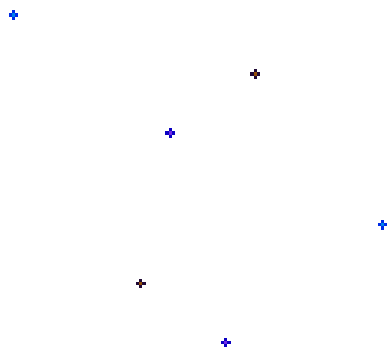
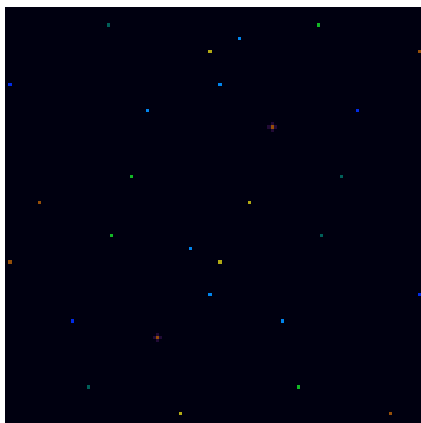
7. Universo do Jogo

O jogo se passa no espaço, então os ambientes e o background seguem essa temática com estrelas, planetas e outros objetos celestes.

Esses são os assets que vão ser implementados, a figura 1 é o espaço que vai servir de fundo, a figura 2 são estrelas de perto e a figura 3 são estrelas distantes.

As figuras 2 e 3 vão ser utilizadas para enriquecer o background.

Será implementado outros cenários para sinalizar a mudança de ambiente e a progressão.



A ideia inicial é que o jogo não seja dividido em fases mas que seja contínuo, estilo arcade, com a progressão sendo controlada pelo tempo e por inimigos chave.

Durante o início do jogo nos espaços abertos entre os sistemas estelares, os jogadores podem sentir uma mistura de admiração e exploração diante da imensidão do cosmos. A sensação de aventura é palpável, enquanto os jogadores enfrentam o desconhecido e contemplam a grandiosidade do universo. Nesse momento, uma música ambiental e épica seria apropriada, podendo incluir arranjos orquestrais expansivos e melodias inspiradoras para transmitir uma sensação de descobrimento e aventura. Ex:

<https://pixabay.com/music/synthwave-neon-gaming-128925/>

Com o passar do tempo, durante os confrontos com as forças Selenianas, os jogadores experimentam uma mistura de adrenalina e tensão enquanto lutam pela sobrevivência em meio ao caos da guerra. A ação rápida e intensa dos combates espaciais é acompanhada por uma sensação de urgência e determinação, sendo satisfatório eliminar os inimigos. Dessa maneira, durante os intensos combates espaciais contra as forças Selenianas, uma música de ação e ritmo acelerado seria adequada. Batidas eletrônicas pulsantes, guitarras distorcidas e sintetizadores podem aumentar a adrenalina dos jogadores enquanto enfrentam as naves inimigas. Ex:

<https://pixabay.com/music/upbeat-neon-fury-201183/>

Exemplos de diferentes cenários:



8. Inimigos

Os inimigos base são pequenos alienígenas verdes, que são os mais fracos, então dão a menor quantidade de pontos.

Eles não atiram projéteis e causam dano somente ao encostar na nave.



O segundo inimigo que aparece é um outro tipo de alien amarelo, eles dão uma pontuação maior que o anterior mas ainda não disparam ataques, funcionam de forma parecida com o primeiro.



O terceiro tipo de inimigo são drones rosas, eles naturalmente dão mais pontos que os anteriores e ele possui um ataque especial, um disparo que se atinge o jogador, elimina ele.



O primeiro Boss do jogo é uma nave especial caveira, ele se movimenta mais rápido e diferente dos demais inimigos, possui também ataques únicos e além disso é muito mais resistente, sendo necessário que o jogador acerte mais disparos para derrotá-lo. Ao ser derrotado ele dá um power-up para o jogador.



O segundo Boss é uma evolução do primeiro com um novo set de habilidades e mais forte/resistente.



O terceiro e último Boss é a nave chefe do exército dos Selenianos, ele também possui um set único de habilidades e é o oponente mais forte do jogo.



9. Interface

Como o foco do jogo é a ação, o HUD vai ser minimalista, contendo apenas a pontuação do jogador na parte superior central da tela e a quantidade de vidas no canto inferior direito.

A tela inicial vai ser o título do jogo, com uma fonte temática e o fundo do espaço, tendo três botões, play, options e exit.

O menu de opções vai ter uma barra vertical para o jogador controlar o volume do jogo, a opção de silenciar música e de escolher o idioma entre português e inglês.

A tela de pause dentro do jogo vai seguir o mesmo padrão da tela inicial mas escrito “Resume” na parte superior central da tela, com as opções de retomar o jogo e de sair.

10. Cutscenes

As cutscenes em "Galaxy Defender" serão usadas para aprimorar a narrativa, desenvolver personagens e fornecer momentos de respiro entre as intensas sequências de ação.

Introdução: A primeira cutscene do jogo estabelece a premissa da história, apresentando os jogadores ao conflito entre a humanidade e os Selenianos. Mostra a invasão inicial dos Selenianos e os esforços desesperados da humanidade para se defender.

Encontros com Personagens Principais: As cutscenes serão usadas para desenvolver os personagens, revelando suas motivações, relacionamentos e seus backgrounds.

Desfecho: Ao derrotar o Boss final, terá uma cutscene contando os eventos que vão desenrolar com o acontecido, contando o desfecho da história.

11. Cronograma

Finalização do GDD e do MVP:

Data de Início: 05/04/2024

Data de Término: 12/05/2024

Durante essa fase, a prioridade é a finalização do Documento de Design do Jogo (GDD), garantindo que todos os aspectos do jogo estejam documentados de forma clara e abrangente. Além disso, será realizado o Minimum Viable Product (MVP), que consiste em uma versão básica e funcional do jogo que inclui os elementos principais de jogabilidade e mecânicas-chave.

Implementação do Jogo:

Data de Início: 13/05/2024

Data de Término: 24/06/2024

Após a finalização do GDD e do MVP, começa a fase de implementação do jogo de fato, onde será implementado os conceitos e ideias documentados em no GDD, arte, música e efeitos sonoros.