

Infinity Strike

Mini GDD

João Mateus Munuera
Rafael Dalacqua
Rubens Antonio da Silva
Departamento de Computação
UTFPR Campo Mourão



Infinity Strike

- Infinity Strike é um shoot'em up em que o jogador controla uma nave espacial com canhões destruindo esquadras.
- Em cada level, organizado em um mapa livre, você Deve destruir as esquadras de naves que virão cada vez mais frenéticas e mais difíceis, ao superar os desafios terá que derrotar uma nave gigante, ou seja o chefe da fase, ao finalizar será finalizado o level.
- A nave terá um medidor de vida, e escudo, cada tiro recebido pelas esquadras, bem como contato com outras naves, diminui drasticamente o hp, caso a nave tenha escudo, o escudo irá ser deduzido ao invés do hp.
- A nave do jogador pode ser controlada apenas por teclado.



Características Gerais

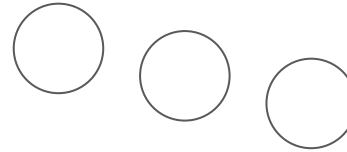
- Gênero: Shoot'em up
 - Perspectiva: top-down com rolagem vertical
 - Câmera fixa no cenário, jogador se movimenta pela tela
- Estilo de arte: pixel art retro
- Steam Tags: shooter, top-down, shoot'em up
- Formato: jogo finito
- Levels: 5 desafios com chefe no final
- Objetivo principal:
 - Eliminar as esquadras e chefes da fase
- Objetivos secundários:
 - Coletar buffs de naves destruídas e manter a nave segura
 - Destruir as esquadras

SCORE: 3492

HEALTH: 100

SHIELD: 50

Inimigos



Melhorias liberadas por naves
inimigas destruídas
(aumentar dano)
(recuperar vida)
(aumentar escudos)

Linha de fogo da nave

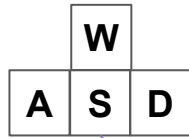
Player



Visão da câmera do jogo

Controles

Teclado+Mouse



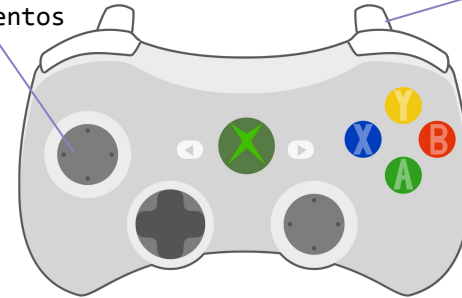
Movimentos

Disparos



Gamepad

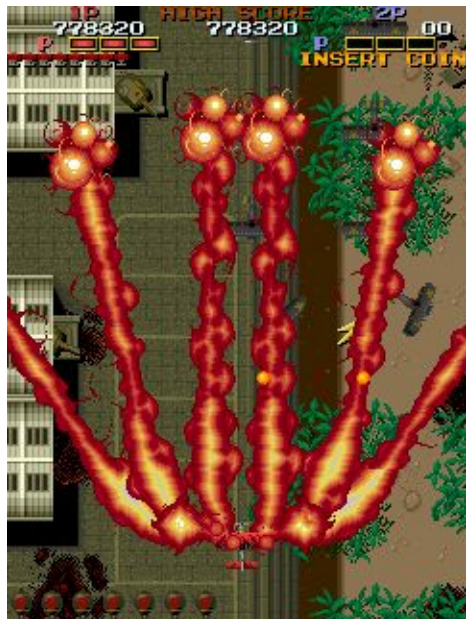
Movimentos



Disparos

Jogos Similares/Inspirações

(jogos clássicos)



Fire Shark (Toaplan, 1989)|



Raiden (Seibu Kaihatsu, 1990)|

Jogos Similares/Inspirações

(free games)



Zombie Gunship Survival (Flare Games, 2021).



Shooty Skies (Mighty Games, 2018).

Resumo de elementos: 15

- Elementos do jogador (3)
 - Movimentação, Tiro
- Item power-up (3)
 - Damage shot, Spread shot e Rapid shot, Restore Health, Gain Shield
- Elementos do level (3)
 - Naves, Esquadras, Chefe do level
- Inimigos + Obstáculos (5)
 - Nave 1 com tiros fracos.
 - Nave 2 com maior dano e tiros mais rápidos.
 - Nave 3 com dano elétrico que diminui a eficiência dos propulsores diminuindo a velocidade.
 - Nave 4 grandes e com bastante vida e tiros fortes, porém mais devagar.
 - Esquadras de vários combos das naves.
 - Chefes ocupam a tela toda com padrão de tiros variados e muito dano e muita vida.

Elementos

Elementos do jogador

- **Movimento:** em 8 direções (digital) ou 360 (analógico)
- **Mira:** Sempre reto de acordo com a posição da nave
- **Tiros:** disparados com espaço ou LT

HUD

- **Score:** pontuação e *health* do jogador, shield. Diminui com o dano recebido de outras naves.

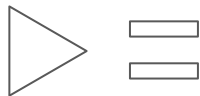
Itens (obtidos em naves destruídas pelo jogador)

- **Power-up:** concede melhoria temporária ao ataque e recuperação de vida/ganho de shield
 - Tipos: Damage shot, Spread shot e Rapid shot, Restore Health, Gain Shield

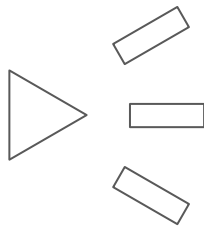
Itens de Power-Ups*: modificam tiro

*Podem ser combinados

- **Damage shot:** aumenta o dano



- **Spread Shot:** 3 tiros em direções "abertas"



- **Rapid Shot:** aumenta taxa de disparos



Itens de Power-Ups*: modificam tiro

- **Restore health:** recupera a vida da nave

HEALTH: 20 —————→ HEALTH: 50

- **Gain Shield:** ranha 50 pontos de Shield

HEALTH: 50 —————→ HEALTH: 50
SHIELD: 50

Elementos do Level

Inimigos: Naves bloqueiam o caminho, atiram e causam redução no health

Inimigos



Chefe

Chefe: gera inimigo

- Ocupa a tela toda.
- Tem diferentes padrões de disparo, que causam muito dano.



Tabela de Progressão

Elemento/ Carcterística	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Tamanho Level	1	2	2	3	3
Power-Up Rapid Shot	X	X	X	X	X
Power-Up Damage Shot	X	X	X	X	X
Power-Up Spread Shot	X	X	X	X	X
Restore Health	X	X	X	X	
Gain Shiel	X	X	X		

Tabela de Progressão

Elemento/ Carcterística	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Nave 1	X	X	X	X	X
Nave 2	X	X	X	X	X
Nave 3		X	X	X	X
Nave 4			X	X	X
Esquadras	ESQ 1	ESQ 1 ESQ 2	ESQ 1 ESQ 2 ESQ 3	ESQ 1 ESQ 2 ESQ 3 ESQ 4	ESQ 1 ESQ 2 ESQ 3 ESQ 4
Chefe	X	X	X	X	X

Fluxo do Jogo

