

StarForce

Game Design Document Versão: 1.0.2

Autores:

Thiago de Almeida Oliveira

São Paulo,SP,
outubro de 2024

Índice

1. História
2. Gameplay
3. Personagens
4. Controles
5. Câmera
6. Universo do Jogo
7. Inimigos
8. Interface
9. Cutscenes
10. Cronograma

1. História

StarForce é um jogo de nave 2D inspirado no clássico Space Invaders. A história se passa em um futuro distante, onde a humanidade colonizou vários planetas e estabeleceu uma próspera rede de comunicação intergaláctica. Tudo parecia tranquilo até que uma raça alienígena hostil conhecida como Zardon atacou inesperadamente os planetas humanos.

A história começa com o personagem principal, um piloto habilidoso e corajoso chamado Jimmy Steel, recebendo um chamado de emergência do quartel-general da Aliança Intergaláctica. Ele é informado sobre os ataques surpresa dos Zardon em diferentes colônias humanas. A Aliança pede a ajuda de Jimmy para liderar a resistência contra a invasão alienígena e defender os planetas restantes.

Jimmy embarca em sua nave espacial altamente avançada, a "Interceptor", e parte em uma missão perigosa para enfrentar os Zardon. Ele voa pelos setores espaciais atacados, encontrando esquadrões de naves inimigas enquanto tenta evitar seus ataques e eliminar as ameaças. Conforme avança, Jimmy descobre que os Zardon estão usando tecnologia avançada e estratégias cada vez mais complexas.

Durante sua jornada, Jimmy encontra outros personagens importantes que se juntam à sua missão. Entre eles estão a engenheira de sistemas especializada em armamento, Lara Stevens, que aprimora as armas da nave de Jimmy; o piloto experiente Tom "Falcão" Ramirez, cujas habilidades de manobra ajudam Jimmy em batalhas intensas; e o cientista Dr. Alexander Collins, que fornece informações vitais sobre os pontos fracos dos Zardon.

2. Gameplay

Descrição da mecânica do jogo: Space Invaders é um jogo de nave 2D no qual o jogador controla a nave espacial do personagem Jimmy Steel. A mecânica principal é a de um shooter clássico, em que o jogador deve mover sua nave horizontalmente para destruir os inimigos que descem em direção à tela. O jogador pode atirar em inimigos individuais e deve evitar ser atingido pelos ataques inimigos.

Desafios e métodos para superá-los: Os desafios encontrados pelo jogador incluem a velocidade crescente dos inimigos, a variedade de ataques inimigos e a presença de inimigos mais poderosos e difíceis de derrotar. Para superar esses desafios, o jogador precisa ter habilidades de esquiva e precisão de tiro. Além disso, poderá coletar power-ups que melhoram suas armas, fornecem escudos temporários ou concedem habilidades especiais, como rajadas de tiro múltiplo.

Progressão e aumento da dificuldade: Conforme o jogador avança no jogo, os desafios se tornam mais difíceis. Os inimigos ficam mais rápidos, usam diferentes padrões de ataque e possuem mais resistência. Além disso, inimigos maiores e chefões aparecem em intervalos regulares, exigindo mais estratégia e precisão para serem derrotados.

Relação do gameplay com a história: O gameplay está diretamente relacionado à história, pois o jogador assume o papel de Jimmy Steel, o piloto que lidera a resistência contra a invasão dos Zardon. À medida que o jogador avança e derrota os inimigos, a história progride, revelando mais detalhes sobre os motivos dos Zardon e a importância de impedir a invasão alienígena.

Sistema de recompensas: O jogo utiliza um sistema de recompensas que inclui pontos e upgrades para a nave de Jimmy. Ao destruir inimigos, o jogador recebe pontos que podem ser usados para desbloquear melhorias para a nave, como melhorias nas armas, aumento de velocidade, escudos mais fortes e novas habilidades especiais. Esses upgrades tornam Jimmy mais poderoso e aumentam suas chances de sobrevivência e vitória.

Condição de vitória: A condição de vitória no jogo é derrotar todos os inimigos invasores e salvar os planetas da Aliança Intergaláctica. O jogador precisa progredir através das fases, enfrentar chefões desafiadores e superar os desafios crescentes até chegar ao confronto final com o líder dos Zardon. Ao vencer essa batalha final, a vitória é alcançada.

Condição de derrota: A condição de derrota é perder todas as vidas de Jimmy Steel. Cada vez que a nave do jogador é atingida por um ataque inimigo, ele perde uma vida. Se todas as vidas forem perdidas, o jogo termina. No entanto, ao derrotar inimigos, o jogador tem uma chance aleatória de ganhar recompensas, como vidas extras, upgrades de armas ou power-ups especiais, aumentando suas chances de continuar lutando e alcançar a vitória.

3. Personagens

Características dos personagens principais:

- Nome: Jimmy Steel
- Idade: 30 anos
- Tipo: Piloto de nave espacial

História do passado dos personagens: Jimmy Steel sempre foi fascinado pelo espaço desde jovem. Ele cresceu ouvindo histórias de exploração espacial e sonhava em se tornar um piloto de nave espacial. Após anos de treinamento e dedicação, ele finalmente realizou seu sonho e se juntou à Aliança Intergaláctica como piloto de elite.

Personalidade dos personagens: Jimmy é corajoso, determinado e destemido. Ele é conhecido por sua habilidade inigualável como piloto e sua vontade inabalável de proteger os planetas da invasão alienígena. Ele é leal à Aliança e aos seus companheiros, sempre disposto a arriscar tudo para alcançar a vitória.

Habilidades características de cada personagem: Jimmy é um piloto excepcional e possui habilidades de pilotagem avançadas. Sua nave espacial, a "Interceptor", é equipada com um duplo canhão, permitindo que ele atire em múltiplos inimigos simultaneamente. Além disso, ele pode coletar power-ups ao longo das fases que concedem habilidades especiais temporárias, como tiros mais poderosos, escudos protetores e velocidade aumentada.

Ações que os personagens podem executar: Jimmy pode pilotar sua nave espacial, movendo-se horizontalmente para a esquerda e para a direita enquanto atira nos inimigos. Ele pode realizar manobras de esquiva para evitar ataques inimigos e coletar power-ups espalhados pelo cenário para fortalecer sua nave e habilidades.

Métricas de gameplay do personagem principal: As métricas de gameplay de Jimmy incluem a vida da nave, que é representada por uma barra de saúde, e o número de vidas restantes. A nave tem um sistema de duplo canhão, permitindo disparos simultâneos em diferentes inimigos. Ao longo do jogo, o jogador pode coletar power-ups que melhoram as habilidades de ataque e defesa da nave, bem como fornecem benefícios temporários. A pontuação é acumulada

ao derrotar inimigos e pode ser usada para desbloquear upgrades para a nave entre as fases.

4. Controles

O jogo foi projetado com controles intuitivos e adaptados para dispositivos móveis, aproveitando a tela sensível ao toque dos dispositivos.

- Deslizar o dedo para a esquerda na tela: Deslizando o dedo para a esquerda em qualquer parte da tela, Jimmy Steel se moverá para a esquerda.

- Deslizar o dedo para a direita na tela: Deslizando o dedo para a direita em qualquer parte da tela, Jimmy Steel se moverá para a direita.

- Toque na tela: Ao tocar em qualquer parte da tela, Jimmy Steel disparará seus canhões contra os inimigos.

- Botão de habilidade especial: Um botão específico na tela permitirá que o jogador ative habilidades especiais, como tiros mais poderosos ou escudos protetores. Basta tocar no botão correspondente para acionar a habilidade especial.

Os controles baseados em toque foram projetados para proporcionar uma experiência de jogo suave e responsiva em dispositivos móveis, permitindo que os jogadores controlem facilmente Jimmy Steel enquanto enfrentam os desafios da invasão alienígena.

5. Câmera

A câmera do jogo é fixa na nave de Jimmy Steel, proporcionando uma perspectiva em terceira pessoa. Isso significa que o jogador visualiza o jogo a partir da posição da nave e a câmera segue os movimentos dela.

Visualmente, o jogo será apresentado com uma visão ampla do cenário espacial, permitindo que o jogador veja os inimigos se aproximando e reaja rapidamente. A câmera permanece focada na nave de Jimmy Steel durante todo o jogo, acompanhando seus movimentos e permitindo que o jogador tenha uma visão clara do ambiente ao redor

Dessa forma, o jogador terá uma visão centralizada na nave de Jimmy Steel, permitindo uma jogabilidade focada na ação e nos desafios do combate espacial.

6. Universo do Jogo

Os cenários do jogo se passam no espaço sideral, com paisagens impressionantes e planetas distantes. O plano de fundo apresenta um céu estrelado com estrelas brilhantes em movimento, criando uma atmosfera imersiva.

As fases do jogo estão conectadas em uma sequência linear, em que Jimmy Steel avança através de diferentes setores espaciais, enfrentando ondas de invasores Zardon em cada fase. À medida que o jogador progride, os desafios se tornam mais intensos e os inimigos mais poderosos.

A estrutura do mundo é composta por vários setores espaciais, cada um com um desafio único. Os setores podem variar em termos de design e dificuldade, oferecendo uma experiência diversificada aos jogadores.

Em relação à emoção presente em cada ambiente, os cenários podem variar desde setores espaciais pacíficos e serenos, onde a música pode ser mais calma e inspiradora, até setores intensos e caóticos, onde a música se torna mais agitada e emocionante para aumentar a adrenalina do jogador.

Música sugerida para cada fase:

- Fase inicial: Uma música empolgante e inspiradora para motivar o jogador enquanto ele enfrenta os primeiros desafios.
- Fases intermediárias: Músicas mais intensas e ritmadas, com elementos eletrônicos e batidas marcantes para transmitir a sensação de ação e batalha espacial.
- Fases finais: Músicas épicas e emocionantes, com coros e orquestrações grandiosas, intensificando a emoção e a importância das batalhas finais contra os chefes.

7. Inimigos

Existem diferentes tipos de inimigos no universo do jogo. Cada um apresenta características únicas, comportamentos e habilidades específicas. Aqui estão alguns exemplos:

1. Drone Zardon:

- Descrição: Um pequeno drone de ataque Zardon.
- Aparição: Pode aparecer em todas as fases do jogo.
- Como superar: O jogador deve disparar contra o drone até destruí-lo.
- Recompensa: Ao derrotar um Drone Zardon, o jogador pode ganhar pontos para aumentar sua pontuação geral no jogo.

1. Caça Zardon:

- Descrição: Uma nave de combate ágil e rápida.
- Aparição: Pode aparecer em fases intermediárias e avançadas.
- Como superar: O jogador deve desviar dos ataques da Caça Zardon e atacá-la até destruí-la.
- Recompensa: Derrotar uma Caça Zardon pode conceder ao jogador uma melhoria temporária para suas armas, aumentando seu poder de fogo.

1. Chefe Zardon:

- Descrição: Um inimigo poderoso e imponente com habilidades especiais.
- Aparição: Aparece em fases finais como o desafio final de cada setor.

- Como superar: O jogador deve identificar e explorar os pontos fracos do Chefe Zardon, evitando seus ataques e atacando com estratégia até derrotá-lo.
- Recompensa: Ao derrotar um Chefe Zardon, o jogador pode receber uma recompensa significativa, como uma nova habilidade especial ou um upgrade permanente para sua nave.

Cada inimigo possui um comportamento específico, como movimentos de ataque, velocidade e padrões de movimento. Além disso, eles têm diferentes níveis de vida, tornando alguns mais difíceis de derrotar do que outros. O jogador precisa estar atento aos movimentos dos inimigos, esquivar-se de seus ataques e usar suas habilidades e armas de forma estratégica para superá-los.

8. Interface

Design e ilustração do HUD (Head-Up Display):

O HUD é uma parte essencial da interface do jogo, fornecendo informações importantes ao jogador de forma clara e acessível durante o gameplay. Aqui está uma descrição do design e posicionamento dos elementos do HUD:

1. Barra de Vida: Localizada no canto superior esquerdo da tela, a barra de vida mostra o nível atual de vida da nave de Jimmy Steel. A medida que a nave sofre danos, a barra diminui, indicando o quanto de vida ainda resta.
2. Pontuação: No canto superior direito da tela, há uma seção dedicada à pontuação do jogador. Ela exibe a pontuação atual durante o jogo, mostrando o progresso do jogador em acumular pontos.
3. Melhor Pontuação: Abaixo da pontuação atual, há uma área que mostra a melhor pontuação alcançada pelo jogador. Isso incentiva o jogador a superar seus próprios recordes e atingir pontuações mais altas.
4. Contador de Inimigos Mortos: Durante o jogo, um contador de inimigos mortos é exibido na parte inferior da tela. Ele mostra o número total de inimigos derrotados por Jimmy Steel, adicionando um elemento de conquista e progresso.
5. Outros Elementos: Dependendo do design do jogo, podem ser incluídos outros elementos no HUD, como indicadores de power-ups, munição, tempo restante ou qualquer outra informação relevante para a jogabilidade.