

# **BATTLE STAR ARENA**

Documento de Game Design  
versão 1.0

**Autor:** André Luiz da Silva Soares

## Conceito

O jogo Battle Star Arena é um jogo de combate de naves espaciais focado no competitivo multiplayer, onde dois times de no máximo cinco integrantes se enfrentam para obter o domínio total da arena.

## Mecânicas

Os jogadores de cada time poderão escolher entre 5 tipos de classes distintas, não podendo um jogador escolher uma classe de nave já escolhida por outro integrante da mesma equipe. Cada classe de nave possui características especiais. As classes de naves para escolha na arena são:

- **Defender** – Nave que tem a habilidade de criar um escudo em volta de si mesma que protege contra tiros de naves inimigas. Após usar esta habilidade é necessário esperar um certo tempo para que a habilidade possa ser usada novamente. Ela tem a habilidade especial de criar um escudo temporário que protege todas as naves aliadas em sua volta em um determinado raio.
- **Fixer** – Esta nave tem a habilidade de fazer pequenos consertos nas naves aliadas, que após o uso dessa habilidade é necessário um certo tempo para poder ser usada novamente. Ela tem como habilidade especial consertar completamente todas as naves aliadas a uma distância de um determinado raio.
- **Vigilante** – Esta nave, quando está com mais de 90% de pontos de vida, indica onde está as naves inimigas. Possui como habilidade principal a emissão de um pulso eletromagnético que faz com que as naves inimigas em um determinado raio não consigam utilizar suas armas principais.
- **Supporter** – Nave que tem a habilidade de restaurar o escudo das naves aliadas e aumentar temporariamente o poder do ataque. Após o uso desta habilidade, é necessário esperar um determinado tempo para poder usá-la novamente. Ela possui a habilidade especial de aumentar em 50% do valor máximo do escudo de todas as aeronaves aliadas da arena.
- **Fighter** – Nave que tem a habilidade de executar um tiro poderoso direto no alvo. Após a execução deste tiro é necessário esperar um certo tempo para que este tiro possa ser executado novamente. Ela tem como habilidade especial aumentar o seu poder de tiro em 40% por uma determinada quantidade de tempo. Esta aeronave possui uma velocidade de “boost” ligeiramente maior que as outras classes de naves.

## **ESTILO VISUAL E ARTE**

Este jogo será todo em 3D, com modelos low-poly criados com o a ferramenta de modelagem 3D Blender. A câmera estará posicionada atrás das naves e o jogo contará com efeitos de partículas, produzidos pela Engine Unity 3D.

## **EXPERIÊNCIA DO JOGADOR**

Os jogadores para garantir uma probabilidade de êxito, terão que em conjunto já que cada uma das classes de naves possuem características distintas. Após o final da partida é exibida um ranking informando o desempenho de cada membro da equipe.

## **PLATAFORMA E TECNOLOGIA**

Este jogo rodará nos sistemas operacionais Windows e Linux, e fará uso de um servidor dedicado para as partidas multijogador.