

FUTURE ME | GDD

Game Design Document

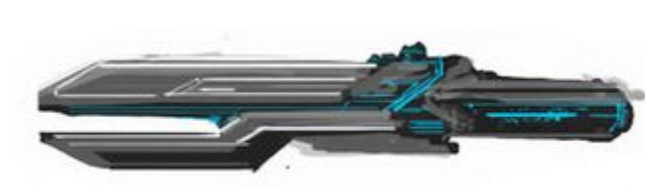
Author: Matheus Alves Osório Ferrão

Introduction

Future ME será um jogo de plataforma espacial futurista, onde o objetivo será entrar no portal para o passado.

Gameplay

Você irá controlar uma nave que irá enfrentar obstáculos do espaço tempo para conseguir chegar no seu respectivo tempo. Essa nave ficará em um ambiente “vazio” onde objetos que terão colisão serão para ganhos e perdas apenas. A nave tem pouco combustível e ela tem que ficar coletando durante o caminho para aumentar seus pontos na sobrevivência no espaço. Os obstáculos serão asteroides com comportamentos diferenciados, como indo na direção X e alguns alternando em X e Y.

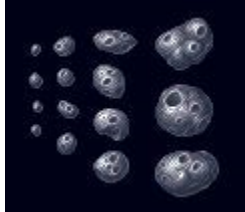


Mechanics

O jogo será para javascript utilizando Phaser, e será um side scroller de sobrevivência.

Obstacles

Colisão básica com sprites de objetos do espaço.



Songs

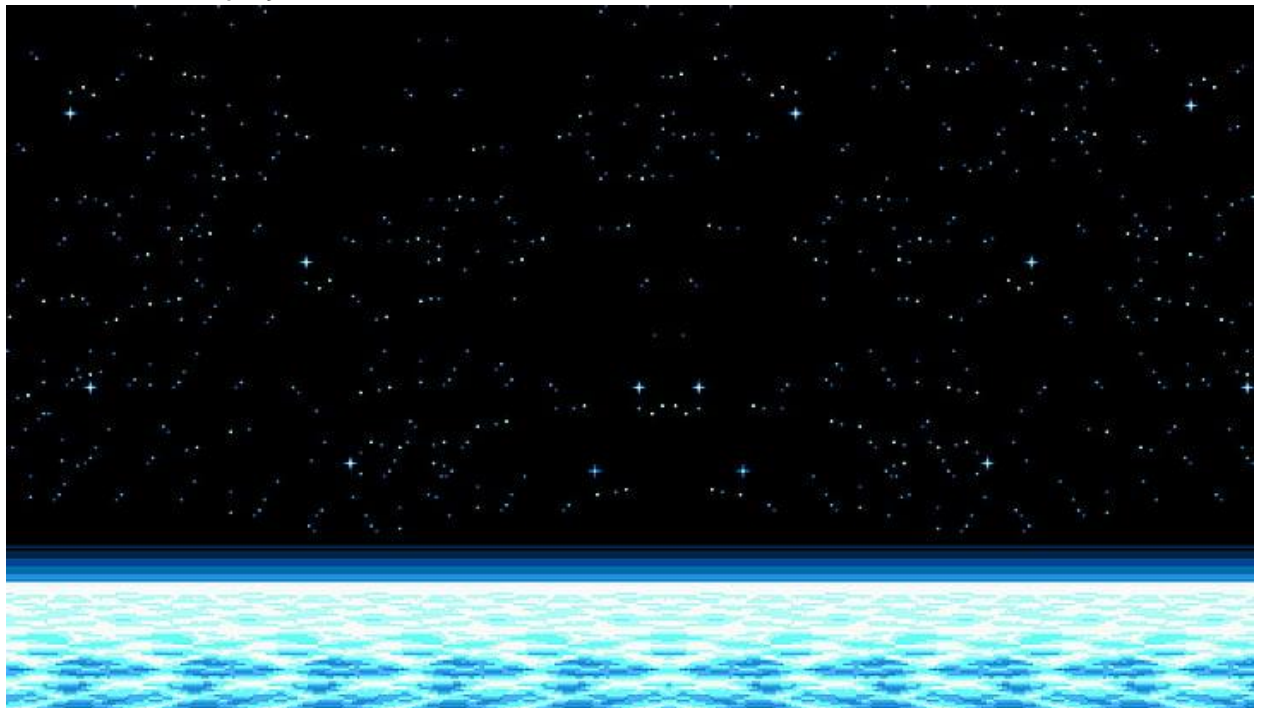
Uma música padrão com tema futurista. Sons de impacto aos asteroides.

Difficulty

Dificuldade única. Ela aumenta com o tempo. Mais obstáculos e mais rápido.

Scenery

Um fundo de espaço, não irá se mexer.



Score

Ele aumenta com o tempo e com alguns boost de energia;

Interface

Um score, o tempo que está rodando, e quantidade de boosters coletados;

