



INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA

TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS
MÓDULO III

Game Design Document - GDD

Disciplina: Projeto Integrador

Professor formador: Suâmi Abdalla-Santos

Aluno: Fernando Antonio Fernandes Anselmo

Turma: Turma A

Polo: Brasília

1 Histórico

"**Missile Command**" foi um dos primeiros jogos da Atari a se tornar bastante popular entre os jogadores de vídeo game de sua época, em grande parte devido à proposta interessante de jogo, que era proteger uma cidade, com uma bateria anti-aérea fixa, do ataque de mísseis vindos do céu.

"**Defender**" foi outro jogo de lançado para o Atari. Nele o jogador controlava uma nave armada de raios laser, e a sua missão era defender uma grande cidade do ataque de alienígenas. O jogo possuía dezenas de fases com grau de dificuldade crescente. Ambos jogos podem provavelmente serem considerados como jogos infinitos.

2 Resumo

"**Dragon Defender**" é um jogo no mesmo estilo dos jogos citados anteriormente, porém pode ser considerado como uma mistura de ambos. O objetivo é controlar um Dragão de Gelo que está ameaçado de morte por mísseis vindo do espaço e deve usar seu raio para destruí-los.

Diferente do jogo original (*Missile Command*) que era uma torre parada que atirava em ângulos, o dragão pode se movimentar (como em *Defender*) por todas as direções lançando seus raios para deter os mísseis impedindo-os de cair em seu lar. Porém não pode tocá-los pois eles explodem, causando-lhe um dano maior.

3 Gameplay

Drogo é um Dragão Azul que acaba de acordar nas gélidas terras do ártico e lá descobriu que está intimamente ligado ao seu lar. A humanidade tem um pavor inexplicado de Dragões e não quer nem conversa, resolveu enviar seu arsenal de mísseis para destruir o lar de Drogo e assim acabar de uma vez por todas com o Dragão.

4 Ambiente do Jogo

Por ser um dragão de gelo obviamente o cenário deve ser do ártico, uma característica de todo o jogo é que tanto o cenário quanto Drogo possuem a cor predominantemente "Azul".

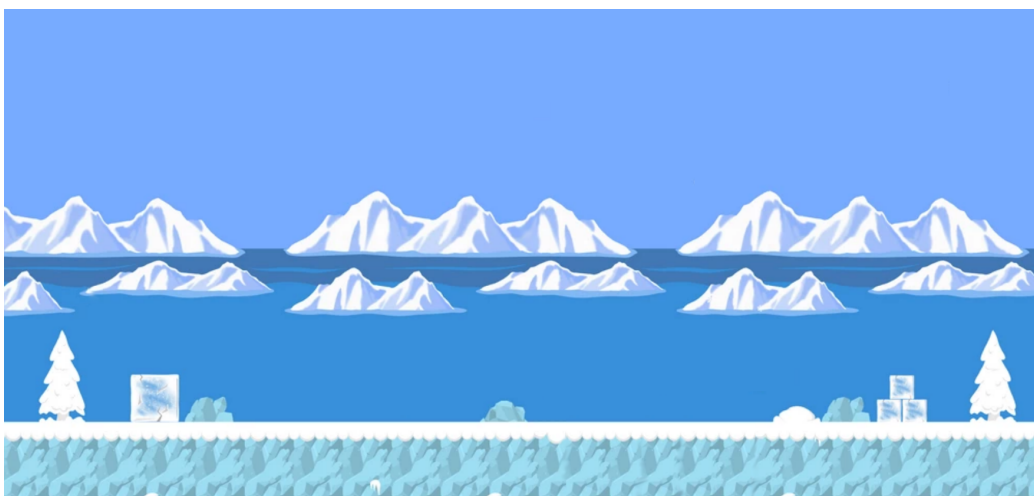


Figura 1: *Cenário de Fundo*

O background é formado pelo cenário por uma paisagem do ártico que reflete o lar de Drogo no qual os mísseis irão tentar destruí-lo.

4.1 Personagens

"Drogo" como dito é um dragão de gelo, sendo assim possui a cor predominantemente azul.



Figura 2: *Sprite para Drogo*

Os mísseis estão na cor entre o "Amarelo" (menor dano) e o "Vermelho" (maior dano).



Figura 3: *Mísseis em ordem de dano crescente*

Observamos que contrastando a tudo os mísseis (que são os vilões da história) estão em uma cor totalmente oposta a todo o ambiente do jogo.

5 Mecânicas

Cada um dos tipos de mísseis causa um determinado dano em Drogo e no que ele conhece por lar, podendo chegar a matá-lo. Os danos causados por cada um dos mísseis são diferentes, tanto se "Drogo" encostar nele quando se cair em seu lar, conforme a seguinte tabela:

Míssel modelo Z480-56



Esse é um míssil no estilo Drone que pode possui boa velocidade. Causa um dano de 1% de vida se atinge o solo e 5% se Drogo encostar nele e o mesmo explodir. Um simples raio de "Drogo" o destrói. Possui o valor de 1 ponto para o jogador.

Míssel modelo Z480-786



Esse é um míssil armado com uma primitiva ogiva um pouco mais lento. Causa um dano de 5% de vida se atinge o solo e 10% se Drogo encostar nele e o mesmo explodir. É destruído com 2 raios de "Drogo". Possui o valor de 2 pontos para o jogador.

Míssel modelo Z480-786 II



Esse é um míssil armado com uma ogiva térmica é lento. Causa um dano de 10% de vida se atinge o solo e 20% se Drogo encostar nele e o mesmo explodir. É destruído com 2 raios de "Drogo". Possui o valor de 2 pontos para o jogador.

Míssel modelo Z480-Zilog



Esse é um míssil armado com uma ogiva térmica do tipo Nuclear é bem lento. Causa um dano de 25% de vida se atinge o solo e 50% se Drogo encostar nele e o mesmo explodir. É destruído com 3 raios de "Drogo". Possui o valor de 3 pontos para o jogador.

"Drogo" consegue lançar raios de gelo que destroem os mísseis conforme indicado para cada modelo. Os mísseis parcialmente destruídos não perdem seu poder. Assim como *Missile Command* vários deles cairão simultaneamente e cabe ao jogador destruir o máximo que conseguir ou tomar a decisão de qual destruir para evitar um maior dano.

Um detalhe interessante é que o jogo pode ser considerado como jogabilidade infinita, e assim como seus antecessores não existe uma missão completa apenas um aumento de dificuldade a medida que o tempo vai avançando. Sendo assim é interessante marcar o maior placar de pontuação atingida.