**SPACE KILLER**

**GDD**

**Desenvolvimento**

Feito no Unity 2019.4.13f1 LTS

**Classificação Etária**

A partir dos 5 anos.

**Identidade do jogo (Conceito)**

Em um ambiente espacial, o jogador possui uma nave, com uma mira centralizada, onde pode atirar para destruir asteroides e naves inimigas.

Descubra de onde vem os tiros que estão te atingindo para identificar onde estão as naves inimigas.

**Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)**

O objetivo do jogo é destruir todas as naves inimigas e o máximo de asteroides possível, sem sua vida acabar

Cada asteroide ganha 5 de score, e cada nave inimiga 10.

Cada tiro recebido perde 1 de vida, a vida começa com 25.

Quando você morre, o seu HighScore é guardado.

**Características (Mundo do jogo)**

O jogo se passa em um ambiente espacial, com asteroides e naves espaciais inimigas.

Possui uma movimentação rápida e por ter muitos objetos no jogo, exige um alto poder de reação do jogador.

**Arte**

O Space Killer é um jogo 3D, com sprites geométricos e um background espacial.

As naves possuem forma de capsulas lilás e os asteroides um roxo com uma textura diferente.

**Interface**

Para iniciar o jogo basta dar um clique no botão start.

O usuário possui uma interface simples, onde o clique faz o pássaro subir. Quando o jogo termina voltamos para a tela inicial, mas com o HighScore atualizado.

**Controles**

ALT – atira

SETAS – Movimenta a nave

Botão Start – Inicia o jogo

**Sons**

Som do tiro.

Som quando é atingido pela nave inimiga.

Som quando a nave inimiga é explodida.

Som quando o asteroide é explodido

**Dificuldade**

Os obstáculos do jogo são as naves inimigas que atiram contra o jogador.

**Personagens**

Personagem principal – Nave Espacial

Asteroides

Naves Inimigas