

FGA Drag Racer

Game Design Document

Alunos/Matrículas

João Paulo Busche da Cruz - 14/0023348

Matheus de Oliveira Silva - 14/0028331

Sumário

Capa.....	1
Sumário.....	2
1. Apresentação do Jogo.....	3
2. Controles.....	3
3. Requisitos Tecnológicos.....	3
4. Câmera e HUD.....	3
5. Personagem Principal.....	4
6. Inimigos.....	4

1. Apresentação do Jogo

1.1. Objetivo do Jogo

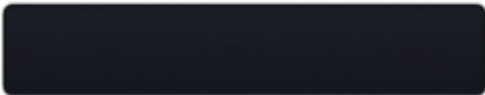


O Objetivo do jogo é disputar corridas contra corredores, controlados pelo computador. O jogador será considerado ganhador, caso fique em primeiro na corrida, que terá um número fixo de metros para se percorrer.

1.2. Principais Características

O jogo FGA Drag Racer é um jogo de corrida (com conceito similar aos jogos *webs Drag Racer*). O estilo de jogo apresentando, consiste em uma pista de linha reta, onde o jogador controla a aceleração e as marchas do carro por ele pilotado.

2. Controles

Sendo um jogo de corrida o jogador, controla a aceleração e as marchas. Já que as pistas são uma linha reta o jogador, não poderá virar o carro. Os comandos para as ações estão descritos na tabela abaixo.

Teclado	Ação
	Acelerar o carro
	Controla as marchas do carro
	Freia o carro

3. Requisitos Tecnológicos

- O jogo FGA Drag Racer será desenvolvido no sistema operacional *Linux*, usando a biblioteca FGAME da linguagem de programação Python. Serão usados os editores de texto *Sublime Text* e *Vim* para a codificação. Também será usada o GDB, um depurador nativo do *Linux*, para depurar o código.

4. Câmera e HUD

4.1. Câmera

A câmera do jogo é definida como 2D, apesar ser um jogo em 2D, a câmera só se moverá em uma dimensão, não podendo se mover para o lados. A câmera avançará pela fase a partir do ação de aceleração do jogador.

4.2. HUD

No HUD do jogo, serão mostrados para o usuário a velocidade do jogador, a respectiva marcha na qual ele se encontra e um aviso, caso o jogador tenha que trocar de marcha.

5. Personagem Principal

5.1. Descrição e Motivação

O principal personagem será o próprio jogador. Sua motivação para continuar correndo e para que ele seja, o melhor corredor de rua de toda FGA.

5.2. Atributos e Habilidades

O piloto tem as habilidades de acelerar, frear e trocar as marchas do carro. Todas as habilidades do piloto estarão disponíveis no início do jogo. Seu tamanho é de 100(*pixels*) de altura por 85(*pixels*) de largura. A velocidade do carro, que o piloto dirige, será de acordo com o carro utilizado, e em qual marcha ele se encontra.

6. Inimigos

Os principais inimigos do piloto, durante o jogo, será o corredores nos quais ele terá que enfretar para conquistar seu objetivo.