Blaze Xtreme

Game Design Document

# Introdução

O jogo é um shooter em pixel art que tem seu publico alvo os universitários e interessados. O jogo se define em defender o espaço e o sistema de ranking é seu principal diferencial.

# Personagens

Os personagens são 3:

O primeiro deles Hoshigake de Ezras, considerado um herói da evacuação planetária, ficou conhecido quando se fundiu com a pedra do tempo e ganhou novas habilidades.

O segundo, uma menina que vivia confinada. Dinx prendeu-a devido a morte premature de sua mãe, esta garota nasceu com habilidades que ocausionou na destruição de sua casa, Purian cresceu em celas para conter seus poderes e agora está livre para defender Equitégras.

O terceiro guerreiro se destaca por sua disciplina. Após a morte de sua esposa, Taeda, se isolou nas montanhas de X-Ringan, um povo altamente espiritualista, buscando uma nova evolução. Ninguém sabe o que aconteceu por lá, muitos sabem que um clarão emergiu e de lá saiu um novo homem.

# Enredo

Depois dos recursos de alguns planetas acabarem, as nações sobreviventes se reuniram fazendo uma assembleia e decidiram um novo lugar para morar. O novo planeta foi criado: Equitégras, divido em 4 clãs, X-Ringan, Dinx, Ezras e Abaddon. Não demorou muito para que Abaddon se revelasse, o clã mais malígno dos que habitam Equitégras, querendo dominar as outras raças.

Por isso as três nações restantes se reunirão para acabar com o mal que permeia Abaddon.

Para combater as ameaças, três bravos guerreiros se voluntariaram para enfrentar Abaddon e seus exercítos hordeiros de escravos tecnológicos e terão de defender as terras dos três reinos para que os Abaddonianos parem com suas tramas.

# Jogabilidade

A jogabilidade do jogo é relativamente simples, após selecionarem os personagens principais, deverão defender a base dos npc’s invasores. Os jogadores pontuam conforme prosseguem no game afim de fazer maiores pontuações que serão salvas no ranking. Eles poderão atirar, jogar granadas e matar quantos npc’s conseguirem até que a vida de seus personagens chegue à zero.

# Interatividade

O joystick e botões serão os controles principais focados em nosso desenvolvimetno.

# Estilo Artístico

Utilizaremos Pixel Art para os artigos visuais. Queremos colocar bastante efeitos sonoros para relembrar os games que deram identidade por meio deste recurso, com bastante explosões e gritos.

# Modelagem.

Utilizaremos a Unity, Paint.net, Adobe XD, Adobe Photoshop, Adobe Ilustrator, Vedacity, dentre outras ferramentas específicas para o desenvolvimento do jogo.

# Referências

Ultilizamos inicialmente algumas referências globais para estruturar a ideia do jogo, para isso nos embasamos nos diversos tipos de jogos até chegar ao consenso do shooter.