**19º EDITAL DO PROGRAMA DE FOMENTO À PRODUÇÃO AUDIOVISUAL DE PERNAMBUCO – FUNCULTURA 2024/2025**

**ANEXO 15**

O ***Game Design Document (GDD)*** deve conter ao menos uma breve descrição para cada um dos itens principais (de 1 a 7). Não é obrigatório preencher todos os subitens, pois determinados projetos podem não conter todos os elementos listados, mas é ideal que o GDD seja o mais completo possível.

|  |  |
| --- | --- |
| **1.Descreva o *High Concept* do *Game* (conceito do game em até 150 caracteres)** | |
| Controle uma nave e defenda a Terra destruindo ondas de alienígenas antes que invadam, em um clássico desafio de tiro e reflexos. | |
| **2. Visão Geral** | |
| a. Gênero. | **Tiro (Shoot 'em up)**, subgênero de **Arcade**. |
| b. Público Alvo. | A partir dos 10 anos, jogadores casuais e entusiastas de jogos clássicos que apreciam desafios simples, ação direta e estética retrô. |
| c. Game Flow (tabela).  *Introdução/tutorial*  *Desenvolvimento (desafios)*  *Clímax (maior dificuldade)*  *Resolução (maior recompensa)* | O jogador assume uma nave defensora da Terra e é informado da invasão alienígena. O objetivo é claro: destruir os inimigos antes que alcancem a base.  Inimigos descem em ondas, com dificuldade crescente. O jogador enfrenta tiros, destruição de barreiras e movimentos cada vez mais rápidos dos invasores.  O jogador encara uma onda final acelerada e intensa, com pouca proteção restante. A tensão é máxima, exigindo reflexos rápidos e precisão.  Se vencer, uma nova onda ainda mais difícil começa. Se perder, a invasão é concluída. |
| d. Estilo estético (resumo). | O estilo estético de Space Invaders é **pixel art retrô**, com gráficos simples em baixa resolução, fundo espacial e sprites minimalistas. |
| **3. Gameplay e Mecânicas** | |
| a. Gameplay:  *Principais interações e mecânicas (resumo dos itens seguintes)* | A mecânica de Space Invaders envolve **mover a nave horizontalmente** e **atirar para cima** para destruir ondas de inimigos que descem gradualmente, evitando seus tiros e protegendo-se atrás de barreiras. |
| b. Progressão do Game. | O jogo é dividido em capítulos, cada um representando uma parte da história da praça. A progressão é linear, mas com áreas opcionais para exploração adicional.O jogo é dividido em ondas que aumentam progressivamente em dificuldade. A cada nova onda, os inimigos se movem mais rapidamente e atiram com maior frequência. Não há uma estrutura de fases com cenários diferentes, mas sim uma progressão contínua baseada em desafio e sobrevivência. |
| c. Estrutura de Missões/Desafios. | As “missões” são compostas por sobreviver e eliminar todos os alienígenas em cada onda. O desafio está na agilidade dos inimigos, na limitação de disparos e no desgaste das barreiras, que exigem do jogador estratégia e reflexos rápidos. |
| d. Objetivos – Quais são os objetivos do game? | O objetivo principal é impedir que os alienígenas invadam a base. O objetivo secundário é alcançar a maior pontuação possível. A derrota acontece se todos os alienígenas chegarem à base ou se a nave perder todas as vidas. |
| e. Mecânicas – Quais são as regras do game? (Implícitas e Explícitas). Como as partes (personagens, cenários) do jogo interagem entre si? | Entre as regras explícitas estão o movimento lateral da nave, a limitação de disparos, a destruição por contato com projéteis e a eliminação dos inimigos para avançar. Regras implícitas envolvem a necessidade de priorizar alvos mais perigosos e proteger a nave com as barreiras. A interação entre os elementos é direta: projéteis colidem com inimigos, barreiras ou a nave, e causam dano ou destruição conforme o caso. |
| f. Movimentação dentro do Game / Física. | A movimentação da nave ocorre de forma linear na horizontal. Os inimigos se movem em grupo, de forma sincronizada, alternando entre movimento lateral e descida vertical. Não há aplicação de física realista como gravidade ou inércia, sendo o sistema baseado em movimento por “passos”. |
| g. Objetos – o que fazem e como o jogador interage com eles. | Os objetos principais do jogo são a nave controlada pelo jogador, os invasores alienígenas, as barreiras de proteção e os projéteis. O jogador interage com esses objetos atirando, protegendo-se e tentando evitar os tiros inimigos. As barreiras funcionam como escudo, mas se desgastam com o tempo. |
| h. Ações, incluindo interações com objetos, botões, etc, e quais meios de comunicação são utilizados. | Ações: coletar, usar, falar, examinar. As ações são limitadas ao movimento lateral e disparo. A interação com o jogo acontece por meio de botões ou teclas de direção e disparo. A comunicação com o jogador ocorre visualmente, com a exibição da pontuação e feedback gráfico dos acertos, além de sinais sonoros que indicam eventos importantes como destruição de inimigos ou aproximação do fim da fase. |
| i. Combate – Se há combate / conflito, como acontece? | O combate é o centro da experiência. A nave e os inimigos trocam disparos, e o jogador deve eliminar todos os alienígenas antes que eles cheguem à base. O conflito se intensifica com o aumento de velocidade e frequência dos ataques inimigos. |
| j. Economia – Como funciona no seu jogo? Há um sistema de ouro / moedas? Para que servem? | Não há sistema monetário ou de itens no jogo. A única forma de progressão e recompensa está na pontuação adquirida com a destruição dos inimigos. A pontuação serve como elemento competitivo ou pessoal, para medir o desempenho do jogador. |
| k. Opções de Jogo – Quais são e como afetam o game? | A versão clássica não possui muitas opções. Em versões modernas, podem existir modos com níveis de dificuldade ou modo rápido. A jogabilidade permanece centrada na sobrevivência e pontuação. |
| l. Salvar & Replay - como funcionam no seu game? Há Auto-Save? Há modo New Game Plus? | O jogo não conta com sistema de salvamento. Toda partida começa do início. A proposta é de sessões rápidas com incentivo ao replay para superar pontuações anteriores. Não há sistema de auto-save ou modo New Game Plus. |
| **4. Arte do Game – Elementos-chave; como estão sendo desenvolvidos; qual o estilo.** | |
| a. Elementos Visuais - Direção de arte, paleta de cores, inspirações. | A direção de arte foca em formas simples, com sprites pequenos e bem definidos. A paleta de cores utiliza contraste forte, com fundo espacial e cores vivas para os elementos em destaque. A inspiração visual vem de ficção científica dos anos 70 e design industrial de fliperamas. |
| b. Elementos Sonoros - Estilo musical, efeitos sonoros, inspirações. | Os sons são eletrônicos e repetitivos, com efeitos sonoros distintos para tiros, explosões e movimento dos inimigos. O estilo musical é quase inexistente, com foco nos sons de alerta e ação. A sonoridade é inspirada nas limitações técnicas dos arcades da época. |
| **5. Narrativa, Ambientação e Personagens** | |
| a. História e Narrativa – Inclui back story, trama, progressão do game, cutscenes. | A narrativa é implícita. O jogador sabe que está defendendo a Terra de uma invasão alienígena. Não há diálogos, textos explicativos ou cutscenes. A progressão é percebida por meio do aumento da dificuldade e da repetição das ondas. |
| b. Visão geral e apresentação visual do mundo do seu game. | O cenário representa o espaço exterior, com um fundo preto e sem elementos dinâmicos. O mundo visual é minimalista, projetado para manter o foco na ação direta entre a nave e os invasores. |
| c. Personagens. Personalidade, aparência, back story, animações, habilidades, relevância para a narrativa e relação com outros personagens. | O protagonista é uma nave espacial sem nome. Os inimigos são alienígenas estilizados, organizados em diferentes formas e tamanhos. Não há desenvolvimento de personalidade, backstory ou relações entre personagens. A identidade visual é construída por repetição e forma icônica. |
| d. Fases (Levels). Cada fase deve incluir sinopse, objetivos, e detalhes dos acontecimentos que se desenrolam em seu percurso. | Cada fase consiste em uma nova onda de inimigos. A sinopse de cada nível se resume à sobrevivência da próxima leva. Os objetivos continuam os mesmos, com variação apenas na velocidade e na frequência de disparos dos inimigos. Não há mudanças no ambiente ou novos cenários. |
| e. Fase de Treino e/ou Tutorial. | Não há fase de tutorial explícita. O jogador aprende a jogar na prática, explorando os controles simples e a lógica do jogo durante a primeira fase. |
| **6. Aspectos Técnicos** | |
| a. Plataformas de produção (o jogo está sendo produzido para quais? PC, Xbox, Mobile, etc) | PC |
| b. Hardware e Software de Desenvolvimento - Qual a engine utilizada? | **Utilizado a Ferramenta Processing (https://www.processing.org)** |
| **7. Modelo de Negócios, Monetização, Estratégia de Vendas/Marketing** | |
| Como você vai vender o seu jogo? Em quais plataformas? | Venda digital via Steam (PC). Monetização através de venda única, sem microtransações. Marketing focado em redes sociais e eventos culturais em Recife. |