# **Game Design Document**

Autores: Brandon Mejia, Miguel Correia, Gabriel Pedroso

Versão: 25-04-2025



## 1. Project Concept

Título do Jogo: RAMRaiders

Gênero: Top-down Space Shooter

Público-alvo: Jogadores casuais e fãs de jogos clássicos de arcade.

#### Descrição:

O jogo é inspirado no clássico Galaga (1981), onde o jogador controla uma nave espacial em uma missão para destruir ondas de naves inimigas . O objetivo é sobreviver o maior tempo possível, acumulando pontos e evitando ataques inimigos.

# 2. Player Control

- Controles:
  - Teclado:
    - **Setas** ( $\leftarrow \rightarrow$ ) ou **AD** para mover a nave.
    - **C** para disparar.

Game Design Document 1

- **X** para esquivar.
- Mouse (Opcional):
  - **Botão esquerdo** para disparar.
  - **Botão direito** para esquivar.

# 3. Basic Gameplay

- Mecânica Principal:
  - O jogador controla uma nave que se move horizontalmente na parte inferior da tela.
  - Inimigos aparecem no topo da tela e movem-se em padrões pré-definidos.
  - O jogador deve destruir os inimigos enquanto evita seus ataques.
- Objetivo:
  - Sobreviver a ondas de inimigos e alcançar a maior pontuação possível.

# 4. Gameplay Mechanics

### **GameObjects e Comportamentos:**

- 1. Player Ship (Controlado pelo Jogador)
  - Movimento limitado às bordas da tela.
  - Dispara projéteis para destruir inimigos.
  - Esquiva.
- 2. Inimigos (Controlados pelo Computador)
  - 3 Comportamentos Diferentes:
    - 1. **Movimento Constante:** Inimigos se movem horizontalmente e verticalmente.
    - 2. **Patrulha e Ataque:** Alguns inimigos patrulham uma área e atacam se o jogador se aproximar, outros atacam em grupo disparando ao mesmo tempo contra o jogador.
    - 3. **Perseguição:** Inimigos perseguem o jogador quando estão próximos.
- 3. Sistema de Pontuação e Progresso
  - **Pontuação:** Aumenta ao destruir inimigos.

Game Design Document 2

• Barra de Vida: O jogador possui três vidas.

### 4. Efeitos Especiais e Sonoros

- Explosões visuais e sonoras ao disparar e destruir inimigos.
- Animações de movimento e efeitos de ambiente.
- Plano de fundo animado e musica temática.

## 5. User Interface (UI)

- Elementos da UI:
  - **Pontuação:** Exibida no canto superior da tela.
  - **Barra de Vida:** Representada por imagens em miniatura da nave do jogador.
  - Tela de "**Game Over**" ao perder todas as vidas.

### 6. Assets e Créditos

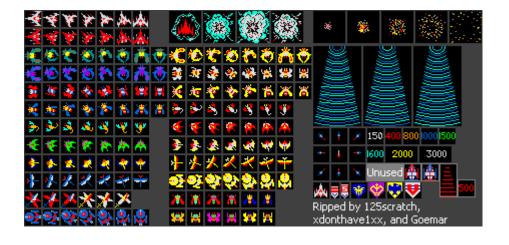
• Efeitos sonoros.

https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/galaga-arcade

Sprites

Serão usados sprites de criação original (Ainda não implementado), inspirado nos sprites originais.

https://www.spriters-resource.com/fullview/26482/



Game Design Document 3