

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** (← →) ou **AD** para mover a nave.
 - **C** - para disparar.

- 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.

- **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.sprites-resource.com/fullview/26482/>

