**ArcadeSpaceBattle**

**Game Concept Document**

Versão 1.1

04 de março de 2016

# Revisões do documento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Autor** | **Data** | **Comentários** |
| 1.0 | LAEL JADER OLIVEIRA | 04/03/2016 | Primeira concepção |
| 1.1 | LAEL JADER OLIVEIRA | 12/03/2016 | Imagem 2 do desing |

# Conteúdo

[Revisões do documento 2](#__RefHeading__642_281345935)

[Conteúdo 3](#__RefHeading__644_281345935)

[Metaplot 4](#__RefHeading__646_281345935)

[Conceito geral 4](#__RefHeading__648_281345935)

[Estilo de arte 4](#__RefHeading__650_281345935)

[Número de jogadores 4](#__RefHeading__656_281345935)

[Plataforma 4](#__RefHeading__658_281345935)

[Progressão de jogo 4](#__RefHeading__660_281345935)

[Design](#__RefHeading__664_281345935) 5

# Metaplot

Um jogo arcade de tiro, onde dois oponentes irão se enfrentar cara a cara para ver quem é o melhor em sua nave usando diversas estratégias e poderes.

# Conceito geral

O jogo ArcadeSpaceBattle é um jogo para duas pessoas jogarem e competirem entre si tentando matar um ao outro para ganhar pontos e entrar para o ranque dos melhores. Cada jogador controla uma nave espacial que pode disparar raios laser que tem com objetivo acertar seu oponente, também é possível investir pontos em barricadas ou torres imóveis que ajudarão a proteger e atacar o oponente. Quem sobreviver ganha o jogo e entra para o ranque.

# Estilo de arte

A principio pixelart relembrando os velhos jogos de Atari, além disso, não temos muitos recursos (bons artistas e tempo) para tal, porem uma evolução nos gráficos pode ser interessante para o futuro.

# Número de jogadores

Dois jogadores, não pode ser jogado apenas por um jogador.

# Plataforma

Computador e OUYA.

# Progressão de jogo

São necessários dois jogadores para começar uma partida.

A tela é dividida no meio, cada jogador observa sua nave na parte inferior da tela do seu lado, e a do adversário na parte superior.

Os jogadores podem movimentar suas naves nas quatro direções porem apenas na sua metade do campo de batalha.

Os jogadores podem disparar lasers para tentar acertar seu inimigo.

Também podem usar pontos para comprar barricadas ou torres imóveis que ajudarão a proteger e atacar o oponente.

Cada jogador tem um número limitado de vidas, e também tem uma quantidade de saúde que quando chega à zero perde-se uma vida.

As barricadas e torres também tem quantidade se saúde, e podem ser destruídas, gerando ponto para o adversário.

O jogador que conseguir tirar todas as vidas de seu oponente vence o jogo e entra para o ranque dos melhores jogadores dependendo de seus pontos.

# Design

