**Galaga**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Adriano João

Mário Antônio

Rafaella Costa

Djair Vieira

José Marcos

Alex Gomes

Pedro Amaral

Vitória,

Março de 2017

Índice

[**1.** **História** 3](#_Toc381728151)

[**2.** **Gameplay** 4](#_Toc381728152)

[**3.** **Personagens** 5](#_Toc381728153)

[**4.** **Controles** 6](#_Toc381728154)

[**5.** **Câmera** 7](#_Toc381728155)

[**6.** **Universo do Jogo** 8](#_Toc381728156)

[**7.** **Inimigos** 9](#_Toc381728157)

[**8.** **Interface** 10](#_Toc381728158)

[**9.** **Cutscenes** 11](#_Toc381728159)

[**10.** **Cronograma** 12](#_Toc381728160)

1. **História**

O mundo corre perigo. Uma invasão alienígena vem a caminho. O objetivo os invasores é a dominação mundial e não há outra forma de nos defender a não ser contra atacar.

Um exército de naves modelo “Galaga-x” são liberados pelo governo Norte Americano que já suspeitava desta ameaça mundial. Os melhores pilotos foram selecionados para essa importante missão e o mundo depende do sucesso destes heróis. O piloto de elite e comandante, James, está no fronte de batalha e conta com seus subordinados para destruir esta a ameaça. Em nossa atmosfera a batalha acontece enquanto os humanos aguardam este milagre acontece. Caso isso não aconteça, o planeta terra terá seus dias contados.

1. **Gameplay**

 O jogador controla uma nave espacial que pode se mover para a esquerda e a direita ao longo do fundo da tela e para cima e para baixo para avançar ou recuar. Inimigos começam a voar para baixo em direção ao jogador, lançando tiros e bombas em tentativa de colidir com a nave do jogador.

O jogador avança nos estágios após derrota uma quantidade x de inimigos, o objetivo é derrotar o máximo possível de inimigos para que o restante do batalhão de conta dos que não for possível destruir, caso muitos inimigos passarem pelo jogador sem morrer o jogador pode perder no estágio. A cada novo nível os inimigos ficam mais resistentes e sua velocidade também pode aumentar, dificultando assim a vida de nosso jogador.

Com determinada quantidade de pontos obtidos em cada fase, o jogador ganha munições mais fortes para bater de frente com os inimigos mais difíceis.

Ao passar por todas as fazer com êxito, o planeta terra está salvo da ameaça e essa é a vitória do jogo, porém, é importante lembrar que, a cada fase o jogador tem 10 vidas, caso seja atingido 10 vezes pelos inimigos o jogo volta para o início.

1. **Personagens**

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);

- História do passado dos personagens;

- Personalidade dos personagens;

- Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);

- Ilustração visual dos personagens;

- Ações que os personagens pode executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

- Metricas de gameplay do personagem principal;

1. **Controles**

O jogador irá controlar a nave, do comandante James, usando as setas para a esquerda e para a direita, para cima e para baixo, para movimentá-lo de um lado para outro, com objetivo de desviar e encontrar a melhor localização para o ataque. O ataque é feito com tecla barra que permite ao jogador destruir o inimigo.

- Ilustrar os controles

1. **Câmera**

A câmera do jogo é superior, o jogador poderá ver seu player e os inimigos de cima, tendo uma ampla visibilidade de tudo o que está acontecendo.

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

1. **Universo do Jogo**

O cenário do jogo deve se manter durante todas as fases, é um ambiente escuro com pontos brancos que simulam estrelas no espaço. As fases são todas conectadas, pois é ao todo uma mesma guerra que esta acontecendo. A divisão das fases é dada de acordo com que a dificuldade dos inimigos aumenta. Após derrotar um numero X de inimigos, naves invasoras mais fortes estarão presentes nas fases seguintes ou em alguns casos a quantidade e velocidade das mesmas aumenta.

A música para o jogo deve ser ter um apelo de perigos e desespero, sendo assim bem frenética e empolgante.

- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

1. **Inimigos**

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;

- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?

- Como o jogado supera cada inimigo?

- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

1. **Interface**

- Design e ilustração do HUD (head-up display);



- Posicionamento dos elementos do HUD;



- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...



1. **Cutscenes**

- Alerta vermelho são acionados na casa branca. James é acordado de madruga para combater uma ameaça. A ameaça é alienígena e naves estão em direção ao planeta terra.

[CENA INICIAL]

* Imagem de uma noite calma e comum. Um texto informa o nome da cidade, a data e horário local.
* Imagem de um alarme acionado. Um Texto na tela diz – “O que temíamos está acontecendo, precisamos acionar o comandante James.”

O método que será usado são ilustrações. Não teremos filmes exatamente, mas ilustrações e textos explicando o contexto da história.

Estas ilustrações serão exibidas no inicio do jogo e ao termino, tendo uma versão do fim para a vitória e outra para a derrota.

1. **Cronograma**

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

- Modelo de cronograma:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Março** | | | | **Abril** | | | | **Maio** | | | | **Junho** | | | |  |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progreso** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |