

Documento de Game Design

Cosmic Battle

Mateus Emanuel Andrade de Sousa

29/05/2021

INTRODUÇÃO

Se trata de um jogo de tabuleiro baseado na mecânica do game de estratégia, War, adaptado ao contexto de uma guerra entre raças extraterrestres. O objetivo principal é ser o último sobrevivente da guerra e ser a nova raça a se desenvolver no planeta Terra após a extinção da humanidade.

HISTÓRIA

O jogo se passa num futuro pós apocalíptico onde a raça humana já foi extinta e a Terra foi totalmente dominada por raças alienígenas. Seis raças desalojadas (Greys, Reptilianos, Arturianos, Marcianos, Sirianos, Pleadianos), chegaram a poucos meses na Terra e estão à procura de combustível para abastecer suas naves. No entanto o único combustível existente no planeta capaz de fornecer essa energia está localizado em áreas secretas onde existem formações rochosas antigas conhecidas como monólitos. Os minerais energéticos extraídos desses monólitos também são base para aprimorar a tecnologia das naves, por essa razão as seis raças visitantes citadas anteriormente disputam a conquista desses recursos. O objetivo principal é conquistar o máximo de recursos possíveis e se tornar soberano no domínio do planeta. Dentro dessa guerra de revolução tecnológica, a última raça sobrevivente será a nova espécie a dominar o planeta, se tornando a geração vigente depois da humanidade.

CONTROLES

Keyboard (Teclado & Mouse)

CONTROLE	DESCRIÇÃO
A	Vira para a esquerda
D	Virar para a direita
W	Virar para cima
S	Virar para baixo
Barra de espaço	Atacar
Mouse (Botão esquerdo)	Confirmar ataque (quando for atirar na nave inimiga)
Shift	Escolher ação (melhorar defesa, melhorar ataque, melhorar precisão)
Alt	Lançar dado (quando duas naves estiverem próximas e o confronto direto for acionado)

ELEMENTOS DO JOGO

Naves

O jogo possui duas categorias de naves: **Nave-Mãe** e **Nave de Combate**, o Jogador começa o jogo com uma nave de cada categoria e pode ter até 6 Naves de Combate em campo.

A **Nave-Mãe** é a principal nave do jogador, é ela quem extrai a Energia das Área de Mineração e transforma em Pontos de Energia. Ela também pode atacar e se mover, mas se ela sair da Área de Mineração o jogador para de receber seus pontos de energia no início do turno, até que a nave voltar para algum pondo de mineração. Ela é a única que possui 15 Pontos de Vida, se eles chegarem a zero o jogador está eliminado da partida. A Nave-Mãe também pode construir naves de combate e fazer melhorias para o exército.

As **Nave de Combate** são usadas para explorar o mapa e combater os adversários, elas não possuem pontos de vida, e são destruídas quando acertadas, todas os tipos de naves possuem os atributos: Defesa, Alcance e Precisão.

Defesa

A Defesa indica o nível de proteção da nave e é usada para se defender das jogadas de ataque. Todas as naves começam no nível 1 com 7 pontos de proteção, podendo ser aprimorado até o nível 2 com uma máxima de 8 pontos cada.

Alcance

O Alcance indica a distância que um ataque pode alcançar para acertar o adversário. Os jogadores começam com um alcance de nível 1, que equivale a um tiro de distância de apenas 1 hexágono em qualquer direção ao redor da nave. No nível dois a distância aumenta para 2 hexágonos e a precisão máxima de nível três equivale a uma distância de 3 hexágonos por tiro.

Precisão

A Precisão é um atributo que define a capacidade do tiro de uma nave acertar ou não o inimigo em combate. O jogador soma os pontos de precisão com o dado para superar a defesa do oponente. No nível 1 os jogadores começam com uma precisão de dois pontos, no nível 2 a precisão sobe para 3 e no nível máximo a precisão do tiro é de 4 pontos.

Barra de life

Marca a quantidade de “vida” da nave mãe respectiva a raça alienígena escolhida pelo jogador. Quando ela zera a nave mãe perde a habilidade de construir naves de combate, se torna vulnerável e consequentemente perde a partida.

Cronômetro de mineração

Marca a quantidade de tempo disponível para que a nave do jogador tem para minerar a energia de abastecimento das naves. O tempo limite é de 8 minutos até a carga completa que equivale a dois raios de energia.

AÇÕES DO JOGO

Mover

O jogador pode se deslocar em qualquer direção pelos hexágonos do tabuleiro.

Atacar

O jogador tem uma função de ataque que ativa uma mira que pode ser controlada pelas teclas direcionais do teclado indicando o hexágono que o jogador pretende disparar. O ataque pode ser perto ou a distância de acordo com a **precisão** da nave.

Minerar energia

O jogador minera energia ao chegar nas áreas onde estão localizadas as peças em formato de pirâmide que representam os monólitos. A obtenção da energia segue as especificações do **cronômetro de mineração**.

Lançar dado

Quando duas naves de exércitos diferentes estiverem uma do lado da outra, inicia-se o confronto direto. A nave que se aproximou primeiro inicia o ataque. O ataque é calculado com a **soma do valor do dado mais a precisão da nave**. Se o valor da soma for maior que a **defesa** da nave inimiga, a nave de ataque vence. Caso contrário, a nave inimiga segue o mesmo processo, até que um dos rivais seja eliminado.

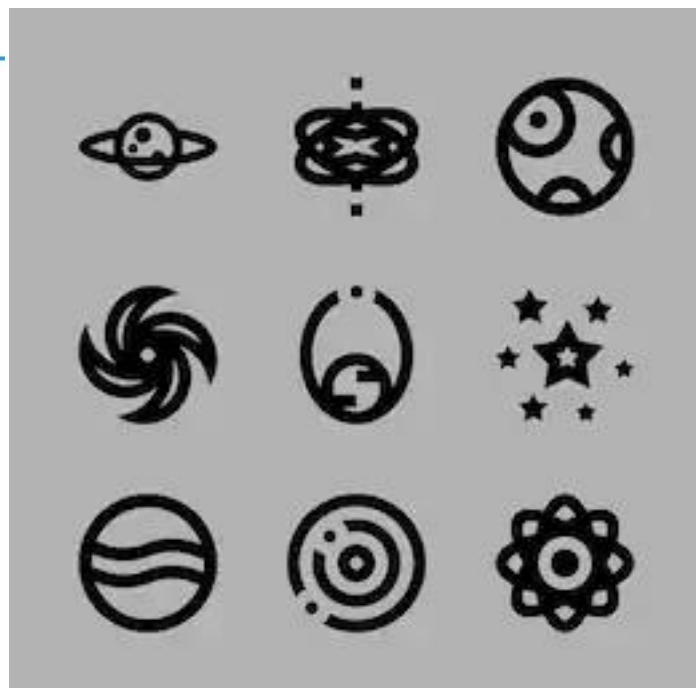
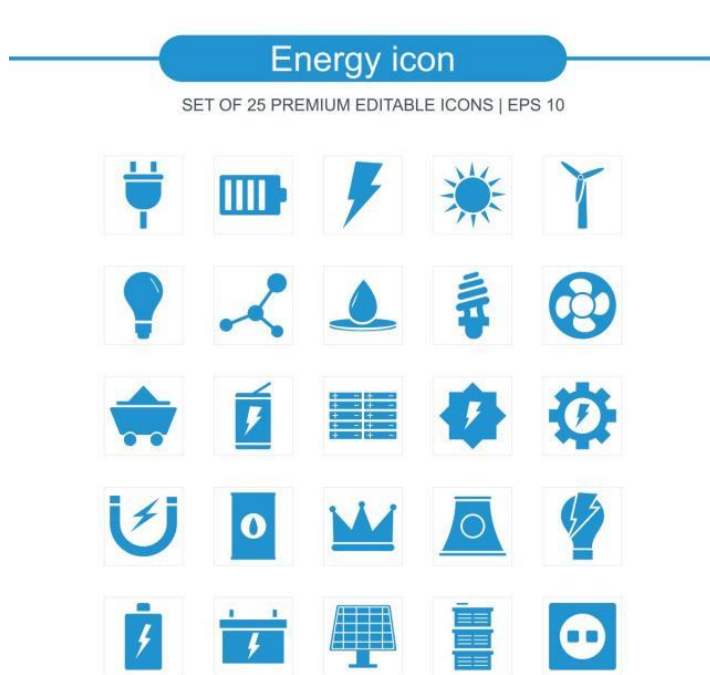
DIFICULDADE

O jogo não possui níveis de dificuldade pois depende da estratégia de cada jogador na forma como suas peças são conduzidas ao decorrer da jogatina.

Referências das naves



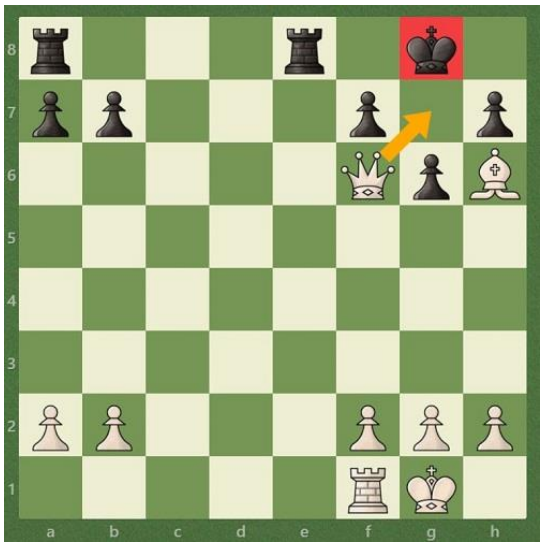
Referências da simbologia do jogo



Referência do formato de tabuleiro



Movimentação das peças



Sistema de informação

