|  |  |
| --- | --- |
| Game: | Escape From Gliese |
| Estilo: | *Top Down Shooter* |
| Modalidade: | *SinglePlayer*; Modo história; Em Fases. |
| Premissa principal: | Jogador seguirá um modo história que se desenvolverá segundo um roteiro linear. Em cada fase o objetivo é a coleta de itens para a sua conclusão. Cada fase conterá *puzzles* que levam a áreas com os itens para coletar e vilões (IA) para derrotar. |
| Mecânicas: | Caminhar pelo cenário; esconder-se da visão do inimigo; dano com armas de fogo; radar para objetivos; coleta e armazenamento de itens; coleta de objetivos;  Salvar progresso;  Game-over em caso de morte, ou eventual perda de um dos objetivos; A fase reinicia após game-over, ou carrega arquivo de salvamento; |
| Plataforma Operacional: | Computador |
| Game Engine: |  |
|  |  |

**Estágios de desenvolvimento**

Adotando metodologias ágeis de desenvolvimento, o jogo será entregue fase a fase. O jogo consistirá em X fases, a criação de fases seguirá o processo:

**Planejamento**

Através de brainstorm, determinar:

* objetivos,
* itens,
* armas,
* equipamentos,
* inimigos e seu poder de fogo
* *puzzles* envolvidos,
* quantidade de objetivos a coletar,
* nome da fase e seu *plot* segundo o segmento do roteiro.

**Design**

* Planta baixa da fase, mapeando todo os itens, inimigos, puzzles e objetivos nela contida.
* Escrever o texto final da *cutscene*;
* *storyboard* da *cutscene*.
* Arte conceitual de armas, itens e afins previstos para a fase, detalhando seu funcionamento.
* Escrever as Informações a ser utilizadas nas tooltips e tutoriais durante o jogo.
* Reunir texturas e materiais para o inicio da modelagem da fase na *engine*.

**Desenvolvimento**

* Modelagem dos *assets* (itens, armas, equipamentos, objetivos, inimigos, *player*, móveis e etc.)
* Modelagem arquitetônica da fase (topografia e construções).
* Importação/Desenvolvimento dos *assets* da fase para a *engine*
* Animação da *cutscene*.
* Codificação das mecânicas do jogo
* Codificação dos *assets*
* Codificação dos *puzzles*
* Codificação dos objetivos

Na **Avaliação**, testaremos a fase e todos os bugs possivelmente encontrados, verificar o balanceamento entre dificuldade x entretenimento (potencia das armas, resistências do player e inimigos, mecânica dos puzzles). A etapa de Avaliação e de Desenvolvimento estarão intimamente ligadas, alternando sempre entre modelagens e codificação.

Ainda em Avaliação, quando a maioria dos potenciais problemas forem resolvidos, daremos acesso a beta-testes, que mais uma vez apontarão possíveis problemas.

Tal etapa pode regressar não somente ao Desenvolvimento, mas também à etapa de *Desing*, pois pode envolver mudança/desenvolvimento do cenário, armas, equipamentos, etc...

**Roteiro do Jogo**

**Resumo da História**

O Cruzador Estelar Aquila-Z87, da Aliança Galaxial foi atingido por mísseis quando passava próximo ao planeta Gliese 581 C, na constelação de Libra, ao interceptar uma transmissão vinda deste planeta.

Em uma capsula de emergência, o Engenheiro Adriani Szucini aparentemente foi o único a escapar vivo.

Sua única chance de escapar é reunir peças para que sua capsula possa voltar à orbita, ao mesmo tempo que chama por reforços e tenta recuperar a transmissão interceptada. No solo os rebeldes estão fortemente armados. Ele precisa ser furtivo e preciso.

**Prólogo (*cutscene* antes da primeira fase)**

*Diário do Ten. Engenherio de Bordo Szucini. Registro 98658-C.*

Meu nome é Adriani Szucini, Tenente Engenheiro de Bordo do Cruzador Estelar Aquila-Z87. Viemos a Gliese 581 C a pedido de outro planeta neste sistema, o Gliese 370 B que vem sofrendo misteriosos ataques, alegadamente vindos de Gliese 581 C. Como Gliese 370 B é aliado da Aliança, viemos averiguar. Mas fomos atacados por um míssil de uma estação orbital momentos após que interceptamos uma transmissão vinda do planeta. Fui designado a avaliar os danos para tentarmos um pouso forçado, mas as avarias foram muitas, e a perda em vidas humanas também... Tínhamos a bordo 145 tripulantes... Várias capsulas de emergência se desprenderam erraticamente durante as várias explosões de descompressão, momentos antes de entrarmos na atmosfera do planeta. Outras sequer foram ejetadas... O Cruzador caiu em algum lugar mais a leste, em pedaços.

Meu comunicador está inoperante e tudo o que tenho é um radar de pulso, onde ainda posso modular certas frequências.

Antes de sair da ponte de comando o que ouvi da transmissão não foi nada bom. Um ataque de enormes proporções ao Planeta **Gliese 370 b**. Portanto, estamos lidando com um povo desconhecido, pronto pra atacar um planeta próximo.

Um cruzador não costuma reportar posição por pelo menos 2 semanas... Preciso encontrar as peças para pedir por socorro. Provavelmente só encontrarei nos destroços do Cruzador, ou em alguma das instalações dos povos daqui. Por sorte meu radar pode me ajudar nisso.

Quem sabe também resgatar os planos e evitar essa invasão.

E espero que Alice... espero que os dois... tenham sobrevivido...

**Fase 1 – O transponder**

*Diário do Ten. Engenherio de Bordo Szucini. Registro 58964-C.*

O parco sinal do meu radar de pulso mostra que há um transponder em algum lugar dos destroços resultantes da queda do cruzador. Pelo menos 3 peças que posso usar. Mas depois de cruzar dois quilômetros de deserto nesse sol escaldante, o que encontro é uma pequena instalação em um estranho oásis e muitos rebeldes em volta. Eles devem ter juntado as peças e as guardaram lá. Tenho que recupera-las. Sem elas, pedir ajuda seria impossível.