**STARCRAP**

Um Jogo para Windows, Android

Copyright 2018 Anderson Seibert

**I. INFORMAÇÕES GERAIS**

É um jogo de arcade onde o jogador controla uma nave no espaço e deve derrotar inimigos para marcar ponto e aumentar sua pontuação, a ideia é ser semelhante ao jogo asteroides, o foco principal será a game play e as animações e partículas, planejar um início meio e fim.

**II. INFORMAÇÕES DETALHADAS DO GAME**

**Conceito Básico** -- Basicamente o jogo será em 2D com vista de cima para baixo, será somente single player e a dificuldade irá aumentar proporcionalmente no decorrer do jogo, o tempo de jogo irá variar de acordo com as habilidades do jogador

**Objetivo** -- O principal objetivo é derrotar inimigos que surgirão para marcar pontos e não morrer.

**Gameplay** -- A game play será a mais simples possível o jogador poderá se mover para a frente e movimentar para a esquerda e para a direita e atirar projeteis para eliminar seus inimigos e fazer pontos, os inimigos irão surgir das laterais da tela.

**Interface** -- O jogo terá somente uma tela onde ao iniciar será necessário um clique do mouse do jogador ai o game irá começar, na tela inicial terá um texto solicitando o clique do jogador e um texto informando a maior pontuação juntamente com o título do game e a versão.

Assim que o jogo iniciar será mostrado no centro da tela o jogador no topo esquerdo a quantidade pontos e o tempo total de jogo e como fundo criar uma cenário meio espacial com estrelas se movendo.

**III. OUTROS ASPECTOS**

**Personagens** -- O personagem principal será a nave do jogador os personagens secundários será os inimigos

**Mundo** -- O mundo será um cenário espacial tendo ao fundo estrelas se movendo

**Controles** -- Os controles serão simples, para mover o player para a frente será utilizado a seta para cima, para girar o player será utilizado as setas esquerda e direita e para atirar a barra de espaço.

**Gráficos** -- Os gráficos serão o mais simples possível o jogador será uma triangulo ou uma nave, será adaptado e testado para ver qual fica mais legal o projetil disparado pelo player será uma pequena bola ou um quadrado, os inimigos serão rochas e insetos ou naves será testado para ver o que fica mais legal.

**Som e Musica** -- O jogo terá uma música de fundo que terá que deixa o player animado para jogar, ao disparar um projetil terá um efeito sonoro e ao destruir um Inimigo terá um efeito sonoro de destruição.

**Animações** -- As animações serão, quando um projetil acertar um inimigo terá que ter um efeito de partículas despedaçando e várias partes da mesma forma quando um inimigo acertar o player, quando o player atira criar partículas do projetil saindo, parecido com faíscas.