

# Space Shooter



## Game Design Document

### **Autores:**

Diogo Vinícius Pereira

Gabriella Moreno Silveira Louzada

Gustavo Teixeira de Sousa

Paulo Ceza Paula da Paixão Pereira

Muriaé – MG, janeiro de 2025



## LISTA DE FIGURAS

---

Figura 1. Player	4
Figura 2. Inimigo	4
Figura 3. Contabilizador de vida	5
Figura 4. Vida extra	5



## Sumário

---

1 INTRODUÇÃO	4
2 PLATAFORMA	4
3 PÚBLICO-ALVO	4
4 HISTÓRIA.	4
5 PERSONAGENS	4
6 MECÂNICA DO JOGO.	5
7 PROGRESSÃO DO JOGO.	5
8 DESIGN DE NÍVEIS.	5
9 INTERFACE DO USUÁRIO	5
10 TRILHA SONORA	6
11 CRÉDITOS	6

## 1 INTRODUÇÃO

Space shooter é um jogo 2D de aventura no cenário espacial, no qual o jogador é um piloto espacial que deve eliminar naves inimigas e se manter vivo para completar as fases do jogo.

## 2 PLATAFORMA

O jogo foi desenvolvido e testado no sistema operacional Windows, usando como ferramenta para elaboração do mesmo a Godot Engine 4.3.

## 3 PÚBLICO-ALVO

O jogo foi desenvolvido buscando chamar a atenção dos entusiastas de jogos com a temática espacial, daqueles que procuram algo dinâmico, intuitivo e divertido para jogar nas horas vagas e, principalmente, daqueles que visam desenvolver ou aprimorar a precisão no uso do mouse.

## 4 HISTÓRIA

O ano é 3700 e você foi enviado em uma missão de exploração espacial na galáxia Velatrix, de onde foi rastreada uma tentativa de comunicação com a Terra. O único problema é que vários planetas dessa galáxia estão ocupados por uma espécie denominada Xytherian, que não é nada amigável, agora cabe a você explorar planetas, derrotar naves inimigas e encontrar quem fez a tentativa de contato.

## 5 PERSONAGENS

- Player: nave controlada pelo jogador do jogo.



Figura 1 – Player

- Naves inimigas: naves que surgem dinamicamente no jogo e se movem em direção ao jogador.



Figura 2 – Exemplo de Inimigo

## 6 MECÂNICA DO JOGO

- Coleta de vida extra: O jogador inicia o jogo possuindo três vidas, conforme a figura 3. Porém, ao coletar um PowerUp (figura 4) ele tem mais uma vida acrescentada as suas restantes.



Figura 3 – Contabilizador de vida



Figura 4 – Vida extra

## 7 PROGRESSÃO DO JOGO

A progressão no Space shooter foi elaborada de maneira a manter o jogador interessado e curioso com o jogo, bem como com suas funcionalidades e graus de dificuldade. Conforme o jogador avança de fase o número de inimigos aumenta, vale ressaltar que nosso banco de inimigos possui 5 personagens distintos, que são gerados aleatoriamente.

## 8 DESIGN DE NÍVEIS

- FASE 1: Esta é a fase introdutória, possui 12 inimigos para combater.
- FASE 2: Esta fase possui 100 inimigos para combater.
- FASE 3: Esta fase possui 200 inimigos para combater.
- FASE 4: Esta fase possui 400 inimigos para combater.

## 9 INTERFACE DO USUÁRIO

- Menu inicial: composto pelos botões jogar, configurações e sair, bem como pelo botão que leva para os créditos.
- HUD (Heads-Up Display):
  - Na tela, ao longo de toda a partida, são exibidas informações importantes com o objetivo de guiar o jogador quanto à eficiência de sua jogabilidade,



sendo elas: score, quantidade de vidas disponíveis, número de naves inimigas e tempo de jogo.

- Controles:
  - WSAD e Setinhas para movimentação do personagem
  - G - Tiro único
  - F - Tiro modo rajada
  - Espaço e Botão esquerdo do Mouse - Tiro Contínuo (modo automático)
  - Esc - abre o menu de pause

## 10 TRILHA SONORA

- A trilha sonora é intrigante e combina com o tema espacial, além de proporcionar um sentimento de maior imersão para o jogador.
- O Space shooter possui diversos sons ao decorrer dos acontecimentos, como, por exemplo, efeito sonoro ao coletar um Power-up ou ao eliminar uma nave inimiga.

## 11 CRÉDITOS

- Os assets usados para a elaboração do jogo podem ser encontrados no link abaixo:  
<https://kenney.nl/assets/space-shooter-redux>