

Space Shooter



Game Design Document

Autores:

Diogo Vinicius Pereira

Gabriella Moreno Silveira Louzada

Gustavo Teixeira de Sousa

Paulo Ceza Paula da Paixa

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 e daqueles que procuram algo dinâmico, intuitivo e divertido para jogar nas horas vagas.

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 – 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.

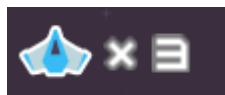


Figura 3 – Contabilizador de vida



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 Continuo (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 PowerUp 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>