

Design Document – Jogo Tuto SDL

Conceito

Nome

O jogo ainda não possui um nome. Nome para a fase de desenvolvimento será Tuto SDL.

Apresentação resumida do jogo

O jogo será no antigo estilo “navinha”, onde um mapa “flutua” ao fundo e o usuário depara-se com inimigos dentro das fases.

A história do jogo inicia-se com uma aventura feita por Mumu para encontrar no espaço as quatro pedras preciosas para fazer um colar e dar de presente para a princesa Luluxa, sua amada. No meio dessa aventura, viaja por vários planetas e conhece muitos amigos e inimigos.

Público Alvo

Jogadores de todas as idades, mas com um foco principal em jogadores saudosistas por jogos antigos e desenvolvedores de games. A grande tentativa será inovar com um estilo de jogo antigo.

Estilo de Jogo

Scrolling Shooter, ou seja, um jogo em que o usuário comanda um personagem (nave), que tem toda a tela para a movimentação e mata os inimigos, tudo isso passando por um mapa e assim avançando no nível.

História

A história do jogo inicia-se com uma aventura feita por Mumu para encontrar no espaço as quatro pedras preciosas para fazer um colar e dar de presente para a princesa Luluxa, sua amada. No meio dessa aventura, viaja por vários planetas e conhece muitos amigos e inimigos.

Principais regras do jogo

O objetivo principal do jogo será terminar as fases para obter as pedras preciosas, para isso o jogador deverá derrotar todos seus inimigos e os chefes que aparecerão no seu caminho. O jogador terá três vidas, seu tiro começa sendo simples, a cada item adquirido no meio das fases, é incrementado algo em seu tiro, tornando-o mais potente. O jogador também se disponibiliza de um tiro especial, mas este terá um limite, podendo ser repostado com itens durante as fases.

Especificações técnicas

Hardware

Requisitos mínimos: qualquer computador roda ;).

Software

Sistema operacional Windows, da versão 98 ou superior.

Especificações do Jogo

Scrolling na Horizontal

O jogo utilizará a técnica de scrolling na horizontal, o jogador será levado pela tela da esquerda para a direita, os tiros irão para o lado direito, mesmo lado em que os inimigos aparecerão.



Imagem do jogo "Metal Black"

Movimentação

O usuário utilizará o teclado para a movimentação, ele terá livre movimentação dentro da fase, podendo mover-se livremente tanto na horizontal quanto na vertical (algumas fases terão limites e obstáculos, caso o jogador encoste-se a eles, perderá uma vida). Para atirar o jogador utilizará o botão A e a tecla S será utilizada para o tiro especial, a tecla ESC será usada como pause. O Tiro será contínuo, o jogador poderá deixar o botão A apertado que o personagem irá atirar sem parar.

Fases

Todo.

Tiros

Todo.

Itens

Todo.

Personagens

Dentro do jogo existirão vários personagens, que participarão diretamente na evolução do jogo, a seguir uma descrição deles:

- Mumu
- Luluxa

Todo.

Objetivos

Todo.

Animações (Cut Scenes)

Uma animação é uma seqüência dentro do jogo onde o jogador não tem controle. Elas são usadas para a evolução do jogo, para criar uma atmosfera, diálogos, para introduções, finais, dentre outros propósitos.

No jogo tuteo SDL serão usadas algumas animações que serão descritas a seguir.

Descrição das cenas

Todo.

StoryBoards

Todo.