Protótipo de levantamento de GDD

Tópico 1 :

* Visão Geral :
  + Resumo: Resumo do jogo de forma coesa e sem muitos detalhes , apenas dando uma idéia de como deve decorrer o jogo.
  + Aspectos Fundamentais: Como funciona a game play e como o jogo se passará.
  + Golden Nuggets: Funcionalidades Especiais que existem no jogo.

Tópico 2 :

* Contexto do Game :
  + Refere-se a historia que permea o game.Tanto antes como a que se passa durante o game .
  + Trazer toda a trajetória que o jogador precisa desenvolver durante o jogo.Seus inimigos e fases do começo ate o fim do jogo.
  + Também é descrito **todos os personagens** artisticamente definidos, seus movimentos e interações .

Tópico 3:

* Objetos essenciais do game :
  + Personagens : Todos os personagens do jogo tanto jogáveis quanto não jogáveis.Definindo suas características físicas ,roupas,chapéus,capas,luvas , armadura e tudo que mais for detalhes sobre cada personagem e suas personalidades.
  + Armas: Todas as armas e acessórios que envolvam as mesmas e os efeitos.
  + Estruturas: Todas as estruturas pertencentes ou não da mecânica do jogo.
  + Objetos:Deve aqui ser descritos todos os objetos que não se enquadram nas seções anteriores e desempenham elementos fundamentais no desenrolar do game.

Tópico 4 :

* Conflito e Soluções:
  + É a parte que descreve como acontece os conflitos do jogo . Como as armas funcionam, como deve acontecer os embates , fatores que venham a destruir o monstro e todo desenrolar que permeia a cena.

Tópico 5 :

* Inteligência Artificial:
  + É onde é descrito como funcionam a relação dos inimigos variando suas dificuldades. Deve ser descrita de forma detalhada, sendo de total importância para o desenvolvimento da IA.

Tópico 6:

* Fluxo do Game
  + Denota todas as fases do jogo e suas campanhas , em ordem crescente e também todas as mudanças seja positivas ou negativas que o player vai sofrer em seu personagem ( como armas e upgrades).

Tópico 7 :

* Controles:
  + Define qual são os controles que farão ações dentro do jogo, e quais são essas ações.
  + Deve ainda denotar como será mostrado ao jogador tais informações.

Tópico 8:

* Variações de Jogo [Singue player VS Multiplayer]:
  + Essa parte especifica como deve ser cada modo e suas mudanças na forma do jogo e qual diferença entre elas.
  + Defini também como vai ser os novos modos , caso o Multiplayer seja cooperativo ou competitivo.

Tópico 9:

* Definições :
  + Essa seção fomenta algumas particularidades descritas no jogo que podem causar confusão no entendimento de todo o time e por isso devem ser descritas para que todos possam acompanhar as fases de desenvolimento.

Tópico 10 :

* Referências:
  + É a seção onde é apontado jogos que tenham mecânicas/elementos parecidas com as que devem ser aplicadas no jogo.

Glossário : HUD -> São objetos do jogo tais como : life, mana,mini-mapa,menus...