**TÍTULO DO JOGO**

**Game Design Document**

Versão: 1.0

**Equipe:**

Integrante 1

Integrante 2

Integrante 3

Sorocaba,

Agosto de 2018

**Sumário**

[1. Visão Geral do Jogos (Ideia Geral) 3](#_Toc521947467)

[2. História 4](#_Toc521947468)

[3. Gameplay 5](#_Toc521947469)

[4. Personagens 6](#_Toc521947470)

[5. Inimigos 7](#_Toc521947471)

[6. Animação 8](#_Toc521947472)

[7. Controles / dispositivos de entrada 9](#_Toc521947473)

[8. Câmera / Iluminação 10](#_Toc521947474)

[9. Universo/Especificação do Jogo 11](#_Toc521947475)

[10. Interface (design gráfico e arte) 12](#_Toc521947476)

[11. Aspectos Técnicos 13](#_Toc521947477)

[12. Sonorização (áudio) 14](#_Toc521947478)

[13. Inteligência Artificial / Multiplayer 15](#_Toc521947479)

[14. Mercado 16](#_Toc521947480)

[15. Cronograma 17](#_Toc521947481)

[16. Referências 18](#_Toc521947482)

[17. Apêndice 19](#_Toc521947483)

1. Visão Geral do Jogos (Ideia Geral)

- Descrição geral do game (conceito, características, gênero, público alvo, engine, classificação, fases, evolução)

1. História

- Descrição detalhada da história (lembre-se que toda história deve conter um começo, meio e fim)

- A descrição da história deve conter uma breve descrição do ambiente onde o jogo acontece e também dos principais personagens envolvidos na história.

1. Gameplay

- Descrição da mecânica do jogo (física, movimentação, objetos, combate);

- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?

- Sistema de progressão: como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?

- Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?

- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

- Qual a estrutura de missão e objetivos?

- Fluxo do jogo

1. Personagens

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...)

- História do passado dos personagens

- Personalidade dos personagens

- Aparência e relevância

- Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...)

- Ilustração visual dos personagens

- Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...)

- Métricas de gameplay do personagem principal

1. Inimigos

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;

- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?

- Como o jogado supera cada inimigo?

- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

1. Animação

- Animação (técnicas de desenvolvimento) e animações desenvolvidas

1. Controles / dispositivos de entrada

- Como o jogador controla o personagem principal?

- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;

- Controles usados no jogo

- Suporte para o mouse?

- Teclas e botões usados?

- Dispositivos de entrada/ atalho para o menu e jogo

1. Câmera / Iluminação

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

- Iluminação utilizada

1. Universo/Especificação do Jogo

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

- Mapa e descrição física dos níveis

- Como as fases do jogo estão conectadas?

- Qual a emoção presente em cada ambiente?

- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo

– Número de fases

– Níveis de dificuldade

– Descrição dos tipos ou modos de jogo

– Sistema de pontuação, progresso do jogo

- Puzzle

– Sistema de ranking

– Número de jogadores

– Recursos de carga e gravação (load e save)

1. Interface (design gráfico e arte)

- Design e ilustração do HUD

- Posicionamento dos elementos do HUD

- Design e ilustração das interfaces do jogo: descrição do layout da tela inicial (abertura), menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, tela de recordes, etc...

- Concept Art: ilustração do design das fases e telas (evolução da arte)

- Mapa de telas

- Texturas e modelos

1. Aspectos Técnicos

- Plataformas atendidas

- Framework de Desenvolvimento

- Procedimentos e Padrões de Desenvolvimento

- Game Engine

- Rede

- Linguagem de Script

- Testes

1. Sonorização (áudio)

– Definição das músicas nos menus  
– Definição das músicas nas fases  
– Definição dos efeitos sonoros de armas, ambiente e outros  
– Definição dos efeitos sonoros de jogo (nas fases)

1. Inteligência Artificial / Multiplayer

- Algoritmo de IA empregado

- Tipo de aprendizado

- IA dos inimigos, detecção de colisão

- Arquitetura Multiplayer

- Técnica de desenvolvimento de jogos multiplayer(topologia, escalabilidade, desempenho, segurança).

1. Mercado

-Monetização

-Distribuição

- Análise de mercado

1. Cronograma

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento

– Tempo de desenvolvimento

– Alocação de pessoal

– Metas

- Cronograma (modelo abaixo)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Março** | | | | **Abril** | | | | **Maio** | | | | **Junho** | | | |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progreso** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |

1. Referências
2. Apêndice