**July ( Nome temporário )**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Cássio Almeida - Programador, Diretor.

Vitor Anciães - Roteirista, Programador.

João Luís - Programador.Erik Silva - Artista 3D de personagens.

Kauã Ornellas - Level designer.

Gustavo Cristian - Level Designer.

Caio Lopes - Responsável pela documentação.

Rio de Janeiro,

MÊS de ANO

Índice

* **História**

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

Pierre é um estudante que está tentando sobreviver em um mundo apocalíptico, onde um cientista estava criando uma nova forma de gerar energia nuclear com mais eficiência, porém devido um acidente no laboratório, o experimento ficou exposto liberando radiação, que esta foi tão mas tão grande que contaminou o mundo inteiro em questão de minutos, Pierre que estava na sua aula de química, se assuta ao ouvir um grito vindo de trás dele, alguns colegas dele haviam se transformado em monstros, deixando de ser humanos e ao olhar para a janela ele percebe que o céu está verde, ao perceber isso, Pierre rapidamente sai da sala de aula, indo para o corredor, lá ele vê que não foi apenas seus colegas que se transformaram, outros alunos e alguns professores também se tornaram monstros, ao ver os monstros no corredor, Pierre rapidamente tenta sair da escola e ao chegar na rua, ele percebe que lá está um caos, diversos monstros atacando humanos, varios carros pegando fogo, casas destruídas, monstros voando, etc. O garoto se vê perdido, sem saber o que fazer pierre tenta se esconder em uma casa onde lá vive um casal de 2 monstros.

Os Imutáveis

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

* **Gameplay**

- Descrição da mecânica do jogo;

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

- 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?

* **Personagens**

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

- História do passado dos personagens;

- Personalidade dos personagens;

- 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...);

- Metricas de gameplay do personagem principal;

* **Controles**

- Como o jogador controla o personagem principal?

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

* **Câmera**

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

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

* **Universo do Jogo**

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

- Como as fases do jogo estão conectadas?

- Qual a estrutura do mundo?

- 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;

F

* **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?

* **Interface**

- Design e ilustração do HUD (head-up display) ;;;

- Posicionamento dos elementos do HUD;

- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc

* **Cutscenes**

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;

- Descrição dos roteiros;

- Qual método será usado para a criação dos filmes?

- Em quais momentos eles serão exibidos?

* **Cronograma**

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

- Modelo de cronograma:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **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 |

* **Referências**