TÍTULO DO JOGO

Game Design Document

---

**Autores:**

Crystofer Samuel Demetino dos Santos

Eduardo Silva Contin

Enrico Bernz Reichow Santos

Fabrício Góes Pinterich

Gabriel Marques Simini

Gabriel Vidal Schneider

Jordan Vieira da Silva

Leonardo Figueiredo Morona

Luiz Miguel Nogueira Jamus Baptista

Índice

1. [**História** 3](#_bookmark0)
2. [**Gameplay** 4](#_bookmark1)
3. [**Personagens** 5](#_bookmark2)
4. [**Controles** 6](#_bookmark3)
5. [**Câmera** 7](#_bookmark4)
6. [**Universo do Jogo** 8](#_bookmark5)
7. [**Inimigos** 9](#_bookmark6)
8. [**Interface** 10](#_bookmark7)
9. [**Cutscenes** 11](#_bookmark8)
10. [**Cronograma** 12](#_bookmark9)

O ano é 2034 e um vírus tomou conta do mundo e agora só resta você, Jackson, a última pessoa com condições para salvar o mundo,achar abrigo... ou morrer tentando.

Tudo começou quando o governo Norte-Americano estava tentando criar uma substância que transformasse os soldados e as pessoas em super-humanos. A substancia iria ser solta a partir de um avião estilo pulverizador, porém, misteriosamente, algo deu errado e invés de transformar todos as pessoas dos EUA em super-humanos, transformou-as em zumbis.

Enquanto tudo isso acontecia, Jackson estava passeando na parte mais densa da floresta, onde o sol quase não chegava, quando tudo aconteceu. Por um tempo Jackson não tinha ideia do que havia acontecido, já que estava longe de tudo e todos. Porém, não sabia que logo logo daria de cara com varios zumbis e, por sorte, ele sempre anda com sua arma predileta, um revólver Magnum que ele chama de “Roger”, e sabe onde se proteger e ficar vivo por muito tempo, no bunker da casa branca.

* + Um jogo de que proporciona movimentação de oito direções onde as teclas W(Cima), A(Esquerda), S(Baixo), D(Direita) mexem o personagem e o mouse vira o personagem para mirar ou desviar de algo. O botão de espaço faz a ativação de projeteis que saem da pistola do personagem e dão dano aos zumbis. Colete os itens pelo mapa para desbloquear o espaço de passagem para a próxima fase.
  + No decorrer do jogo o personagem ira se deperar com zumbis de diferentes tamanhos, vida, e dano, o que faz a mecanica do jogo fica interessante.
  + Os zumbis não param de aparecer e sua movimentação é aleatória, para passar de fase o jogador deve pegar todos os itens indicados no mapa para desbloquear um circulo azul que passa para a proxima fase. Na ultima fase o jogador deve Matar o Chefão Final e pode pegar um item no mapa que atira duas vezes mais rápido.
  + Na primeira e segunda fase o jogador deve coletar os itens e matar os zumbis pelo caminho para que não morra e encerre o jogo. Na ultima fase apenas o Chefão Final faz você liberar a passagem para o Bunker que encerra o jogo.
  + O jogador possui 10 de vida. Os zumbis normais possuem 3 de vida e cada tiro diminui 1 de vida de qualquer inimigo. O chefão final possui 75 de vida e da 3 de dano.
  + O jogador perde se tomar 10 de dano, já que sua vida acaba. O jogador ganha se passar as fases e vencer o chefão final.
  + Jackson (Personagem Principal), Zumbis, Zumbi Trembolona (Chefão Final);
  + Jackson nasceu na cidade de Salt Lake City, porém se mudou para a cidade de Washington por uma oportunidade de emprego, jardineiro da Casa Branca. Desde cedo seu pai o ensinou a caçar, a partir de então Jackson, já que autorizado, sempre anda com seu revólver preferido que ele apelida de “Roger” (um revólver Magnum);
  + Os zumbis andam aleatoriamente e se acham o personagem segue ele devido a um range máximo, são bravos e atacam. O chefão segue o personagem principal o tempo todo e seu ataque é potente. Jackson é rapido e tem facilidade de se locomover em qualquer direção.
  + Os Zumbis e o Chefão Final dao ataques corpo a corpo com diferença de dano, Jackson atira com seu revólver a qualquer distância.
  + Jackson:

Imagem digital fictícia de personagem de filme

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

* + Zumbis:

Tatuagem no ar

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

* + Zumbi Trembolona:
  + Ações que os personagens pode executar (andar com velocidade contínua, atirar, tiro com cadência dupla);
  + Metricas de gameplay do personagem principal;
  + Como o jogador controla o personagem principal?
  + Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;
  + Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?
  + Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;
  + 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;
  + 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?
  + 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...
  + 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?
  + 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 |