**GAME DESIGH DOCUMENT:**

**“The pizza”**

**Equipe de Desenvolver, :**

* Matheus Coutinho Gouveia
* Daniel da Silva Vitorino
* Jaderson Alex da Costa silva
* Juliani Costa de Oliveira
* Bianca Helen da Silva Trindade
* Orientação Prof. Guilherme

**SUMÁRIO**

1 Introdução...........................................................................................................................3

* 1. Resumo da História..................................................................................................3
  2. Gênero, semelhanças e diferenças...........................................................................3
  3. Publico alvo..............................................................................................................3
  4. Fluxo do jogo............................................................................................................3

1. Interface e interação.................................................................................................4
   1. Entradas...................................................................................................................4
   2. Teclado.....................................................................................................................4
   3. Mouse......................................................................................................................5
   4. Saídas.......................................................................................................................5
   5. Menus......................................................................................................................5
2. Mecânica do jogo......................................................................................................5
   1. Mecânica básica.......................................................................................................5
   2. Jogabilidade.............................................................................................................6
   3. Maleta de itens.........................................................................................................7
   4. Coleta de itens..........................................................................................................7
   5. Arma Especial...........................................................................................................7

3.7 Condições de vitória .......................................................................................................10

4 Detalhamento técnico.......................................................................................................10

4.1 Hardware........................................................................................................................10

4.2 Software.........................................................................................................................10

4.3 Engine.............................................................................................................................10

5 Personagens ......................................................................................................................10

6 H.U.D.................................................................................................................................12

7 SOM...................................................................................................................................12

7.1 Efeitos Sonoros...............................................................................................................13

7.2 O jogo.............................................................................................................................13

7.4 Cenários

1. **INTRODUÇÃO**

.............................

..............................

**GÊNERO, SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS**

.........................................................

.................................

........

* 1. **PÚBLICO ALVO**

O jogo destina-se a jogadores com faixa etária ampla, dede adolescentes ate adultos ,que não são jogadores assíduos de videogame e que estão à procura de um jogo emocionante com e media duração, que seja capaz de proporcionar momentos de diversão durante o jogo.

1.4 **FLUXO DO JOGO**

O fluxo do jogo é baseado no percurso

**2 INTERFACE E INTERAÇÃO**

Nesse tópico estão descritos quais serão os dispositivos de entrada e saída que serão usados pelo jogo.

**2.1 ENTRADAS**

O jogo utilizara o toutchpad do celular. Através do toutchpad jogador pode escolher entre as opções da tela inicial de comandos ,escolhendo os itens da interface como nova partida , carregar ,opções etc.

**2.2 Touchpad**

**2.5 MENUS**

Relação das telas que contem menus de seleção:

° Menu inicial. Os jogadores visualizarão os seguintes itens:

° **Novo Jogo** – Leva o usuário ao início de uma nova partida. Outras informações são solicitadas antes do início efetivo do jogo.

° **Carregar jogo** – Carrega em memoria o estado do ultimo jogo salvo e inicia a partida.

° **Ajuda** – Exibe informações que auxiliam o jogador.

° **Sair** – Encerra e retorna ao sistema operacional.

° Menu escola de dificuldade.

° **Fácil**

° **Normal**

° **Difícil**

**°** Menu de pausa. Exibido na tela de pausa, acionada a qualquer momento durante a partida.

**° Voltar** – Retorna a partida.

° **Sair** – Encerra a partida e retorna ao menu inicial.

° **Salvar** – Salva o estado do jogo e retorna a partida.

**3 MECÂNICA DO JOGO**

Neste capitulo iremos abordar aspectos da mecânica do jogo , descrevendo o comportamento de arma ,personagens , inimigos e do cenário em jogo.

**3.1 MECÂNICA BÁSICA**

Mecânica:

O Jogo é inteiro modelado em 3D. A maioria dos cenários é continuação do outro e por isso estão conectados. Permite aos jogadores selecionar 5 campanhas interligadas por diferentes enredos. Os jogadores podem apanhar itens e mudar de armas em tempo real.

**3.2 Jogabilidade:**

‌.........

.......

........

............

..............

..............

................

..............

............

...........

**3.4Coleta de Itens:**

Moedas ..................

**3.5 Arma especial**

**GEMA**: Vidas Bônus, são usados para ressuscitar um jogador 3 vezes em uma missão depois que as suas 3 vidas originais terem sido perdidas apertando a tecla C. Jogadores podem ter 99 vidas de cada vez. 3 vidas bônus são recuperadas quando da meia noite, mas podem ser compradas mais na loja, ou obtidas através de desafios. Porém, o uso de vidas bônus afetará alguns desafios que exigirem que elas não sejam usadas.

**3.6.1 INIMIGOS**

**Policiais** - Trabalham para o estado com intuito de proteger a sociedade de um bem maior. Possuem alta velocidade, força e grande quantidade de estamina. O jogador precisará correr do policial durante o jogo.

-utilizam de armas de fogo/choque/pesadas

- Soldados Treinados

**3.7 CONDIÇÕES DE VITÓRIA**

Sistema de pontuação

**4 DETALHAMENTO TÉCNICO**

Neste capitulo serão abordados aspectos técnicos relacionados a equipamentos e ferramentas a ser utilizados no desenvolvimento do jogo.

**4.1 HARDWARE**

 Os requisitos mínimos para o título, na versão do sistema operacional, incluem Android 4.1 ou superior, 2 GB de memória RAM e CPU quad-core de 1,6 GHz. As especificações para iPhone ainda não foram reveladas.

**4.2 SOFTWARE**

São usadas as seguintes ferramentas: Adobe Photoshop Autodesk Maya AfterEffects SoundStudio Blender

**4.3 ENGINE**

A Unreal Engineering é uma ferramenta criada pela Época games que permite desenvolvimento de jogos em 2D e 3D. Ela ficou conhecida em 1998 quando foi lançado um jogo com o mesmo nome da Engineering, chamado Unreal.

A Unreal Engine é uma excelente ferramenta principalmente agora que a empresa disponibilizou ela de forma gratuita.

**Pontos positivos**:

°Possui uma bela interface e muito intuitiva e totalmente customizável

°Possui muitas ferramentas disponíveis na Engine, tanto graficamente quanto opções para editar objetos.

A Engine é em português, diferentemente de outras que também poderiam ter o suporte em nosso idioma. Isso deve-se a comunidade Brasileira usar bastante essa Engine.

É possível criar jogos sem entender de programação.

Um dos destaques é que ela possui um ambiente visual chamado "BluePrints" que permite programar apenas com ligações entre nós de funcionalidades, possibilitando criar jogos mesmo sem ter um conhecimento avançado em programação. A Engine permite que você implemente projetos no Windows PC, Playstation 4, Xbox one, Mac OS, iOS, Android, VR.

**5 PERSONAGENS**

----------

**6 H.U.D. (HEAD UP DISPLAY)**

O HUD é constituído dos seguintes elementos distribuídos na tela do jogador

Barra de Energia (demonstra a quantidade de energia disponível)

Corações de Vida (indica quantas vidas possui)

Barra de pontuação

**7 SOM**

O jogo terá trilhas sonoras e efeitos sonoros nas animações e ao decorrer das fases. Cada fase possui uma trilha sonora específica de acordo com o ambiente da fase. As fases terão uma trilha sonora mais agitada e todos os sons terão o formato MP3.

**7.1 EFEITOS SONOROS**

Efeitos sonoros serão adicionados por eventos específicos durante o jogo. Serão compostos por sons curtos e devem ter suas intensidades equalizadas para que não haja sons mais altos que outros. Segue a lista com a descrição dos eventos que disparam os sons específicos:

**7.2 O Jogo**

Musica Tema -

**7.3 PERSONAGENS**

Personagem 1 - Musica Tema (link)

Personagem 2 –

**7.4 CENARIOS**:

1

2

3

4

5