**DOCUMENTO DE DESIGN DE UM JOGO DIGITAL**

**Grupo:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Alunos** | Manuel Gonçalves; [manuelaugusto.6@gmail.com](mailto:manuelaugusto.6@gmail.com) |
| Margarida Coelho; [margaridafcc@hotmail.com](mailto:margaridafcc@hotmail.com) |
| Simón Marcos; [simonaprea777@gmail.com](mailto:simonaprea777@gmail.com) |
| Fernando Prata; [argent.fernando.prata@gmail.com](mailto:argent.fernando.prata@gmail.com) |
| Alexandre Sousa; [sousabalexandre@gmail.com](mailto:sousabalexandre@gmail.com) |
| Mário Leite; [mariotomasleitetomas@gmail.com](mailto:mariotomasleitetomas@gmail.com) |
| Catarina Anastácio; [ccatarinanastacio23@gmail.com](mailto:ccatarinanastacio23@gmail.com) |

**Versão:** 1.0

**Data:** 11 de Maio de 2024

**Título: Bloodsvânia**

**Storyline:** Bloodsvânia, an action-adventure game mashing both the action of the Arkham games and the vibes of Resident Evil 4! In Bloodsvânia, you'll live through a Victorian-like era where vampires and humans, enemies for most of their lives, learned to coexist! Taking control of the first human-vampire hybrid that was locked up for most of their life you'll try to escape your prison and find out who and what you are, discovering secrets about this world and the unseen wonders lurking beneath it!

**Informação de copyright**

##### Outline

1. Tabela de Conteúdos – Se for prático, podem fazer-se hiperligações dentro do próprio documento. De qualquer modo, a paginação deve estar sempre actualizada.
2. Historial do Design – Listagem sintética das alterações efectuadas nas diferentes versões.
3. Secção I – Visão Geral
   1. Conceito de jogo
   2. Features
   3. Género
   4. Público-alvo
   5. Referências no mercado – Remete para o anexo com as fichas de referência.
   6. Sumário do fluxo de jogo – Como é que o jogador percorre o jogo.
   7. Estética (Visualização e atmosfera) – Qual o tipo de ambiente do jogo? Que tipo de estilo visual tem?
   8. Abrangência do Projecto – Um sumário da abrangência do projecto.
      1. Número de locais
      2. Número de níveis
      3. Número de NPC’s
      4. Número de armas
      5. Etc.
4. Secção II – Gameplay e Mecânica
   1. Gameplay
      1. Progressão de jogo
      2. Estrutura de desafios (missões)
      3. Estrutura de Puzzles
      4. Objectivos – Quais são?
      5. Fluência de jogo – Como é que o jogo flui para o jogador?
   2. Mecânica base – Quais são as regras do jogo, quer explícitas quer implícitas. Qual é o modelo de universo criado; como é que todas as suas peças interagem?
      1. Física – Como funciona a física deste universo?
      2. Movimento
         1. Geral
         2. Outro
      3. Objectos
         1. Agarrar Objectos
         2. Mover Objectos
      4. Acções
         1. Switches e Botões
         2. Agarrar, carregar e largar
         3. Falar
         4. Ler
      5. Combate / Luta – Se existe luta ou conflito, como é que é modelado?
      6. Economia – Qual é a economia do jogo? Como funciona?
   3. Fluxo de Interfaces
      1. Fluxograma de interfaces– Descrição gráfica (em mapa) dos principais interfaces e do seu relacionamento.
      2. Layout / Descrição de interfaces – Qual a utilidade de cada interface?
         1. Menú principal
         2. Opções
         3. Etc.
   4. Opções de Jogo – Quais são as opções de jogo e como é que afectam o gameplay e a mecânica?
   5. Replaying e Saving
   6. Cheats e/ou Easter Eggs
5. Secção III – História, Mundo e Personagens
   1. História e Narrativa – Elementos específicos, como argumentos para cut-scenes, são referidos e anexados; não interrompem o fluxo do DDJD.
      1. Back story
      2. Plot-points
      3. Progressão de jogo
      4. Considerações de licença
      5. Cut Scenes
         1. Cut scene #1
            1. Personagens
            2. Descrição
            3. Storyboard
            4. Argumento (referência ao anexo)
         2. Cut scene #2
         3. etc.
   2. Mundo
      1. Ambiente geral e atmosfera
      2. Area #1
         1. Descrição geral
         2. Características físicas
         3. Níveis que usam a área
         4. Ligações a outras áreas
      3. Area #2
         1. etc.
   3. Personagens
      1. Personagem #1
         1. Back story
         2. Personalidade
         3. Aparência
            1. Características físicas
            2. Imagens e animações
         4. Competências especiais
         5. Relevância para a história
         6. Relação com as outras personagens
         7. Estatísticas
      2. Character #2
      3. etc.
6. Secção IV – Níveis
   1. Nível#1
      1. Sinopse
      2. Material de introdução (Cut scene? Briefing de missão?)
      3. Objectivos
      4. Descrição física
      5. Mapa
      6. Critical Path
      7. Encontros
      8. Level Walkthrough
      9. Material de resolução (Cut scene?)
   2. Nível #2
   3. etc.
   4. Nível Tutorial
7. Secção V - Interface
   1. Sistema visual
      1. HUD
      2. Menús
      3. Modelo de Câmara
      4. Modelo de iluminação
   2. Sistema de controle – como é que o jogador controla o jogo? Quais são os comandos específicos?
   3. Áudio
   4. Música
   5. Efeitos sonoros
   6. Sistema de ajuda
8. Secção VI – Inteligência Artificial
   1. IA de adversários – O adversário activo que “joga” contra o jogador e, portanto, requer decisões estratégicas (exemplo, Civilization ou Xadrez)
   2. IA de adversários: vilões e/ou monstros
   3. Personagens não conflituosos
   4. Personagens amigáveis
   5. IA de suporte
      1. Detecção de colisões
      2. Pathfinding
9. Secção VII – Aspectos Técnicos
   1. Target Hardware
   2. Hardware e software de desenvolvimento
   3. Procedimentos e standarts de desenvolvimento
   4. Motor de jogo
   5. Network
   6. Linguagem Scripting
   7. etc.
10. Secção VIII – Arte
    1. Concept Art
    2. Guia de Estilo
    3. Personagens
    4. Ambientes
    5. Arquitectura e Equipamentos
    6. Cut scenes
    7. Miscelânea
11. Secção IX – Software Secundário
    1. Editor
    2. Installer
    3. Software de Update
12. Secção X – Gestão
    1. Calendário
    2. Orçamento
    3. Análise de riscos
    4. Plano de testes
13. Anexos
    1. Fichas de referência
    2. etc.
14. Apêndices
    1. Lista de Assets
       1. Arte
          1. Lista de Modelações e Texturas
          2. Lista de Animações
          3. Lista de Efeitos
          4. Lista de Arte para Interfaces
          5. Lista de Cut scenes
       2. Som
          1. Sons Ambiente
          2. Sons de Armas
          3. Sons de Interface
       3. Música
          1. Ambiente
          2. “Acção”
          3. Vitória
          4. Derrota
       4. Voz
          1. Falas Actor #1
          2. Falas Actor #2
          3. Etc.