FACULDADE DE TECNOLOGIA DE CARAPICUÍBA

**Projeto de Ferramentas para Desenvolvimento de Jogos Digitais**

**Game Design Document**

**Versão 0.03**

**Última Atualização 27/08/2017**

CARAPICUÍBA

MAIO DE 2017

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE CARAPICUÍBA

**Allan Wesley Dias Rodrigues**

**Carlos Eduardo de Souza Viana**

**Luis Fernando Silva**

**Milton Denys**

**Raul**

Orientador: Professor Tiago Xavier

**GAME DESIGN DOCUMENT**

**Nome do projeto**

Desenvolvimento de Jogos Digitais

Ciclo IV - Noite

CARAPICUÍBA

MAIO DE 2017

Sumário

[1 VISÃO GERAL DO JOGO 5](#_Toc490952859)

[1.1 Resumo Executivo 5](#_Toc490952860)

[1.2 Enredo 5](#_Toc490952861)

[1.3 Nomes dos personagens principais 5](#_Toc490952862)

[2 DESCRIÇÃO GERAL DO JOGO 7](#_Toc490952863)

[2.1 Público Alvo 7](#_Toc490952864)

[2.2 Gênero 7](#_Toc490952865)

[2.3 Estilos e Técnicas 7](#_Toc490952866)

[2.4 Ambientação 7](#_Toc490952867)

[2.5 Visão Principal do jogo 7](#_Toc490952868)

[2.6 Atividade Principal do Jogador 8](#_Toc490952869)

[2.7 Controles de Jogo 8](#_Toc490952870)

[2.8 Interfaces de jogo (In-Game GUI) 8](#_Toc490952871)

[3 JOGABILIDADE 9](#_Toc490952872)

[3.1 Inimigos 9](#_Toc490952873)

[3.2 Morte dos inimigos 9](#_Toc490952874)

[3.3 Essência (Health) 9](#_Toc490952875)

[3.4 Aura 9](#_Toc490952876)

[3.5 Perturbação 10](#_Toc490952877)

[3.6 Armas e equipamentos 10](#_Toc490952878)

[4 ELEMENTOS DE JOGO 11](#_Toc490952879)

[4.1 Personagens 11](#_Toc490952880)

[4.2 Níveis, missões e cenários 11](#_Toc490952881)

[4.3 Objetivos 11](#_Toc490952882)

[4.4 Cena de introdução e Finais 11](#_Toc490952883)

[4.5 INÍCIO 11](#_Toc490952884)

[4.6 Menu de Título 11](#_Toc490952885)

[4.7 Menu Inicial 12](#_Toc490952886)

[4.8 Opções 12](#_Toc490952887)

[4.9 Iniciar partida solo 12](#_Toc490952888)

[4.10 Extras 12](#_Toc490952889)

[4.11 Tutorial 12](#_Toc490952890)

[5 SOM 13](#_Toc490952891)

[5.1 Músicas 13](#_Toc490952892)

[5.2 Efeitos 13](#_Toc490952893)

[6 DIAGRAMAS DE FLUXO DE JOGO 14](#_Toc490952894)

# VISÃO GERAL DO JOGO

## Resumo Executivo

Seção do plano de negócios que pode ter uma ou duas páginas. É uma pequena introdução, geralmente, de cada seção do plano e o seu principal objetivo é convencer o leitor da viabilidade do negócio.

## Enredo

Baldur acorda sob um caixão de pedra e não consegue se lembrar de nada do que aconteceu para que ele fosse parar ali.

Ao sair da tumba se depara com um lugar pouco familiar onde criaturas e acontecimentos estranhos parecem rondar a toda parte.

Enquanto luta para sobreviver dos perigos que o cercam, Baldur se depara com um misterioso homem chamado Faustus que o guiará para encontrar uma forma de recuperar suas memórias e escapar daquela estranha realidade.

Entretanto, como nem tudo é o que parece, Baldur descobrirá que Faustus esconde mais do que ele pode imaginar e que fugir daquele lugar será uma tarefa difícil em improvável.

## Nomes dos personagens principais

PROTAGONISTA: Baldur

Este homem foi outrora um guardião que vivia por um código de honra para proteger artefatos de grande poder. Por esse motivo, foi enganado e morto para a execução de um plano maligno. O espírito de Baldur foi desprovido de sua memória e agora é manipulado para vagar num perigoso plano.

ANTAGONISTA: Faustus

Um necromante que busca uma forma de controlar os espíritos e entidades dos planos espectrais que tem buscado relíquias cujos princípios estão há muito esquecidos. Ludibriador, misterioso e astuto, Faustus foi quem orquestrou a morte de Baldur e manipular sua alma num plano alternativo.

# DESCRIÇÃO GERAL DO JOGO

## Público Alvo

Jogo destinado ao público adulto, para jogadores que preferem ação e narrativa.

## Gênero

Ação e aventura em terceira pessoa.

## Estilos e Técnicas

Arte com aparência sombria e obscura. Gráficos com aspecto realista. Utilização de iluminação cinzenta ou azulada e pálida.Cenários góticos e medievais.

## Ambientação

Os cenários terão elementos naturais como vegetação, rochas e lagos predominantemente. Em alguns pontos haverá referências a temas fúnebres como tumbas e cemitérios, trazendo influências góticas relacionadas ao tema do protagonista em sua atual situação. Um pequeno vilarejo medieval fará parte da história.

Toda iluminação tenderá a cores pálidas e fracas. Efeitos visuais de névoa e partículas lentas estarão presentes em certos momentos.

## Visão Principal do jogo

O jogo abordará violência, morte e temas sobrenaturais como parte do enredo e do conteúdo imagético.

## Atividade Principal do Jogador

O jogador deverá seguir as orientações de Faustus para avançar na narrativa. Recorrentemente encontrará inimigos em seu caminho que deverá enfrentar.

## Controles de Jogo

Uso de teclado e mouse:

WASD – mover-se para frente, esquerda trás e direita respectivamente;

E – empunhar arma;

F – examinar, manusear, interagir;

SHIFT – segure para andar;

CTRL – travar alvo;

SPACE – pular;

MOUSE 1 – ataque, selecionar opção de menu com cursor;

MOUSE 2 – defesa;

ESCAPE – cancelar/voltar na navegação de menus;

## Interfaces de jogo (In-Game GUI)

No canto inferior direito da tela:

* Listar elementos que compõem a interface do jogo;

[IMAGEM DO HUD]

# JOGABILIDADE

## Inimigos

Os inimigos serão criaturas sobrenaturais de aparência monstruosa que andarão em pequenos grupos para atacar o jogador em combate corpo a corpo. Os inimigos serão seres primitivos e animalescos que irão correr, cercar e atacar o jogador.

## Morte dos inimigos

Por serem seres sobrenaturais, suas mortes representarão seu estado. Ao morrerem, irão se desintegrar ou se esvaecerem até desaparecerem sem deixar rastros.

## Essência (Health)

No plano espectral onde Baldur está preso, sua existência é dada pela essência espiritual.

A essência é perdida ao sofrer ataques dos inimigos e ao entrar em zonas onde há forças nocivas.

Para recuperar essência, Baldur precisa descansar no interior de um ambiente fúnebre, num templo, em áreas de forças benéficas ou ao derrotar inimigos.

## Aura

Para utilizar suas habilidades de combate e algumas habilidades espirituais, Baldur deve dispor de aura.

A aura é consumida em diferentes quantidades de acordo com a habilidade e sequencia de movimentos executados.

Sua recuperação é automática, variando de acordo com o nível de perturbação.

## Perturbação

Quando inimigos estão próximos, se Baldur entrar numa zona nociva e ao receber danos, sua perturbação começará a aumentar.

A perturbação aumenta o dano e a velocidade de movimento de Baldur. Entretanto, diminui a resistência a danos, precisão dos ataques e a rapidez com que se cura.

A perturbação é revertida automaticamente quando Baldur sair do estado de alerta.

## Armas e equipamentos

ELLADAN

Grupo: armas

Categoria: espadas

Tipo: cortante

Obtenção: jogador inicia com este item

Velocidade: média

Dano:

Poderes: nenhum

Descrição: Elladan é uma espada longa de dois gumes herdada por Baldur de seu pai. É feita de ferro temperado, pesada, mas resistente. Já enfrentou várias batalhas e foi restaurada mais de inúmeras vezes.

# ELEMENTOS DE JOGO

## Personagens

BALDUR

Papel: Protagonista

Função: Player Character

Baldur é um homem de meia idade com vestimentas de um cavaleiro.

FAUSTUS

Papel: antagonista

Função: Non Player Character, Narrativa, Boss

Faustus é um homem de idade avançada e veste-se como um místico.

AZEL

Papel: inimigo

Função: Non Player Character, Boss

Criatura espectral de grande tamanho e poder que tentará impedir Baldur de voltar ao mundo dos vivos.

## Níveis, missões e cenários

Descrever cada fase, cenário ou nível, divisão de mapas, itens a serem encontrados, quais inimigos são esperados, quais ações podem ser feitas.

## Objetivos

Objetivo a ser alcançado na fase 1:

* Coletar informações pelo cenário;
* Derrotar inimigos;
* Alcançar o ponto de fuga;
* Derrotar o guardião do portal dos mortos

## Cena de introdução e Finais

## INÍCIO

Se houver cenas de introdução/finalização, descrever os eventos e falas.

## Menu de Título

Descrever a composição da tela de título informando cada elemento presente (nome do jogo, arte, cores, logo, time de desenvolvimento, opções), suas localizações na tela, etc.

Esquerda inferior: Nome da instituição (FATEC CARAPICUÍBA e CENTRO PAULA SOUZA).

## Menu Inicial

### INICIAR

Inicia a fase de demonstração do jogo.

### CONFIGURAÇÃO

Ajustes básicos de som.

#### VOLUME GERAL

Define a intensidade de todos os sons do jogo entre mínimo (mudo) e máximo (muito alto).

#### MÚSICA

Define a intensidade apenas das músicas do jogo entre mínimo (mudo) e máximo (muito alto). Todos os demais sons permanecem ativos.

#### LEGENDAS

Legendas ligadas ou desligadas durante os diálogos.

### SAIR

Deixa a partida e encerra a aplicação.

## Opções

## INICIAR DEMO

A atual fase de desenvolvimento terá como produto apenas um demonstrativo do projeto intencionado. O modo DEMO será um pequeno tutorial para apresentar as mecânicas, o gameplay e o conteúdo narrativo do jogo.

## Extras

Se houver, descrever quais estarão disponíveis. Exemplo: Concept Art, 3D Models, Créditos.

## Tutorial

Não há fase/modo específico para tutorial. Durante a partida de demonstração o jogador receberá informações sobre como executar as ações necessárias a cada situação imposta.

# SOM

## Músicas

[DESCRIÇÃO GERAL DAS MÚSICAS, COMO GÊNERO, NOME, ARTISTA/COMPOSITOR, DURAÇÃO E MOTIVOS PARA A ESCOLHA DA FAIXA]

## Efeitos

[DESCRIÇÃO DOS EFEITOS SONOROS, QUAIS SÃO, COMO SÃO ATIVADOS, COMO ESTÃO RELACIONADOS ÀS FUNÇÕES DO JOGO, ETC]

# DIAGRAMAS DE FLUXO DE JOGO

[DESCREVER AS INTERAÇÕES ENTRE MENUS, CONTROLES, COMANDOS E PROGRESSÃO DA NARRATIVA ATRAVÉS DE IMAGENS DE FLUXO]