

NOME DO JOGO – IMAGINE UM NOME

Game Design Document

Versão: 1.0 – 26/02/2015

Autor:

Israel Nascimento

Índice

| | | |
|-----|------------------------|----|
| 1. | História..... | 3 |
| 2. | Gameplay..... | 3 |
| 3. | Personagens | 4 |
| 4. | Controles..... | 5 |
| 5. | Câmera..... | 6 |
| 6. | Universo do Jogo | 7 |
| 7. | Inimigos | 8 |
| 8. | Interface..... | 9 |
| 9. | Cutscenes | 10 |
| 10. | Cronograma | 11 |

1. História

Em um futuro não muito distante, o ser humano descobre um novo planeta, sendo denominado K9999. Pouco tempo depois, foi descoberto que em K9999 existe uma espécie de vida inteligente muito avançada em relação aos humanos, desenvolvendo coisas futurísticas para os seres inteligentes da Terra.

Tentando estabelecer conexão com esse planeta, uma organização espacial enviou uma mensagem de um rádio para o lá. Um ano depois, a mensagem chega aos líderes políticos de K9999, e como tais líderes não entendem a mensagem, imaginam que é uma declaração de guerra contra o povo de K9999, e mandam todo seu exército invadir o planeta Terra.

Ao ver que a Terra esta sendo destruída sem esboçar reação, um veterano de guerra chamado ***“INSERIR O NOME DO PERSONAGEM PRINCIPAL”***, decide ir para a guerra contra os alienígenas. Usando táticas aprendidas durante seus vários anos no campo de batalha, o seu maior desejo é conseguir restaurar a paz para o planeta que vive.

2. Gameplay

O sistema básico deste jogo é baseado no sistema do *“Hobo 3”*, onde o personagem principal inicia o jogo com um poder, e ao derrotar inimigos vai evoluindo-os.

O jogador passará por diversas fases, cada uma com diferentes estágios, e só poderá passar para o próximo estágio caso consiga derrotar todos os inimigos do estágio atual.

Cada estágio terá diferentes números e tipos de inimigos. Quando o jogador conseguir derrotar um inimigo, ganhará certa quantia de pontos, que varia de acordo com o inimigo. Ao derrotar todos os inimigos do estágio, haverá outro estagio e assim sucessivamente, até chegar ao chefe de fase. Quanto mais perto de completar a fase, maior será o desafio para o jogador conseguir termina-la.

Caso consiga derrotar o chefe de fase com sucesso, ele irá à outra fase e ganhará uma nova arma para ser usada na fase que irá vir.

Assim que o jogo iniciar, o jogador terá cem de sangue e três de vida. Ao entrar em combate com inimigos, caso algum desses inimigos consiga acertar o personagem, ele perderá certa quantia de sangue (varia de acordo com os inimigos), e ao chegar à zero de sangue ele ressuscitará no estágio atual com cem de sangue e uma vida a menos. Caso o número de vidas chegue à zero em algum momento do jogo, ele irá para a tela de recorde, e então, caso a pontuação dele seja maior que alguma do ranking ele digitará seu nome para salvar na tela de recordes.

3. 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...);
- Mettricas de gameplay do personagem principal;

4. Controles

- Como o jogador controla o personagem principal?
- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;

5. Câmera

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?
- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

6. 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;

7. Inimigos

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;
- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?
- Como o jogador 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?

8. Interface

- Design e ilustração do HUD (head-up display);
- Posicionamento dos elementos do HUD;
- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, cardápio de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

9. 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?

10. 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 | | | | | | | | | | | | | | | | | Em progresso |
| Desenvolver o sistema de movimentação do personagem | | | | | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Desenvolver o sistema de ataque do personagem | | | | | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Desenvolver uma IA para os inimigos comuns | | | | | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Desenvolver uma IA para chefes | | | | | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Desenvolver o sistema de respaw dos inimigos | | | | | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Desenvolver sistema de fases, estágios e interações com o mapa | | | | | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Desenvolver o sistema de menu | | | | | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação | | | | | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Desenvolver o sistema de ranking | | | | | | | | | | | | | | | | | Planejado |
| Consertar possíveis "bugs" que ocorrerem durante o desenvolvimento e ajustar o jogo de acordo com os "feedbacks" | | | | | | | | | | | | | | | | | Planejado |