**NOME DO JOGO – IMAGINE UM NOME**

Game Design Document

Versão: 1.0 – 26/02/2015

**Autores:**

Israel Nascimento

Índice

[**1.** **História** 3](#_Toc412736932)

[**2.** **Gameplay** 4](#_Toc412736933)

[**3.** **Personagens** 5](#_Toc412736934)

[**4.** **Controles** 6](#_Toc412736935)

[**5.** **Câmera** 7](#_Toc412736936)

[**6.** **Universo do Jogo** 8](#_Toc412736937)

[**7.** **Inimigos** 9](#_Toc412736938)

[**8.** **Interface** 10](#_Toc412736939)

[**9.** **Cutscenes** 11](#_Toc412736940)

[**10.** **Cronograma** 12](#_Toc412736941)

1. **História**

*Descrição detalhada da história (lembre-se que toda história deve conter um começo, meio e fim);*

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, que continha uma organização política, militar e científica exemplar, desenvolvendo coisas inimagináveis para os humanos.

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.

Após 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 combate, o seu maior desejo é conseguir restaurar a paz para o planeta que vive.

- A descrição da história deve conter uma breve descrição do ambiente onde o jogo acontece e também dos principais personagens envolvidos na história;

1. **Gameplay**

- Descrição da mecânica do jogo;

- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?

- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?

- Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?

- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

1. **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...);

- Metricas de gameplay do personagem principal;

1. **Controles**

- Como o jogador controla o personagem principal?

- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;

1. **Câmera**

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

1. **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;

1. **Inimigos**

- 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?

1. **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...

1. **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?

1. **Cronograma**

- 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 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em progresso | |
| Desenvolver o sistema de movimentação do personagem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado | |
| Desenvolver o sistema de pegar arma e atirar |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado | |
| Desenvolver uma IA para os inimigos comuns |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado | |
| Desenvolver uma IA para chefes |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado | |
| Desenvolver o sistema de menu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado | |
| Desenvolver sistema de mapas, fases e checkpoints |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado | |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado | |
| Desenvolver o sistema de ranking |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado | |
| Consertar possíveis “bugs” que ocorrerem durante o desenvolvimento |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado | |