

TÍTULO DO JOGO

Game Design Document

Versão: 1.0

Autores:

RA - Nome 1

RA - Nome 2

RA - Nome 3

RA - Nome 4

RA - Nome 5

São Paulo,
Março de 2023

Índice

1.	História.....	3
2.	Gameplay.....	4
3.	Personagens	5
4.	Controles.....	6
5.	Câmera.....	7
6.	Universo do Jogo	8
7.	Inimigos	9
8.	Interface.....	10
9.	Cutscenes.....	11
10.	Cronograma	12

1. História

- De 4 à 6 parágrafos. Com o mínimo de história de suporte possível, descreva o game do começo ao fim. Inclua uma divisão simples de o que é cutscene, gameplay, etc. Com cada parte do enredo deve ficar óbvio como elas serão apresentadas no game em si.

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

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

2. Gameplay

- De 1 à 2 parágrafos descrevendo cada modo distinto de gameplay, começando pelo gameplay central. Half Life 2, por exemplo, descreveria primeiro correr por ai e atirar, então reviravoltas nessas mecânicas (como a arma de gravidade), e só então sequências com veículos.

- 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?

3. Personagens

- De 1 à 2 parágrafos para cada um dos personagens principais. Mencione quais papéis eles representam no game, e o modo como o jogador vão percebê-los inicialmente vs. uma vez que já o conheçam.

- 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...);

- Descrição e ilustração visual dos personagens (ideia de como eles serão);

- Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

- Mettricas de gameplay do personagem principal;

4. Controles

- De 2 à 3 parágrafos descrevendo o estilo e a sensação da jogabilidade. Isso cobre arte in-game, UI, menus e som. É preferível o uso de screenshots falsos ou então artes de referências.

- Como o jogador controla o personagem principal?

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

5. Câmera

- De 2 à 3 parágrafos descrevendo o estilo e a sensação artística. Isso cobre arte in-game, UI, menus e som. É preferível o uso de screenshots falsos ou então artes de referências.

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

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

6. Universo do Jogo

- Conteúdo artístico: Liste cada área principal de artwork (Jogador, Inimigos, Mundos, UI/Menus, HUD, Efeitos), especificando o quão detalhado devem ser as animações e estados, além do quanto souber sobre o pipeline/programas utilizados.

- Conteúdo textual: Liste cada área principal (tutorial, dicas, diálogo/quests, diálogo apresentado dinamicamente, narração), e tente medir a quantidade de esforço necessário em cada seção.

- Conteúdo sonoro: Liste cada área principal (som in-game, Som de resposta de UI/HUD, música, vozes), elas devem ser detalhadas e descritas de forma similar ao texto.

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

- Como as fases do jogo estão conectadas?

- Qual a estrutura do universo do jogo?

- Qual a emoção presente em cada ambiente?

- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

- Descrição e ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

7. Inimigos

- De 1 à 2 parágrafos para cada um dos inimigos principais. Mencione quais papéis eles representam no game, e o modo como o jogador vão percebê-los inicialmente vs. uma vez que já o conheçam.

- 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?

8. Interface

- De 2 à 3 parágrafos descrevendo o estilo e a sensação artística. Isso cobre arte in-game, UI, menus e som. É preferível o uso de screenshots falsos ou então artes de referências.

- Descrição, design e ilustração do HUD (head-up display);

- Descrição, design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu 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

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

	Fevereiro				Março				Abril				Maio				
Tarefa/Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	Progresso
Escrever o GDD																	Completo
Entregar GDD																	Em Progresso
Escrever o StoreBoard																	Planejado
Entregar StoreBoard																	Planejado
Elaborar a arte dos cenários e personagens																	Planejado
Elaborar a Som dos cenários e personagens																	Planejado
Desenvolver Tela Inicial e Créditos																	Planejado
Desenvolver o sistema de controle do jogador																	Planejado
Desenvolver sistema de mapas e fases																	Planejado
Implementar inimigos																	Planejado
Implementar a detecção de colisão																	Planejado
Desenvolver sistema de pontuação e Ranking																	Planejado
Desenvolver sistema de Tutorial																	
Dev. e Implementação dos CutsSenes																	Planejado
Compilação Teste																	Planejado
Publicação																	Prazo Final
Apresentação Evento																	Prazo Final
Entrega APS																	Prazo Final
Publicar no Blog																	Prazo Final