

# TÍTULO DO JOGO

Game Design Document

Versão: 1.0

## **Autores:**

Nome 1

Nome 2

Nome 3

Nome 4

Rio de Janeiro,  
Março de 2014

# 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

- 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

- 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

- 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 pode executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);
- Metricas 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, 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;

- Modelo de cronograma:

[illegible]