



PRÉ-PRODUÇÕES DE JOGOS

Game Design Document

3018200988 – Wesley da Penha Bezerra

919100198 – Matheus Silva Santos

419116438 – Raul Ribeiro Braga dos Santos

3019104846 – Tiago Silva Peixoto

São Paulo, SP

2020

Sumário

Título do jogo	1
Título do jogo	1
Mecânicas básicas de jogabilidade	1
Plataformas	1
Idade dos jogadores	1
Classificação ESRB	1
Classificação indicativa brasileira	1
Custo e Prazo.....	1
Equipe	1
Custos com licenças / Hardwares / Outros custos.....	1
Referências.....	1
Rascunho do jogo	2
História (Breve).....	2
O que diferencia este projeto?	2
Com quem está jogando?	2
Qual o ângulo da câmera?	2
Gênero do gameplay	2
Objetivo do jogo?	2
Quais os principais desafios que o jogador irá enfrentar e quais métodos serão utilizados para superar esses desafios?	2
Personagem	3
Como é a aparência do personagem?	3
O que seu personagem fez para entrar no jogo?	3
Como é a personalidade do personagem?	3
O personagem tem algum ataque, movimento, habilidade ou mesmo algum armamento especial ou particular?	3
Gameplay	4
Quantas fases contém no jogo?	4
Quantos cenários contém no jogo?.....	4
O jogo contém músicas?	4
O jogo contém efeitos sonoros?.....	4
Sons	4
Mundo do jogo	5
Fase 1	5
Experiências do jogo	6
Qual é a primeira coisa que o jogador irá ver quando inicia o game?	6
Como a música e os sons serão utilizados para criar o ambiente do jogo?	6
Como o jogador irá navegar pelas telas do jogo?	6
Mecânicas do Gameplay	7
O que o jogador coleta?	7
Inimigos	8
Quantos inimigos contém no jogo?	8
Quais inimigos se encontra ao decorrer do jogo?	8
O que o jogador deve fazer para derrotar os inimigos?	8
Ao decorrer do jogo, os inimigos terão poderes?	8

1 - Título do jogo

Título do jogo

Aventura de Skito

Mecânicas básicas de jogabilidade

Personagem pode andar para esquerda

Personagem pode andar para direita

Personagem pode andar para cima

Personagem pode andar para baixo

Plataformas

O jogo será para Desktop

Idade dos jogadores

Os jogadores devem ter no mínimo 5 anos

Classificação ESRB

E10 (Everyone 5+ [todos acima de 5 anos]) – pode conter mais fantasia e mecânicas para movimentação.

Classificação indicativa brasileira:

Não recomendado para menores de 5 anos.

Custo e Prazo:

- Não haverá custo
- O prazo estimado para produção do jogo será de 2 meses

Equipe:

- **Nome:** Wesley da Penha Bezerra
- **Responsabilidades:** Codificar o jogo; Nome do jogo; Personagens e inimigos do jogo; Plataforma do jogo; Site do jogo;
- **Nome:** Tiago Silva Peixoto e Mateus Silva Santos
- **Responsabilidades:** História e objetivo; Documentação GDD; Cenário; Elementos;
- **Nome:** Raul Ribeiro Braga dos Santos
- **Responsabilidades:** Efeitos sonoros; Música ambiente;

Custos com licenças / Hardwares / Outros custos:

O jogo obteve custo com um software (Canva e Pixabay) para obter elementos e cenário.

Referências (Descrição breve)

- Referência 1

- A Lenda do Herói
- Um jogo de plataforma 2D, na qual o personagem contém um bastão como arma, e perde a vida se for atingido.

2- Rascunho do jogo

História (Breve)

Skito é um jovem que sonhava em se tornar um guerreiro, pois seus pais eram grandes guerreiros na cidade, como grandes guerreiros sempre protegiam a vila, mas um certo dia apareceu um inimigo muito forte e sequestrou os pais de Skito. Em busca de achar os seus pais, Skito vai passar por muitos perigos e monstros, e acabar se tornando um guerreiro.

O que diferencia este projeto?

- O modo de jogo;
- Movimentação do personagem

Com quem está jogando?

Um garoto que se chama Ashura

Qual o ângulo da câmera?

Terceira pessoa

Gênero do gameplay

Aventura

Objetivo do jogo?

Eliminar os elementos do cenário

Quais os principais desafios que o jogador irá enfrentar e quais métodos serão utilizados para superar esses desafios?

O desafio que o jogador irá enfrentar será combater os inimigos.

3 - Personagem

Como é a aparência do personagem?

O personagem é um garoto de uma ilha com aparência de raposa.

O que seu personagem fez para entrar no jogo?

Se perdeu de sua ilha de habitação.

Como é a personalidade do personagem?

Personagem simples de uma aldeia.

O personagem tem algum ataque, movimento, habilidade ou mesmo algum armamento especial ou particular?

O personagem contém um bastão/espada



4 - Gameplay

Quantas fases contém no jogo?

Apenas uma fase.

Quantos cenários contém no jogo?

O jogo contém um cenário.

O jogo contém músicas?

O jogo contém músicas de menu e uma fase.

O jogo contém efeitos sonoros?

O jogo contém efeitos sonoros de personagem e inimigo.

Sons

- Lista de sons (Ambientes)

- Exterior

- Menu – Evolution Revolution – Congo’s Caper – OST - SNES

- Fase 1 – Crusader Congo – Congo’s Caper – OST - SNES

5 - Mundo do jogo

Fase 1



6 - Experiências do jogo

Qual é a primeira coisa que o jogador irá ver quando inicia o game?

A primeira coisa que o jogador irá ver quando inicial o game será o menu.

Como a música e os sons serão utilizados para criar o ambiente do jogo?

O jogo irá conter músicas de acordo com menu, fase 1 e atacas do personagem.

Como o jogador irá navegar pelas telas do jogo?

O jogador irá utilizar as setas para movimentar o personagem setas direcionais para cima, baixo, lado esquerdo e lado direito ou usar W para cima, S para baixo, A para esquerda e D para lado direito. Espaço ou X para utilizar sua arma e Z para rolar.

7 - Mecânicas do Gameplay

O que o jogador coleta?

Apenas mata inimigos

8 - Inimigos

Quantos inimigos contém no jogo?

O jogo contém 1 inimigo, com diversos pelo mapa.

Quais inimigos se encontra ao decorrer do jogo?

A cada fase terá um inimigo:

- Fase 1: Morcego

O que o jogador deve fazer para derrotar os inimigos?

O personagem contém espadas, e com dois golpes mata o inimigo.

Ao decorrer do jogo, os inimigos terão poderes?

Não.



