**Devoradores**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Arthur Pedro

Recife,

Julho de 2018

Índice

[**1.** **História** 3](#_Toc381728151)

[**2.** **Gameplay** 4](#_Toc381728152)

[**3.** **Personagens** 5](#_Toc381728153)

[**4.** **Controles** 6](#_Toc381728154)

[**5.** **Câmera** 7](#_Toc381728155)

[**6.** **Universo do Jogo** 8](#_Toc381728156)

[**7.** **Inimigos** 9](#_Toc381728157)

[**8.** **Interface** 10](#_Toc381728158)

[**9.** **Cutscenes** 11](#_Toc381728159)

[**10.** **Cronograma** 12](#_Toc381728160)

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;***

*A história pode ser dividida em capítulos, onde vamos liberar esses capítulos por partes (igual life is strange).*

*O primeiro capítulo é quando a personagem principal tem o seu primeiro contato com os inimigos do jogo. É aqui também que ela sai de sua ‘casa’ e conhece um novo mundo, onde começa de fato a aventura.*

*Aqui, não necessita aprofundamento na história, apenas apresentação de personagens, com o intuito de causar identificação/interece entre personagens-jogador.*

*A princípio, só vamos fazer um gameplay demo, de poucos minutos, apenas demostrando mecanicas simples como andar, correr, pular, agachar, atacar, lutar, se esconder, etc.*

*Os outros capitulos do jogo será discutido e aprimorado depois.*

1. **Gameplay**

Mecanicas Principais:

***Estilo A - Stealth suspense***

***Estilo B - Ação Hack and slash***

**- Personagem principal:**

Mecânica principal: A personagem principa poderar andar, correr, andar devagar, pular atacar e se esquivar(dash).

Mecânica adicional: Em determinados momentos do jogo e dependendo com a necessidade, o personagem vai se esconder dos inimigos, em fogs ou obstáculos.

***Estilo A -*** A personagem pode se esconder em obstaculos e fog, por se tratar de uma ambientação escura e calma. Criar armadilhas, e derrubar inimigos evitando confronto direto ou morte do mesmo. (Vai ter magias??) (*A completar...)*

***Estilo B -*** Combos agressivos e brutos, ressaltando o sangue e brutalidade. *(A pensar...)*

**- Personagens secundários:**

**Devoradores -** Vai existir vários tipos de devoradores (tipo left 4 dead), cada um com suas peculiaridades e comportamento.

***Dev 1*** - Encontrado na primeira fase. Seres Calmos e cegos, **guiados pelo som**. Esse inimigo fica parado a maior parte do tempo, e quando algo entra em seu campo de “som”, ele percebe a presença e ataca (corpo-a-corpo), não usa magias.. (Mecânica básica).

**Guiado pelo som -** Um limite é definido em volta do inimigo, como se fosse um campo de visão, quando algo entra nesse campo, o inimigo é “ativado” e acontece algo.

***Dev 2 -***

***Dev 3-***

***Dev 4 -***

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

***Capítulo 1***

A maioria dos obstáculos do jogo consiste em ser resolvidos com movimentação básica como pular obstáculo resolvendo alguns puzzle. Enfrentar inimigos e derrotalos encarando de frente, ou evitando-os de diferentes formas. (Uma forma de jogar que lembra Assassins Creed Chronicles)

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

Com o decorrer do jogo, a personagem vai descobrindo cada vez mais sobre o universo onde ela se encontra e até então, inexplorado. Novos e diferentes inimigos aparecerão e cada um deles, será enfrentado de forma diferente.

**Estilo A** - Inimigos mais inteligentes.

**Estilo B** - Jogo mais caótico e com maior quantidade de inimigos e mais fortes.

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

A personagem principal encontrará pelas fases, ***itens, NPC’s e recursos*** escondidos. Esses recursos serão usados para contar a história do jogo e revelar segredos.

Cada ‘fase’ é um cenário onde o jogador vai ter a opção de termina-lo de maneiras diferentes, onde o mesmo cenário pode ser jogado de forma diferente. (Voltando a mecãnica dos Esilos de jogo).

NO FINAL DE CADA FASE, O QUE ACONTECE? ... (A PENSAR...)

**- 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?**

O personagem terá uma ***árvore de habilidades.***

Coleta de ***fragmentos (***seria o xp do jogo***).***

***Documentos*** - Itens encontrados no mapa(normalmente escondidos, e contará histórias extras da história principal). Sera contado a qtd de documentos achados.

**Armas** - Armas serão encontradas no mapa, mas so poderam ser usadas, de acordo com a persona do personagem. / Ou o personagem tera apenas a adaga-espada inicial durante todo o jogo e mudaria apenas nos próximos capítulos de acordo com a persona.

***Sanidade -*** Será uma barra de progresso que aumenta toda vez que o personagem mata um inimigo. E diminuida toda vez que não.

A sanidade aumenta ou diminui com outras mecânicas a se pensar no futuro.

=============================================================

**Sanidade -** A barra de sanidade vai ser o recurso usado para definir os caminhos e as diferentes vertentes do jogo. A programação vai se basear nessa barra para realziar os eventos do jogo.

EX: Quanto maior a barra de sanidade, mais frenetico o jogo, a musica muda, mais inimigos aparecem, logo, se isso sair de controle do jogador, não será possivel mais voltar atrás.

Quanto menor, mais escuro e silencioso o jogo.

**Documentos -** Pedaços de papel deixados pelo mapa, escritos por NPS misteriosos. Servem para desenvolver o enrredo do jogo.

**Fragmentos -** Verde e vermelho.

Verde - Melhora o status da persona Astuta.

Vermelho - Melhora o status da persona Rebelde.

**Árvore de Habilidade -** No jogo, chamado de ***Persona.*** A Persona do personagem é definidda pelas ações que o jogador faz no jogo.

1 - Itens do mapa: Vai existir itens encontrados no mapa, dando pontos para o jogador atribuir a persona. da personagem.

2 - Matar Inimigos: Aumenta os atributos da persona ***Rebelde***.

3 - Nocautear/ignorar inimigos: Aumenta os atributos da persona ***Astuta.***

***Rebelde - +Dano físico +Combos +HP ....(A pensar) desvantagens...***

***Astuta - +Velocidade +Furtividade +Inteligencia ...(A pensar) desvantagens...***

***Dano fisico -***

***Combos -***

***HP -***

***Velocidade -***

***Furtividade -***

***Inteligência -***

***...***

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

O objetivo final do jogo, no primeiro capítulo, é encontrar sua família, que desapareceu. Com o decorrer dos capítulos, novas histórias serão descobertas.

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

O personagem terá um HP, e morrerá quando chegar a 0. A barra de sanidade aumenta um pouco quando o personagem morre. Não existe vidas. Quando o personagem é morto, volta para o checkpoint mais próximo. (ou algo mais interessante)(A pensar...)

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 pode 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?**

Jogo 2.5D com visão lateral do mapa. A câmera é localizada não tão próximos ao personagem, e um pouco de cima.

A camera pode ficar fixa no personagem, ou fixa no cenário. (A pensar...)

**- 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, menu 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 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |