PROJECT MADNESS

Caçadores de TravaZap

Versão: 1.0.0

Game Design Document disponibilizado pelo [crieseusjogos.com.br](http://crieseusjogos.com.br). **Acesse o nosso site para mais conteúdos sobre desenvolvimento de jogos.**

Visão Geral

[T](#_1fob9te)ema

Mecânicas Básicas

Plataformas

Modelo de Monetização

Escopo do Projeto

Referências

[- <](#_4d34og8)Referências  [#1>](#_4d34og8)

[- <](#_2s8eyo1)Referências [#2>](#_2s8eyo1)

[- <](#_17dp8vu)Referências [#3>](#_17dp8vu)

[- <](#_3rdcrjn)Referências  [#4>](#_3rdcrjn)

Pitch de Elevador

Descrição do Projeto (Breve)

Descrição do Projeto [(Detalhado)](#_35nkun2)

O que diferencia este projeto[?](#_1ksv4uv)

Mecânicas de Jogabilidade (Detalhadas)

[- <Mecânica #1>](#_2jxsxqh)

[- <](#_z337ya)[Mecânica](#_2jxsxqh) [#2>](#_z337ya)

[- <](#_3j2qqm3)[Mecânica](#_2jxsxqh) [#3>](#_3j2qqm3)

[- <](#_1y810tw)[Mecânica](#_2jxsxqh) [#4>](#_1y810tw)

História e Jogabilidade

História [(Breve)](#_1ci93xb)

História [(Detalhada)](#_3whwml4)

[Gameplay (Breve)](#_2bn6wsx)

[Gameplay (Detalhado)](#_qsh70q)

Assets Necessários

[- 2D](#_1pxezwc)

[- 3D](#_49x2ik5)

[- S](#_2p2csry)ons

[- C](#_147n2zr)ódigos

[- Anima](#_3o7alnk)ções

Cronograma

[- <Meta #1>](#_ihv636)

[- <](#_32hioqz)[Meta](#_ihv636) [#2>](#_32hioqz)

[- <](#_1hmsyys)[Meta](#_ihv636) [#3>](#_1hmsyys)

[- <](#_41mghml)[Meta](#_ihv636) [#4>](#_41mghml)

# Visão Geral

## Tema

- Investigação/mistério

## Mecânicas básicas de jogabilidade

- Movimentação 2D

- Personagem não pulara (senão for determinado)

- Momento Investigação (Zoom in em itens e cenários)

- Diálogo

- Inventário

## Plataformas

- PC

- Android???

## Modelo de Monetização

- Capítulos

## Escopo do Projeto

- Custo e Prazo

- Qual o custo? (Quanto custará esse seu jogo?)

- Tempo (Quanto tempo levará para produzi-lo?)

- Equipe

- Programador

- Herivelton

- Responsabilidades

- Custo dele na equipe (caso houver)

(Pode listar um por um)

- Designer

- Nome da pessoa 1

- Responsabilidades

- Custo dele na equipe (caso houver)

- Etc.

- Custos com licenças / Hardwares / Outros custos – GameMaker Studio 2 - Desktop

## Referências (Descrição breve)

### - <Referência #1>

- Sherlock Holmes

- Investigação

### - <Referência #2>

- Nome (Pode ser outro jogo, filme, série de TV, etc)

- Explique aqui o porquê dessa referência

### - <Referência #3>

- Nome (Pode ser outro jogo, filme, série de TV, etc)

- Explique aqui o porquê dessa referência

### - <Referência #4>

- Nome (Pode ser outro jogo, filme, série de TV, etc)

- Explique aqui o porquê dessa referência

## O Pitch de Elevador (The Elevator Pitch)

Um jogo de investigação 2d, onde você é livre para investigar um grande mistério da sua forma.

## Descrição Geral do Projeto (Breve):

## Descrição Geral do Projeto (Detalhadamente)

<Entre 4 a 6 parágrafos de descrição de seu projeto>

# O que diferencia este projeto?

- Uma história brilhante

- Liberdade

- Enigma

- <Motivo #4>

- <etc>

## Mecânicas de Jogabilidade

### - Movimentação 2D

- Left / Right

Pulo apenas pelo roteiro

- Como funcionará?

Jogador irá se movimentar apenas para esquerda ou direita do cenário

### - Mudança de Cenário

- Mapa Central

Mapa de toda a cidade, onde o jogador escolherá o local assim que sair do cenário.

### - Conversa com NPC

- <Detalhes>

Perguntar sobre o ocorrido ou mostrar algum item. Essa escolha mudará o diálogo

- <Como funcionará?>

Aperta X

### - Modo Investigativo

- <Detalhes>

Zoom in em áreas especificas do cenário (Precisa estar perto para funcionar)

Zoom in em itens específicos do cenário(Precisa estar perto para funcionar)

- <Como funcionará?>

Analisar pontos específicos de objetos maiores (armários, latas de lixo e gavetas)

Point and click, clicando no objeto desejado terá mais detalhes

In

# 

# História e Jogabilidade

## História (Breve)

<O sumário da história do projeto>

## História (Detalhada)

<Descreva quantos detalhes forem necessários>

<Não poupe detalhes>

<Usar um software de mapa mental poderá te ajudar nesse processo>

## Gameplay / Jogabilidade (Breve)

<O sumário/resumo de toda a jogabilidade do game>

## Gameplay (Detalhado)

<Descreva quantos detalhes forem necessários>

<Não poupe detalhes>

<Usar um software de mapa mental poderá te ajudar nesse processo>

# Assets Necessários

## - 2D

- Texturas (Se jogo 3D)

- Texturas de ambiente

- Personagens (Se jogo 2D)

- Inimigos (Se jogo 2D)

- Etc.

## - 3D

- Lista de personagens

- Personagem #1

- Personagem #2

- Personagem #3

- etc.

- Artes de ambientação

- Exemplo #1

- Exemplo #2

- Exemplo #3

- etc.

## - Sons

- Lista de sons (Ambientes)

- Exterior

- Level 1

- Level 2

- Level 3

- etc.

- Interior

- Level 1

- Level 2

- Level 3

- etc.

- Lista de sons (Jogador)

- Movimentação do personagem

- Exemplo 1

- Exemplo 2

- etc.

- Ação do personagem / Colisões

- Exemplo 1

- Exemplo 2

- etc.

- Personagem sofre dano / Personagem morre

- Exemplo 1

- Exemplo 2

- etc.

## - Código

- Scripts de Personagens (Movimentação/IA/Etc)

- Scripts de Ambientes (Movimentos no background)

- Exemplo

- NPC Scripts

- Exemplo

- etc.

## - Animações

- Animações de ambiente

- Exemplo

- etc.

- Animações de personagens

- Jogador

- Exemplo

- etc.

- NPC

- Exemplo

- etc.

# Cronograma

### - <Meta #1>

-Movimentação

-Transporte entre salas

-Diálogo básico

-Menu básico  
-Inventário básico

-Inspeção básica

### - <Meta #2>

-Anotações

-Mapa mental

-Ramificações de diálogos

-Menus funcionais

-Transporte via mapa

-Inspeção Interativa

### - <Meta #3>

-Progressão do jogo

-Interação de provas

-Interação de itens e diálogos

-Sistema de múltiplos finais

-Cutscenes

### - <Meta #4>

-Polimento

-Efeitos sonoros

-Easter eggs