

GDD - The Outlaw

Disciplina: Desenvolvimento de Games

O **Game Design Document (GDD)** deve conter ao menos uma breve descrição para cada um dos itens principais (de 1 a 7)

1.Descreva o <i>High Concept</i> do Game (conceito do game em até 150 caracteres)	Um cowboy solitário enfrenta inimigos, desviando de obstáculos e atirando na direção dos inimigos.
2. Visão Geral	
a. Gênero.	Ação / Arcade / Shooter 2D
b. Público Alvo.	Adolescentes e adultos que gostam de jogos de ação rápida.
c. Game Flow (tabela). <i>Introdução/tutorial</i> <i>Desenvolvimento (desafios)</i> <i>Clímax (maior dificuldade)</i> <i>Resolução (maior recompensa)</i>	No início do jogo, o jogador aprende a movimentar o cowboy utilizando as teclas direcionais (cima, baixo, esquerda, direita). Cada inimigo derrotado aumenta a pontuação do jogador. O cowboy começa com 3 vidas a cada vez que um inimigo colide com ele, o cowboy perde uma vida e o inimigo é eliminado do jogo. O objetivo é sobreviver o máximo possível , eliminando inimigos e acumulando pontos.
d. Estilo estético (resumo).	Visual minimalista estilo pixel-art, com paleta em tons terrosos, remetendo ao velho oeste.
3. Gameplay e Mecânicas	
a. Gameplay:	Movimentação livre 2D, tiro automático na direção oposta ao movimento, sistema de vidas

<i>Principais interações e mecânicas (resumo dos itens seguintes)</i>	e pontuação, múltiplos inimigos que somem ao colidir com o jogador.
b. Progressão do Game.	O jogo aumenta de dificuldade conforme o tempo passa, com mais inimigos surgindo e ficando mais rápidos.
c. Estrutura de Missões/Desafios.	Sobrevivência e eliminação de inimigos. O desafio é resistir o máximo possível sem perder todas as vidas.
d. Objetivos – Quais são os objetivos do game?	Sobreviver o máximo de tempo. Eliminar o maior número de inimigos possível. Obter a maior pontuação.
e. Mecânicas – Quais são as regras do game? (Implícitas e Explícitas). Como as partes (personagens, cenários) do jogo interagem entre si?	O cowboy se move com teclas direcionais. O tiro é disparado em direção ao inimigo Colidir com inimigos reduz vidas.
f. Movimentação dentro do Game / Física.	Movimentação 2D fluida nas quatro direções (cima, baixo, esquerda, direita). Inimigos se movem em linha reta até o cowboy.
g. Objetos – o que fazem e como o jogador interage com eles.	Inimigos: Colidir com cowboy reduz vidas Obstáculos: bloqueiam caminho e exigem desvio. Tiros: destroem inimigos ao colidir.
h. Ações, incluindo interações com objetos, botões, etc, e quais meios de comunicação são utilizados.	Teclas direcionais movem o cowboy. O tiro dispara com a tecla espaço. Feedback visual (cor da mensagem) e sonoro ao atingir inimigos ou perder vidas.

i. Combate – Se há combate / conflito, como acontece?	Simples e rápido. O cowboy atira automaticamente, e os inimigos são derrotados com um tiro.
j. Economia – Como funciona no seu jogo? Há um sistema de ouro / moedas? Para que servem?	Não há sistema de moedas ou itens colecionáveis. O foco está na sobrevivência e na pontuação.
k. Opções de Jogo – Quais são e como afetam o game?	Jogar novamente após o game over. Sistema de vidas e imunidade temporária.
l. Salvar & Replay - como funcionam no seu game? Há Auto-Save? Há modo New Game Plus?	Não há sistema de auto-save. O jogo pode ser reiniciado a qualquer momento. Sem modo New Game Plus, mas o jogador pode tentar bater sua própria pontuação.
4. Arte do Game – Elementos-chave; como estão sendo desenvolvidos; qual o estilo.	
a. Elementos Visuais - Direção de arte, paleta de cores, inspirações.	Direção de arte: pixel-art 2D. Paleta de cores: tons terrosos (marrom, bege, verde escuro, vermelho), para representar o ambiente árido. Inspirações: jogos clássicos de arcade e filmes de faroeste.
b. Elementos Sonoros - Estilo musical, efeitos sonoros, inspirações.	Estilo musical: trilha sonora de faroeste. Efeitos sonoros: tiros, colisões, sons de passos e alerta de perda de vida.
5. Narrativa, Ambientação e Personagens	
a. História e Narrativa – Inclui back story, trama, progressão do game, cutscenes.	O jogador controla um cowboy foragido que precisa sobreviver a ataques constantes de

	caçadores de recompensas e inimigos no deserto.
b. Visão geral e apresentação visual do mundo do seu game.	Deserto árido, com cactos, pedras e obstáculos naturais. Um ambiente minimalista e hostil.
c. Personagens. Personalidade, aparência, back story, animações, habilidades, relevância para a narrativa e relação com outros personagens.	<p>Cowboy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personalidade: solitário e habilidoso. • Aparência: chapéu, colete e botas clássicas. • Habilidades: movimentação rápida, tiros automáticos. <p>Inimigos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personalidade: caçadores de recompensas impiedosos. • Aparência: silhuetas variadas de bandidos. • Habilidades: perseguem o jogador incessantemente.
d. Fases (Levels). Cada fase deve incluir sinopse, objetivos, e detalhes dos acontecimentos que se desenrolam em seu percurso.	<p>O jogo não possui fases tradicionais. Em vez disso, a progressão é contínua: o jogador enfrenta um fluxo ininterrupto de inimigos que surgem aleatoriamente na tela.</p> <p>Sinopse: O cowboy deve sobreviver o maior tempo possível em um ambiente hostil, derrotando inimigos enquanto evita ser atingido.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Eliminar o máximo de inimigos para acumular pontos.</p> <p>Manter-se vivo, evitando perder as 3 vidas disponíveis.</p> <p>Aumentar a sua pontuação máxima.</p>

d. Fases (Levels). Cada fase deve incluir sinopse, objetivos, e detalhes dos acontecimentos que se desenrolam em seu percurso.	<p>O jogo não possui fases tradicionais. Em vez disso, a progressão é contínua: o jogador enfrenta um fluxo ininterrupto de inimigos que surgem aleatoriamente na tela.</p> <p>Sinopse:</p> <p>O cowboy deve sobreviver o maior tempo possível em um ambiente hostil, derrotando inimigos enquanto evita ser atingido.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Eliminar o máximo de inimigos para acumular pontos.</p> <p>Manter-se vivo, evitando perder as 3 vidas disponíveis.</p> <p>Aumentar a sua pontuação máxima.</p>
e. Fase de Treino e/ou Tutorial.	Na introdução, o jogador aprende a movimentar o cowboy e a entender a direção do tiro.
6. Aspectos Técnicos	
a. Plataformas de produção (o jogo está sendo produzido para quais? PC, Xbox, Mobile, etc)	PC (executável gerado pelo Processing).
b. Hardware e Software de Desenvolvimento - Qual a engine utilizada?	<p>Engine: Processing 4.</p> <p>Linguagem: Java (sintaxe do Processing).</p> <p>Hardware: qualquer computador com suporte ao Java.</p>
7. Modelo de Negócios, Monetização, Estratégia de Vendas/Marketing	
Como você vai vender o seu jogo? Em quais plataformas?	Vendas pela Steam, Epic Games e GOG pelo PC, PS Store para Playstation e Microsoft

	Store para XBOX/PC, além de cópias físicas para consoles compatíveis
--	--