# Game Design Document

1. **Página Inicial:**
   * Nome de jogo: Sinuca: adventures in UFMA
   * Autores:
     + Mateus Santana Gutemberg
     + Rick Eick
     + Igor Vladimir

## História:

* + Descrição da história (começo, meio e fim);
  + Breve descrição do ambiente onde o

jogo acontece;

* + Breve descrição dos personagens;

## 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?

## 3. Gameplay (continuação):

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

## 3. Gameplay (continuação):

– 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?

## Gameplay (continuação):

* + 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?

## 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...);



## Personagens (continuação):

* + Metricas de gameplay do personagem principal:

## Controles:

* + Como o jogador controla o personagem principal?
  + Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis:



## Câmeras:

* + Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

## 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 musica deve ser usada em cada fase?



## Universo do Jogo (continuação):

* + Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

## 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?

## Inimigos (continuação):

* + Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?



## Interface:

* + Design e ilustração do HUD (head-up display):

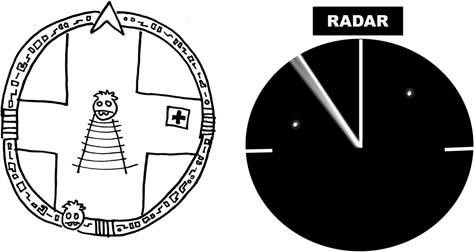
## 9. Interface (continuação):

****

Barra de vida



Munição



Radar

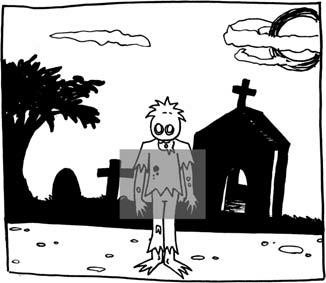


Pontuação



## 9. Interface (continuação):

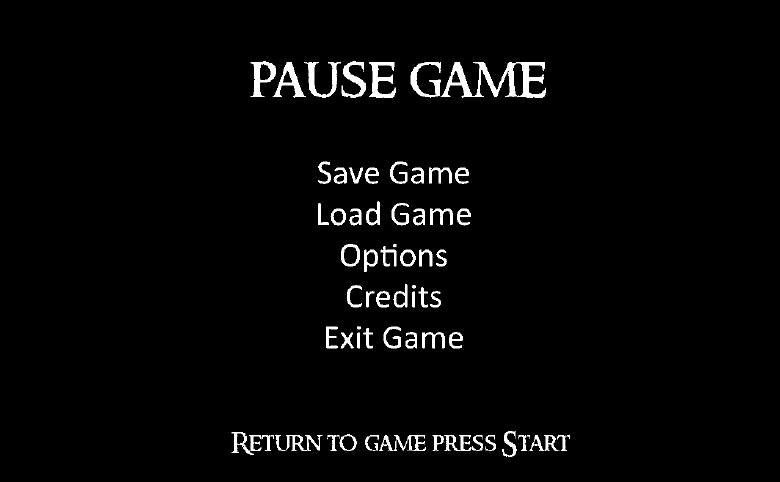
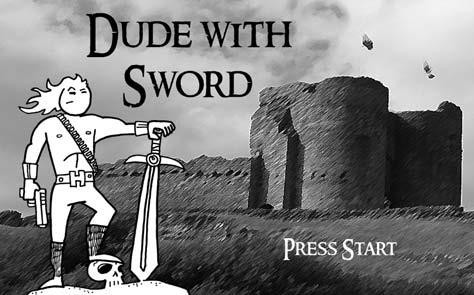
– Posicionamento dos elementos do HUD



## Interface (continuação):

* + Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de

opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...



## 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?



## Cronograma:

* + Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

