**Game Design Document:**

**Raiders of Valhalla**

Versão do Documento: 1.0

Autor: Rodrigo Becker Probst

Data: 11-30-2022

**Sumário**

[**1. Módulo 1 - Projeto e Visão geral do Jogo**](#_heading=h.gjdgxs) **5**

[1.1. High Concept (Conceito geral)](#_heading=h.30j0zll) 5

[1.2. Game Overview (Visão Geral do jogo)](#_heading=h.1fob9te) 5

[1.3. Título do jogo](#_heading=h.3znysh7) 6

[1.4. O que faz dele único?](#_heading=h.2et92p0) 6

[1.5. Principais Gameplay Features (Recursos de Jogabilidade)](#_heading=h.tyjcwt) 6

[**2. Módulo 2 - Público-alvo e Plataformas**](#_heading=h.3dy6vkm) **7**

[2.1. Público alvo](#_heading=h.1t3h5sf) 7

[2.2. Plataforma](#_heading=h.4d34og8) 7

[2.3. Gênero do jogo](#_heading=h.2s8eyo1) 7

[2.4. Modelo de negócios](#_heading=h.17dp8vu) 7

[**3. Módulo 3 - Produção**](#_heading=h.3rdcrjn) **8**

[3.1. Pré-alpha](#_heading=h.26in1rg) 8

[3.2. Protótipo](#_heading=h.lnxbz9) 8

[3.3. Versão Alpha](#_heading=h.35nkun2) 8

[3.4. Versão Beta](#_heading=h.1ksv4uv) 8

[3.5. Versão Closed Beta](#_heading=h.44sinio) 8

[3.6. Versão Release Candidate](#_heading=h.2jxsxqh) 8

[3.7. Versão Gold](#_heading=h.z337ya) 8

[**4. Módulo 4 - Jogabilidade I: OCR e 3Cs**](#_heading=h.3j2qqm3) **9**

[4.1. OCR](#_heading=h.1y810tw) 9

[4.1.1. Objetivo](#_heading=h.4i7ojhp) 9

[4.1.2. Desafio](#_heading=h.2xcytpi) 9

[4.1.3. Recompensas](#_heading=h.1ci93xb) 9

[4.2. 3Cs](#_heading=h.3whwml4) 9

[4.2.1. Câmera](#_heading=h.2bn6wsx) 9

[4.2.2. Personagem](#_heading=h.qsh70q) 9

[4.2.3. Controle](#_heading=h.3as4poj) 9

[**5. Módulo 5 - Jogabilidade II: Regras e Estrutura do Jogo**](#_heading=h.1pxezwc) **10**

[5.1. Quais as principais habilidades exigidas no jogo?](#_heading=h.49x2ik5) 10

[5.2. Que tipo de experiência você quer passar com o seu jogo?](#_heading=h.2p2csry) 10

[5.3. Quais motivações você vai apresentar para os seus jogadores?](#_heading=h.147n2zr) 10

[**6. Módulo 6 - Jogabilidade III: Fluxo**](#_heading=h.3o7alnk) **11**

[6.1. Para garantir a variedade e ritmo do jogo, quais são as suas mecânicas auxiliares e modificadores no jogo?](#_heading=h.23ckvvd) 11

[6.2. Quais são as recompensas no jogo?](#_heading=h.ihv636) 11

[6.3. Quais são os seus inimigos e desafios no jogo?](#_heading=h.32hioqz) 11

[6.4. Qual o tipo de fluxo do seu jogo?](#_heading=h.1hmsyys) 11

[**7. Módulo 7 - Jogabilidade IV: Sistema e Protótipo**](#_heading=h.41mghml) **12**

[7.1. Faça uma lista com o mínimo de 3 Signs (sinais) e 3 Feedbacks (retornos) do seu jogo](#_heading=h.2grqrue) 12

[7.2. Se você fosse criar o protótipo do seu jogo, quais as 3 mecânicas que você gostaria de validar?](#_heading=h.vx1227) 12

[**8. Módulo 8 - Mecânicas**](#_heading=h.3fwokq0) **13**

[8.1. Descreva a mecânica principal do seu jogo](#_heading=h.1v1yuxt) 13

[8.2. Liste 3 regras do seu jogo](#_heading=h.4f1mdlm) 13

[8.3. Liste 3 parâmetros que você vai utilizar na sua mecânica principal](#_heading=h.2u6wntf) 13

[**9. Módulo 9 - Level Design I: Tutorial e Progressão**](#_heading=h.19c6y18) **14**

[9.1. Qual tipo de tutorial você vai utilizar e porquê?](#_heading=h.3tbugp1) 14

[9.2. Liste 3 tipos de Power-ups que você irá utilizar no seu jogo](#_heading=h.28h4qwu) 14

[**10. Módulo 10 - Level Design II: Níveis de Dificuldade**](#_heading=h.nmf14n) **15**

[10.1. Liste 3 exemplos de “Nível de poder” que você irá utilizar no seu jogo](#_heading=h.37m2jsg) 15

[10.2. Liste 1 habilidade de “Nível de habilidade” que o seu jogo irá exigir dos jogadores](#_heading=h.1mrcu09) 15

[**11. Módulo 11 - Level Design III: Comportamento dos Inimigos**](#_heading=h.46r0co2) **16**

[11.1. Liste 1 exemplo de “Máquina de estado finita” com 3 um comportamento dentro do seu jogo](#_heading=h.2lwamvv) 16

[**12. Módulo 12 - Level Design IV: Balanceamento**](#_heading=h.111kx3o) **17**

[12.1. Liste 3 sistemas de mecânicas que poderão ser balanceados no seu jogo](#_heading=h.3l18frh) 17

[**13. Módulo 13 - História e Narrativa**](#_heading=h.206ipza) **18**

[13.1. Em até 2 parágrafos, resuma como será a história de seu jogo](#_heading=h.4k668n3) 18

[**14. Módulo 14 - Arte**](#_heading=h.2zbgiuw) **19**

[14.1. Descreva em 1 parágrafo como será o estilo visual do seu jogo e quais as suas referências](#_heading=h.1egqt2p) 19

[**15. Módulo 15 - UI/UX**](#_heading=h.3ygebqi) **20**

[15.1. Descreva quais são as principais informações (HUD) que serão apresentadas para os jogadores na tela principal do jogo](#_heading=h.2dlolyb) 20

[**16. Módulo 16 - Programação**](#_heading=h.sqyw64) **21**

[16.1. Liste em ordem de importância, quais são os principais elementos que você irá considerar ao utilizar uma engine e por quê?](#_heading=h.3cqmetx) 21

[**17. Módulo 17 - Música e Efeitos Sonoros**](#_heading=h.1rvwp1q) **22**

[17.1. Descreva em 1 parágrafo como será o estilo musical do seu jogo e quais as suas referências](#_heading=h.4bvk7pj) 22

[**18. Módulo 18 - QA (Testes)**](#_heading=h.2r0uhxc) **23**

[18.1. Liste os 3 principais itens do seu jogo que você quer testar e por quê?](#_heading=h.1664s55) 23

[**19. Módulo 19 - Atividades Interpessoais**](#_heading=h.3q5sasy) **24**

[19.1. Liste 3 atividades interpessoais que você acredita serem vitais para o trabalho em equipe e por quê?](#_heading=h.25b2l0r) 24

[**20. Módulo 20 - Criando seu próprio GDD**](#_heading=h.kgcv8k) **25**

[20.1. Revisar todos os exercícios passados e faça atualizações e ajustes caso seja necessário](#_heading=h.34g0dwd) 25

[**21. Módulo 21 - Apresentando seu projeto**](#_heading=h.1jlao46) **26**

[21.1. Quais foram os principais aprendizados que você teve no curso e o que você espera do futuro trabalhando com games?](#_heading=h.43ky6rz) 26

# **Módulo 1 - Projeto e Visão geral do Jogo**

## *High Concept* (Conceito geral)

Você e seus irmãos de escudo que se sacrificaram em batalha para salvar seu povo, que conseguiram fugir e voltar para a tribo graças ao seu ato heróico. Em seus últimos suspiros, quando o filme de sua vida começa a passar em suas cabeças, as valquírias saem de Asgard para levá-los para Valhalla.

Agora, como Einherjar, se preparem para o Ragnarok em caçadas selvagens ao lado dos Aesir. Invada, lute, saqueie, construa e automatize para diminuir as forças de Surtr.

## *Game Overview* (Visão Geral do jogo)

Raiders of Valhalla é um PvE, talvez PVP com até X jogadores em times de X. Viaje pelos nove reinos da mitologia nórdica em busca de recursos e aliados para que você e seu time ajudem Odin a se preparar para o Ragnarok.

* + 1. Invada

Você e sua equipe sairão em missões para coletar recursos entre os reinos, esses recursos serão a chave para vocês conseguirem manter e melhorar o grande salão de Valhalla.

* + 1. Lute

Durante as invasões, você encontrará diversos inimigos que querem te impedir de coletar os recursos de suas terras, além disso, outras equipes de Einherjar estarão nos reinos em busca dos mesmos recursos, então saia na frente e colete antes dos adversários ou espere eles fazerem o trabalho sujo e arme uma emboscada para capturar o espólio.

* + 1. Saqueie

Não só de recursos minerais vivem os reinos. Casas, cavernas ou guarnições foram abandonadas pelos antigos moradores, quem sabe se um certo alguém não enviou Mjolnir pelos nove reinos para te ajudar?

* + 1. Sobreviva

Do que adianta obter todos os recursos raros de muspelheim se quando você estava quase voltando para Valhalla pela Bifrost, um grupo de adversários te mata e rouba tudo? Fique vivo até o final e garanta uma retirada segura!

* + 1. Construa

Com os espólios coletados, volte para Valhalla e construa/aprimore armas, armaduras e quem sabe até novos poderes cedidos pelos Aesir.

* + 1. Automatize

[Spoiler Alert]

Em determinado ponto do jogo, deverá acontecer uma missão onde Odin nos manda buscar aliados em Nidavellir, quando a missão é concluída com sucesso, novas opções de automatização de coleta de recursos serão liberadas, assim como melhorias estarão por trás dessas alianças.

## Título do jogo

Raiders of Valhalla

## O que faz dele único?

Inspirado em Escape From Tarkov, mas com uma temática na mitologia Nórdica, e com arte estilizada. Raiders of Valhalla oferece aos jogadores uma nova forma de entrar em batalha.

## Principais *Gameplay Features* (Recursos de Jogabilidade)

Coleta de Recursos, automação de processos, combate, exploração, construção, construção de bases;

# **Módulo 2 - Público-alvo e Plataformas**

## Público alvo

< Escreva aqui >

## Plataforma

< Escreva aqui >

## Gênero do jogo

< Escreva aqui >

## Modelo de negócios

< Escreva aqui >

# **Módulo 3 - Produção**

## Pré-*alpha*

< Escreva aqui >

## Protótipo

< Escreva aqui >

## Versão *Alpha*

< Escreva aqui >

## Versão *Beta*

< Escreva aqui >

## Versão *Closed Beta*

< Escreva aqui >

## Versão *Release Candidate*

< Escreva aqui >

## Versão *Gold*

< Escreva aqui >

# **Módulo 4 - Jogabilidade I: OCR e 3Cs**

## OCR

### Objetivo

< Escreva aqui >

### Desafio

< Escreva aqui >

### Recompensas

< Escreva aqui >

## 3Cs

### Câmera

< Escreva aqui >

### Personagem

< Escreva aqui >

### Controle

< Escreva aqui >

# **Módulo 5 - Jogabilidade II: Regras e Estrutura do Jogo**

## Quais as principais habilidades exigidas no jogo?

< Escreva aqui >

## Que tipo de experiência você quer passar com o seu jogo?

< Escreva aqui >

## Quais motivações você vai apresentar para os seus jogadores?

< Escreva aqui >

# **Módulo 6 - Jogabilidade III: Fluxo**

## Para garantir a variedade e ritmo do jogo, quais são as suas mecânicas auxiliares e modificadores no jogo?

< Escreva aqui >

## Quais são as recompensas no jogo?

< Escreva aqui >

## Quais são os seus inimigos e desafios no jogo?

< Escreva aqui >

## Qual o tipo de fluxo do seu jogo?

< Escreva aqui >

# **Módulo 7 - Jogabilidade IV: Sistema e Protótipo**

## Faça uma lista com o mínimo de 3 *Signs* (sinais) e 3 *Feedbacks* (retornos) do seu jogo

< Escreva aqui >

## Se você fosse criar o protótipo do seu jogo, quais as 3 mecânicas que você gostaria de validar?

< Escreva aqui >

# **Módulo 8 - Mecânicas**

## Descreva a mecânica principal do seu jogo

< Escreva aqui >

## Liste 3 regras do seu jogo

< Escreva aqui >

## Liste 3 parâmetros que você vai utilizar na sua mecânica principal

< Escreva aqui >

# **Módulo 9 - Level Design I: Tutorial e Progressão**

## Qual tipo de tutorial você vai utilizar e porquê?

< Escreva aqui >

## Liste 3 tipos de Power-ups que você irá utilizar no seu jogo

< Escreva aqui >

# **Módulo 10 - Level Design II: Níveis de Dificuldade**

## Liste 3 exemplos de “Nível de poder” que você irá utilizar no seu jogo

< Escreva aqui >

## Liste 1 habilidade de “Nível de habilidade” que o seu jogo irá exigir dos jogadores

< Escreva aqui >

# **Módulo 11 - Level Design III: Comportamento dos Inimigos**

## Liste 1 exemplo de “Máquina de estado finita” com 3 um comportamento dentro do seu jogo

< Escreva aqui >

# **Módulo 12 - Level Design IV: Balanceamento**

## Liste 3 sistemas de mecânicas que poderão ser balanceados no seu jogo

< Escreva aqui >

# **Módulo 13 - História e Narrativa**

## Em até 2 parágrafos, resuma como será a história de seu jogo

< Escreva aqui >

# **Módulo 14 - Arte**

## Descreva em 1 parágrafo como será o estilo visual do seu jogo e quais as suas referências

< Escreva aqui >

# **Módulo 15 - UI/UX**

## Descreva quais são as principais informações (HUD) que serão apresentadas para os jogadores na tela principal do jogo

< Escreva aqui >

# **Módulo 16 - Programação**

## Liste em ordem de importância, quais são os principais elementos que você irá considerar ao utilizar uma engine e por quê?

< Escreva aqui >

# **Módulo 17 - Música e Efeitos Sonoros**

## Descreva em 1 parágrafo como será o estilo musical do seu jogo e quais as suas referências

< Escreva aqui >

# **Módulo 18 - QA (Testes)**

## Liste os 3 principais itens do seu jogo que você quer testar e por quê?

< Escreva aqui >

# **Módulo 19 - Atividades Interpessoais**

## Liste 3 atividades interpessoais que você acredita serem vitais para o trabalho em equipe e por quê?

< Escreva aqui >

# **Módulo 20 - Criando seu próprio GDD**

## Revisar todos os exercícios passados e faça atualizações e ajustes caso seja necessário

< Escreva aqui >

# **Módulo 21 - Apresentando seu projeto**

## Quais foram os principais aprendizados que você teve no curso e o que você espera do futuro trabalhando com games?

< Escreva aqui >