

**Aluno:** Heitor silva dos santos **Matrícula:**2115020010

**Professor:** Armando Agra

**Disciplina:** Laboratório de jogos 3D 3



# GDD

## No Mans Heaven

## **GDD – Game Design Document (Modelo)**

### **1 No Man's heaven**

#### **2 High Concept**

No Man's Heaven é um jogo de aventura espacial de mundo aberto onde os jogadores exploram o sistema solar com um grupo de astronautas em uma nave espacial, descobrindo planetas, luas, satélites, bases e mistérios, enfrentando naves inimigas para salvar o sistema solar de uma ameaça iminente. O jogo combina elementos de exploração com combate espacial, e algumas características de RPG.

#### **3 Gameplay e Enredo**

A princípio o jogo tem o grande cenário do sistema solar. E 3 pequenas fases, sendo elas na terra, em marte e na DarkStar(mercúrio).

O jogo conta com 8 personagens, sendo o protagonista e os 7 companheiros astronautas. A narrativa se dá de forma não linear, dependendo inteiramente dos personagens que o jogador vai destravando. Para “acordar” um personagem o jogador deverá ter os recursos necessários. Cada personagem vai contribuir diferentemente com a narrativa, podendo tomar a caminhos diferentes para concluir o jogo.

O jogo se passa em um futuro distante, onde uma ameaça desconhecida ameaça destruir o a vida na via lactea. Os jogadores assumem o papel do Capitão da nave Morning Star, que é um piloto espacial corajoso que junto com sua tripulação deve explorar planetas e enfrentar as ameaças, interagir com personagens interessantes e reunir aliados enquanto desvendam os segredos por trás da ameaça iminente.

#### **Personagens Principais:**

**O Jogador:** Um piloto experiente e corajoso.

**Aliados:** Físico, engenheiros, Médico, Antropólogo, Biólogo e 3 militares personagens encontrados ao longo da jornada, cada um com habilidades únicas e contribuições para a história.

#### **4. Público Alvo**

*Space Explorer é destinado a jogadores de todas as idades que gostam de jogos de exploração espacial, combate e narrativas envolventes. Porém é mais acessível a pessoas mais maduras, entre 15 há 25 anos, atraindo para o jogo atrairá tanto os entusiastas de ficção científica quanto os jogadores casuais que buscam uma experiência de jogo emocionante e cativante.*

#### **5 Level Design**

*Detalhe o desenho do mapa completo das fases, incluindo plataformas, posicionamento de personagens, objetos e recursos. Os mapas devem ser apresentados em formato de imagens.*

#### **6. Gameplay**

**Exploração Espacial:** Os jogadores podem voar livremente pelo sistema solar, visitando planetas, luas, asteroides e outras localizações interestelares. Cada local oferece oportunidades para descobrir segredos, coletar recursos e enfrentar desafios únicos.

**Combate Espacial:** Os jogadores enfrentarão naves inimigas hostis, piratas espaciais e outras ameaças enquanto defendem o sistema solar. Utilizando uma variedade de armas, escudos e manobras táticas, os jogadores devem derrotar seus oponentes em combates emocionantes e intensos.

**Exploração Espacial:** Os jogadores podem voar livremente pelo sistema solar, explorando planetas, luas, asteroides e outras localizações interestelares.

**Combate Espacial:** Enfrente naves inimigas hostis, piratas espaciais e outras ameaças, utilizando armas e habilidades especiais da nave.

**Mundo do Jogo:** O ambiente do Sistema Solar: O jogo se passa no sistema solar, com representações autênticas de planetas, luas e outros corpos celestes, cada um com características únicas e desafios específicos. **Estações Espaciais e Postos Avançados:** Existem bases espaciais espalhadas pelo sistema solar, onde os jogadores podem comprar suprimentos, reparar suas naves, aceitar missões e interagir com outros personagens.

### **Missões e Objetivos:**

Os jogadores completam uma variedade de missões, incluindo resgates, coleta de recursos, defesa de bases e reconhecimento. Cada missão oferece recompensas únicas e contribui para o avanço da história principal do jogo.

## **7. Interface de usuário**

## **8. Áudio e música**

o jogo tem efeitos musicais semelhantes a jogos arcades da década de 90. Também deve ter 3 músicas para trilha sonora.

## **9. Concept Art e referências visuais**

## **10. Plataformas e Tecnologia:**

**Plataformas:** Inicialmente, o jogo será desenvolvido para PC e consoles de última geração, com planos futuros de lançamento em dispositivos móveis.

**Tecnologia:** O jogo será desenvolvido usando Unreal Engine 5 para gráficos impressionantes, física realista e jogabilidade suave.