

# **Game Design Document: To be The King**

Versão do Documento:1.0  
Autor: Vinícius Silva de Oliveira  
Data:23/04/2023

# Sumário

<b>Módulo 1 - Projeto e Visão geral do Jogo</b>	<b>4</b>
High Concept (Conceito geral)	5
Game Overview (Visão Geral do jogo)	5
Título do jogo	5
O que faz dele único?	5
Principais Gameplay Features (Recursos de Jogabilidade)	5
<b>Módulo 2 - Público-alvo e Plataformas</b>	<b>5</b>
Público alvo	6
Plataforma	6
Gênero do jogo	6
Modelo de negócios	6
<b>Módulo 3 - Produção</b>	<b>6</b>
Pré-alpha	6
Protótipo	7
Versão Alpha	7
Versão Beta	7
Versão Closed Beta	7
Versão Release Candidate	7
Versão Gold	7
<b>Módulo 4 - Jogabilidade I: OCR e 3Cs</b>	<b>7</b>
OCR	7
Objetivo	8
Desafio	8
Recompensas	8
3Cs	8
Câmera	8
Personagem	8
Controle	8
<b>Módulo 5 - Jogabilidade II: Regras e Estrutura do Jogo</b>	<b>8</b>
Quais as principais habilidades exigidas no jogo?	8
Que tipo de experiência você quer passar com o seu jogo?	9
Quais motivações você vai apresentar para os seus jogadores?	9
<b>Módulo 6 - Jogabilidade III: Fluxo</b>	<b>9</b>
Para garantir a variedade e ritmo do jogo, quais são as suas mecânicas auxiliares e modificadores no jogo?	10
Quais são as recompensas no jogo?	10
Quais são os seus inimigos e desafios no jogo?	10
Qual o tipo de fluxo do seu jogo?	10
<b>Módulo 7 - Jogabilidade IV: Sistema e Protótipo</b>	<b>10</b>

Faça uma lista com o mínimo de 3 Signs (sinais) e 3 Feedbacks (retornos) do seu jogo	11
Se você fosse criar o protótipo do seu jogo, quais as 3 mecânicas que você gostaria de validar?	11
<b>Módulo 8 - Mecânicas</b>	<b>11</b>
Descreva a mecânica principal do seu jogo	12
Liste 3 regras do seu jogo	12
Liste 3 parâmetros que você vai utilizar na sua mecânica principal	12
<b>Módulo 9 - Level Design I: Tutorial e Progressão</b>	<b>12</b>
Qual tipo de tutorial você vai utilizar e porquê?	13
Liste 3 tipos de Power-ups que você irá utilizar no seu jogo	13
<b>Módulo 10 - Level Design II: Níveis de Dificuldade</b>	<b>13</b>
Liste 3 exemplos de “Nível de poder” que você irá utilizar no seu jogo	14
Liste 1 habilidade de “Nível de habilidade” que o seu jogo irá exigir dos jogadores	14
<b>Módulo 11 - Level Design III: Comportamento dos Inimigos</b>	<b>14</b>
Liste 1 exemplo de “Máquina de estado finita” com 3 um comportamento dentro do seu jogo	14
<b>Módulo 12 - Level Design IV: Balanceamento</b>	<b>15</b>
Liste 3 sistemas de mecânicas que poderão ser balanceados no seu jogo	15
<b>Módulo 13 - História e Narrativa</b>	<b>16</b>
Em até 2 parágrafos, resuma como será a história de seu jogo	16
<b>Módulo 14 - Arte</b>	<b>17</b>
Descreva em 1 parágrafo como será o estilo visual do seu jogo e quais as suas referências	17
<b>Módulo 15 - UI/UX</b>	<b>18</b>
Descreva quais são as principais informações (HUD) que serão apresentadas para os jogadores na tela principal do jogo	18
<b>Módulo 16 - Programação</b>	<b>19</b>
Liste em ordem de importância, quais são os principais elementos que você irá considerar ao utilizar uma engine e por quê?	19
<b>Módulo 17 - Música e Efeitos Sonoros</b>	<b>20</b>
Descreva em 1 parágrafo como será o estilo musical do seu jogo e quais as suas referências	20
<b>Módulo 18 - QA (Testes)</b>	<b>21</b>
Liste os 3 principais itens do seu jogo que você quer testar e por quê?	21
<b>Módulo 19 - Atividades Interpessoais</b>	<b>22</b>
Liste 3 atividades interpessoais que você acredita serem vitais para o trabalho em equipe e por quê?	22
<b>Módulo 20 - Criando seu próprio GDD</b>	<b>23</b>

Revisar todos os exercícios passados e faça atualizações e ajustes caso seja necessário 23

**Módulo 21 - Apresentando seu projeto 24**

Quais foram os principais aprendizados que você teve no curso e o que você espera do futuro trabalhando com games? 24

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

## 1.1. *High Concept* (Conceito geral)

Jogo de estratégia em tempo real. Assuma o papel de um herdeiro do trono, daquele que outrora fora o maior e mais poderoso reino humano, conhecido como Kingdom of Raendor. Ambientado em um mundo de fantasia medieval, porém cruel e frio. Você deverá reconstruir seu reino fragmentado por conta de rebeliões de nobres que pretendem te tirar do trono e lidar com guerras inacabadas com outras raças. Lide com traições e suas consequências, acordos diplomáticos e alianças com aqueles que já foram os maiores inimigos da humanidade.

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

Jogo de estratégia em tempo real, inspirado em AoE (Age of Empires, principalmente ao que se diz respeito ao critério do balanceamento das unidades e variedade de cenários), Ancestors Legacy (Direção de arte mais cinzenta, demonstrando a ausência de glória nos campos de batalha, assim como a crueldade, gestão de suas unidades militares, táticas com terreno e armadilhas) e Knights and Merchants (Mecânicas de construção, etapa por etapa para manutenção dos recursos que compõem a cidade).

O jogo seguirá o padrão de games RTS, com visão isométrica para um campo da cidade que está visível, porém trazendo elementos de furtividade de unidades como presentes em AoE IV e Ancestors Legacy. A direção de som deve focar no ruído ambiente dos mapas e batalhas, a trilha sonora deve ser um instrumental de fundo trazendo leveza para alguns momentos/cenas, porém jamais alcançar um tom de superação ou glória. Aliás, esse deve ser um dos focos no game, trazer um tom de melancolia presente aos combates, nada de glória ou heróis, somente sobreviventes e claro, pessoas ruins que vão se aproveitar dos mais fracos.

A proposta do game é trazer um combate mais visceral, porém em um mundo de fantasia, como você deverá ser o Rei, então deve mostrar suas capacidades em campo de batalha. O jogador irá conseguir gerenciar a cidade e exércitos, porém deve manusear individualmente cada unidade, inclusive o próprio protagonista (Thraiserin), assim como em SF (SpellForce) realizando pequenas quests durante o mapa da campanha que podem trazer recompensas que trarão alguma vantagem para o cenário em questão.

## 1.3. Título do jogo

To be The King

## 1.4. O que faz dele único?

Um game RTS em mundo de fantasia, porém a fantasia e magia da coisa toda leva o jogador para um cenário com melancolia constante, batalhas desafiadoras, quests que podem te prejudicar, fornecendo pistas falsas (Lide com traições), alianças com aqueles que já foram seus maiores inimigos, porém ambos compartilham de um desejo comum (Forme alianças com seus inimigos que já te prejudicaram) e saiba conviver com suas decisões que não são certas e nem erradas, mas sim necessárias.

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

Essenciais: Funcionalidades essenciais devem ser atreladas ao que é apresentado em SF, Ancestors Legacy e Knights and Merchants. Com respeito ao SF, Thraiserin deve ser capaz de executar ataques únicos, assim como os generais ou lordes inimigos que serão lidados e encarados como “Bosses”. Referente ao Ancestors um mesclado do comportamento das unidades, ataques, armadilhas, stealth e comportamento em meio stealth, assim como os comportamentos de cada unidade referente ao desafio de um terreno presente. Em respeito a gestão da cidade deve ser respeitado muito a lógica de concepção presente em Knights and Merchants, por exemplo: Você possui trabalhadores que levam os recursos para cada especialista (Lenhador, minerador, marceneiro, dentre outros), onde um produto final, deve ser concebido etapa por etapa. Exemplo:

Espada de Ferro:

1. Carvão
2. Ferro
3. Madeira

Os trabalhadores vão pegar o carvão, ferro e madeira necessários e levá-los até o ferreiro, porém o ferro precisa ser processado, então deve ser fabricado e entregue ao ferreiro por meio de lingotes, do qual envolve um especialista anterior ao Ferreiro.

Básicos: Deve ser apresentado as funcionalidades básicas de um RTS comum, um HUD mesclando entre status militares, econômicos e diplomáticos, como apresentado em AoE. Deve estabelecer upgrade de unidades por mapas específicos, por exemplo. Se em uma missão é dada uma quest de ajudar um líder do vilarejo elfo local, será dado como recompensa maior alcance das unidades range e menor custo de mana para unidades com magia.

Especiais: Em determinados cenários deve ser apresentado “Bosses” opcionais, como por exemplo matar um dragão ou exorcizar um demônio. Todo boss opcional deve ser encarado como um desafio extremo, porém com grande recompensa (podendo ser um upgrade militar/econômico de tempo ilimitado para o cenário ou tempo limitado) e recompensa permanente para o protagonista (sempre um buff nerfado para não deixar o personagem desbalanceado e/ou recompensa diferente com o recebido para as unidades/cidade).

Extras: Assim como apresentado em SF, o jogador quando protagonista terá o controle de um inventário bem limitado, porém podendo guardar alguns dos itens adquiridos nas missões na Sala do Tesouro do Rei. Os itens possuíam índices de raridade, quanto maior a dificuldade que o jogador se submete melhor serão as chances de uma recompensa para item “Unique”. As raridades deverão ser estabelecidas em: Incomum, Raro, Épico, Lendário e Único. O jogador irá possuir uma árvore de habilidades, nada muito profundo, porém não será ganho skills de ataque ou defesa, mas somente melhorias que possibilitam maior gestão da cidade, habilidades ao comandar unidades e estabelecimento diplomático (Necessário para requisitar alianças com nações ou avançar em tramas políticas de um cenário).

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

### **2.1. Público alvo**

< Escreva aqui >

### **2.2. Plataforma**

< Escreva aqui >

### **2.3. Gênero do jogo**

< Escreva aqui >

### **2.4. Modelo de negócios**

< Escreva aqui >

## 3. Módulo 3 - Produção

### 3.1. Pré-*alpha*

< Escreva aqui >

### 3.2. Protótipo

< Escreva aqui >

### 3.3. Versão *Alpha*

< Escreva aqui >

### 3.4. Versão *Beta*

< Escreva aqui >

### 3.5. Versão *Closed Beta*



< Escreva aqui >

### 3.6. Versão *Release Candidate*

< Escreva aqui >

### 3.7. Versão *Gold*

< Escreva aqui >

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

### 4.1. OCR

#### 4.1.1. Objetivo

< Escreva aqui >

#### 4.1.2. Desafio

< Escreva aqui >

#### 4.1.3. Recompensas

< Escreva aqui >

### 4.2. 3Cs

#### 4.2.1. Câmera

< Escreva aqui >

#### 4.2.2. Personagem

< Escreva aqui >

#### 4.2.3. Controle

< Escreva aqui >

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

### 5.1. Quais as principais habilidades exigidas no jogo?

< Escreva aqui >

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

< Escreva aqui >

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

< Escreva aqui >

## 6. Módulo 6 - Jogabilidade III: Fluxo

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

< Escreva aqui >

6.2. Quais são as recompensas no jogo?

< Escreva aqui >

6.3. Quais são os seus inimigos e desafios no jogo?

< Escreva aqui >

6.4. Qual o tipo de fluxo do seu jogo?

< Escreva aqui >

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

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

< Escreva aqui >

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

< Escreva aqui >

## **8. Módulo 8 - Mecânicas**

8.1. Descreva a mecânica principal do seu jogo

< Escreva aqui >

8.2. Liste 3 regras do seu jogo

< Escreva aqui >

8.3. Liste 3 parâmetros que você vai utilizar na sua mecânica principal

< Escreva aqui >

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

9.1. Qual tipo de tutorial você vai utilizar e porquê?

< Escreva aqui >

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

< Escreva aqui >

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

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

< Escreva aqui >

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

< Escreva aqui >

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

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

< Escreva aqui >



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

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

< Escreva aqui >

## 13. Módulo 13 - História e Narrativa

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

< Escreva aqui >

## 14. Módulo 14 - Arte

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

< Escreva aqui >

## 15. Módulo 15 - UI/UX

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

< Escreva aqui >

## 16. Módulo 16 - Programação

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

< Escreva aqui >

## 17. Módulo 17 - Música e Efeitos Sonoros

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

< Escreva aqui >

## 18. Módulo 18 - QA (Testes)

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

< Escreva aqui >

## 19. Módulo 19 - Atividades Interpessoais

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

< Escreva aqui >



## 20. Módulo 20 - Criando seu próprio GDD

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

< Escreva aqui >

## 21. Módulo 21 - Apresentando seu projeto

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

< Escreva aqui >