**GAME DESIGN DOCUMENT  
The Red Death’s Masque**  
  
**PÁGINA 1 - TÍTULO**  
Título do jogo: The Red Death’s Masque  
Plataforma: PC  
Idade dos Jogadores: 18+  
Classificação ESRB pretendida: 16+  
Data de lançamento projetada: Março/2017  
Logotipo: XXX  
  
**PÁGINA 2 – RASCUNHO DO JOGO**Resumo da história:  
Fluxo de jogo:  
• Quais os desafios que o jogador irá enfrentar e quais os métodos para ele superá-los;  
• Como funciona o sistema de progressão/recompensa? Como o jogador evolui enquanto os desafios aumentam?  
• Como o gameplay se amarra na história? O jogador encontrará quebra-cabeças que garantirão acesso a novas áreas quando resolvidos? Os jogadores terão que lutar com bosses que barram sua progressão?  
• Qual a condição de vitória para o jogador? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Colecionar 100 estrelas? Todas as anteriores?  
  
**PÁGINA 3 – PERSONAGEM**Conceito do personagem, como ele se relaciona com o gameplay e o cenário.  
  
**PÁGINA 4 – GAMEPLAY**  
Como a sequência de jogo é apresentada?  
Existirão múltiplos capítulos na história?  
O jogo é dividido em níveis, cenários ou rounds?  
Há uma situação de gameplay específica que destoe do gameplay geral? (como um jogo plataforma que tem uma fase onde o protagonista tem que atirar e dirigir)  
Ilustrações de conceitos de puzzles podem entrar aqui  
Como o jogo vai tirar proveito do hardware? É leve, vai ter gráficos fodas? Vai ser baixável, online ou distribuível em unidade de armazenamento? Quais as alternativas de controladores? (movimento, toque, teclado e joystick)  
  
**PÁGINA 5 – MUNDO DE JOGO**  
Imagens e descrições sobre o mundo do jogo, ambientes mencionados na história;  
Descrições curtas que acompanhem os desenhos e digam o que o jogador encontrará em cada local;  
Que clima será evocado neste mundo? Qual aa história dele? As músicas que tocarão;  
Incluir um diagrama simples ou de fluxo para mostrar como o jogador navegará nesse mundo.  
  
**PÁGINA 4 – EXPERIÊNCIA DE JOGO**  
Aqui a gente tem que explorar a Gestalt do jogo, basicamente é “a sensação geral” ou a forma que o jogo será percebido e sentido pelos jogadores. Trocando em miúdos Fe, podemos viajar a vontade.   
Mas há algumas questões bem importantes que temos que responder:  
• Qual a primeira coisa que o jogador vê quando ele inicia o jogo?  
• Que emoções/climas serão invocadas pelo game?  
• Como a música e o som serão usados para transmitir o clima do jogo?  
• Como o jogador navegará pelas telas do jogo? Aqui devemos bolar um diagrama simples de como o jogador deverá navegar por elas.  
  
**PÁGINA 7 – MECÂNICAS DO GAMEPLAY**  
Explorar as mecânicas e os perigos, a existência de power-ups ou outros itens. Basicamente os puzzles e as câmaras do castelo, esse tipo de coisa é que temos que mostrar.  
  
**PÁGINA 8 – INIMIGOS**  
Aqui vamos fazer o mesmo trabalho que vamos ter em descrever o Prospero, mas com a morte.  
  
**PÁGINA 9 – CENAS DE CORTE**  
Basicamente a cena do início e as duas cenas do final, aqui a gente explica exclusivamente o storyboard delas e o efeito que elas terão no jogo.  
  
**PÁGINA 10 – MATERIAIS DE BÔNUS**  
Qualquer coisa desbloqueável e os fatores de replay são apresentados aqui. Como por exemplo, jogar novamente para ver qual o outro final.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Podemos incluir uma parte de anexos, onde colocaremos o cronograma.