



Nome do Jogo

Game Design Document

Versão: 0.1

Autores:

Nome dos Autores

Índice

1. 3
2. 3
3. **Erro! Indicador não definido.**
4. 4
5. 47
6. 47
7. 47
8. **Erro! Indicador não definido.8**
9. 59

1. História

Aqui deve-se estar explicitado um esboço da história do jogo. Deve-se estar descrita minimamente a motivação para que os eventos do jogo aconteçam.

2. Gameplay

2.1 Visão Geral do Jogo

Aqui devem-se estar descritos os aspectos principais de interação entre personagem(ns) e o mundo do jogo. Descreve-se a perspectiva que o jogador possui em relação ao personagem e mundo, mecânicas principais, objetivo e condições de vitória. Caso existam itens, equipamentos, ou personagens que alterem a mecânica do jogo, deve-se descrever em alto nível de abstração como eles afetam a jogabilidade.

Aspectos como pontuação e coleta de itens também ficam definidos nesta seção.

2.2 Mecânicas do Personagem

2.2.1 Mecânica

Aqui define-se em maior detalhe cada mecânica individualmente. Como exemplo, pode-se explicitar o tempo de duração de um pulo, a quantidade de munições disparadas em uma rajada de determinada arma, etc.

2.3 Itens

Aqui se listam e definem em maior detalhe cada item disponível no jogo individualmente, tal como estes afetam as mecânicas de interação.

2.3.1 Item

Podem-se listar como o item se apresenta no mundo, seus efeitos nas interações, e o tempo de duração dos efeitos.

3. Personagens

3.1 Protagonista

Aqui definem-se aspectos visuais do personagem, tal como sua história anterior aos eventos do jogo, sua personalidade (se houver), nome, e motivação. O mesmo deve ser definido para outros personagens, jogáveis ou não, com nível de detalhes variando de acordo com sua importância para o jogo.

4. Controles

4.1 Controlando o protagonista

Definem-se como o jogador controla as ações do personagem principal para interagir com o mundo. Cada item individual representa um comando, com o botão ou combinação de botões utilizado para executá-lo também descrito.

4.1.1 Pulo (exemplo)

O botão de pulo ficará no canto inferior direito da tela do aparelho em posição de paisagem(deitado). O design visual do botão pode conter uma seta para cima ou algum outro feedback visual que represente movimentação vertical.

5. Câmera

Definem-se em maior detalhe as possibilidades de visualização que o jogador possui do mundo, tal como alternar entre elas ou ajustá-las. Pode-se incluir exemplos visuais para cada uma das câmeras possíveis.

6. Cenários

Definem-se em variado nível de detalhes os cenários onde os eventos do jogo ocorrerão. Aspectos como clima, cores, terreno e ambientação são explicitados para cada um dos cenários.

7. Inimigos e obstáculos

Aqui listam-se e detalham-se os obstáculos e inimigos enfrentados pelo protagonista através do jogo. Estes podem estar agrupados por cenários, nível de dificuldade, ou qualquer outro critério que seja conveniente ao jogo.

Estes devem estar definidos com aspectos visuais e mecânicos.

8. Interface

Define-se aqui, de maneira específica, a interface do jogo. Estas descrições darão base a mockups e protótipos que possam ser feitos posteriormente. Deve-se explicitar cada conjunto de itens, tal como onde e quando estes estarão dispostos para interação. Menus e outros conjuntos agrupados poderão então ser incluídos com facilidade em várias telas diferentes.

8.1 Menu Inicial

8.1.1 Iniciar Jogo

8.1.2 Créditos

8.1.3 Sair

8.2 Interface no Jogo

8.2.1 Pulo

8.2.2 Dash

8.2.3 Pause

8.3 Menu de Pause

8.3.1 Retornar ao Jogo

8.3.2 Voltar ao Menu Inicial

8.3.3 Sair do Jogo

9. Cronograma