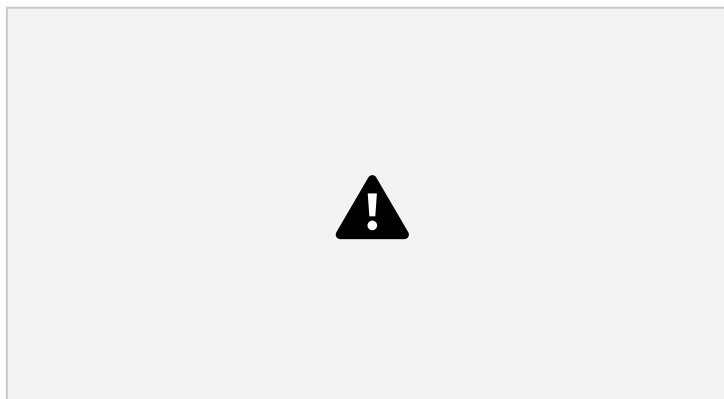


- NOTA: Este documento está sendo disponibilizado de forma gratuita com a intenção de ajudar os desenvolvedores. Lembrando que não existe forma correta ou errada de se documentar um jogo, ou seja, você pode modificar este documento e adaptá-lo da forma que achar mais adequada para o seu projeto. -



LOGO DA DESENVOLVEDORA

GAME DESIGN DOCUMENT



LOGO/CAPA DO JOGO

Nome do Projeto:

Nome Final do Jogo:

Período de Desenvolvimento: 00/00/0000 até 00/00/0000

Responsável pelo Game Design Document: Rafael R. Mattos

Equipe de Desenvolvimento:

Game Design	Arte Gráfica
Roteiro	Sonoplastia
Programação	Level Design

Controle de Versão do Projeto

Número	Data	Responsável	Alterações Realizadas

Sumário

1. PROPOSTA

- 1.1. Metaplot / Sinopse
- 1.2. Objetivos Principais
- 1.3. “Golden Nuggets” (Diferencial)
- 1.4. Gênero(s) de jogo
- 1.5. Quantidade de Jogadores
- 1.6. Público Alvo
- 1.7. Plataforma Alvo e Softwares de Produção
- 1.8. Requisitos de Sistema
- 1.9. Cronograma e Atividades

2. Mecânicas de Jogo

- 2.1 Ações do jogador
- 2.2 Regras de Mundo
- 2.3 Controles e Comandos
- 2.4 Fluxo de Menus

3. Gameplay

- 3.1 Fluxo / Progressão de Jogo
- 3.2 Formas de Gameplay (Opcional)

4. Roteiro

- 4.1 Enredo Principal
- 4.2 Personagens Principais

5. Level Design

- 5.1. Level Design das Fases

6. Trilha Sonora

- 6.1 Efeitos Sonoros
- 6.1 Músicas

7. Referências de Projeto

1. PROPOSTA

(Como surgiu a ideia de jogo e para qual finalidade).

1.1. Metaplot / Sinopse

(- Metaplot: Ponto de virada que acontece na história onde o jogo tem o seu início;

- Sinopse: Breve resumo geral do enredo).

1.2. Objetivos Principais

(O que o jogador precisa fazer para terminar o jogo).

1.3. “Golden Nuggets” (Diferencial)

(Diferenciais que o jogo tem em relação ao que podem ser seus concorrentes).

1.4. Gênero(s) de jogo

(Os gêneros do jogo).

1.5. Quantidade de Jogadores

(*single player, multiplayer, co-op...*).

1.6. Público Alvo

(O perfil e faixa etária do público-alvo).

1.7. Plataforma Alvo e Softwares de Produção

(Qual será a plataforma na qual o jogo vai ser desenvolvido e quais softwares foram utilizados durante o desenvolvimento).

1.8. Requisitos de Sistema

REQUISITOS MÍNIMOS	
Sistema Operacional (S.O)	
Processador	
Memória	
Placa de Vídeo	
Armazenamento disponível	
Outros	
RECOMENDADO	
Sistema Operacional (S.O)	
Processador	
Memória	
Placa de Vídeo	
Armazenamento disponível	
Outros	

1.9. Cronograma e Atividades

(Divisão das atividades de acordo com cada mês. Sugestão: utilizar algum site de metodologia ágil, como o Trello ou Clickup)

2. Mecânicas de Jogo

2.1 Ações do jogador

(Quais ações o jogador pode tomar dentro do ambiente de jogo?)

2.2 Regras de Mundo

(São as regras que você estipulará para o seu ambiente de jogo, e o que o jogador poderá ou não poderá fazer graças à elas. Aqui também se encaixa o tipo de visão que o jogador terá, 1ª ou 3ª pessoa; topdown ou sidescroller...)

2.3 Controles e Comandos

(De que forma o jogador irá executar as ações, através de teclados? Joysticks? Quais teclas ou botões correspondem a quais ações?)

2.4 Fluxo de Menus

(Fluxograma ou outra representação de como serão as sequências de telas)

3. Gameplay

(Aqui pode ser colocado qualquer informação que você ache relevante referente ao gameplay e que talvez não se encaixe em outro tópico)

3.1 Fluxo / Progressão de Jogo

(De que forma se dá a progressão do jogo? É um ambiente de mundo aberto ou linear? Como ficou o balanceamento?)

3.2 Formas de Gameplay (Opcional)

(Basicamente os tipos de jogadas que você imagina que o jogador irá executar. Esse tópico é interessante até mesmo para revisões de feedback nas horas de pré-testes, quem sabe até um bug não comprometedor dê a ideia de implementação de uma nova mecânica)

4. Roteiro

4.1 Enredo Principal

(Sugestão: Caso o enredo seja muito grande ou o jogo tenha muitas “cut-scenes”, pode ser interessante separá-los em um outro documento específico, já que o ideal é que o GDD seja um documento de rápido acesso para toda a equipe)

4.2 Personagens Principais

(Listar os personagens principais, contando o background caso exista e citando demais informações que achar necessário. Interessante colocar imagens de referência para a criação de cada personagem e assim como no enredo, caso as concept arts sejam em grande número, talvez melhor criar um documento separado só para elas)

5. Level Design

5.1. Level Design das Fases

(Aqui é muito interessante, quiçá importante, separar cada fase do jogo em um subtópico, descrevendo neles os itens:

- Qual o objetivo da fase;
- Qual sensação a fase deve causar no jogador;
- Como deve ser a ambientação e trilha sonora;
- Que tipo de itens e/ou inimigos e obstáculos terão nesta fase;
- Colocar imagens de referência de cada fase;
- etc.

6. Trilha Sonora

(Listar toda a Trilha Sonora (neste caso músicas e efeitos) presentes no jogo. Descrever brevemente qual o tipo de sensação cada música e/ou efeito transmitem ou então em qual tipo de situação eles se encaixam melhor. Pode ser útil também descrever em quais fases cada música é tocada)

6.1 Efeitos Sonoros

6.1 Músicas

7. Referências de Projeto

(Toda referência que você achar interessante colocar e caso tenha utilizado assets prontos, listar o nome de cada criador de cada asset para nomeá-lo nos créditos do jogo se necessário)