

## **Título do Jogo**

game design document  
versão **dia/mês/ano**

<b>1. Contexto</b>	<b>4</b>
1.1 Mundo	4
1.2 História do jogo	4
<b>2. Mecânica do Jogo</b>	<b>4</b>
2.1 Progressão do Jogo	4
2.2 Objetos	4
2.2.1 Personagens.....	4
2.2.2 Itens.....	5
2.3 Ações	5
2.3.1 Ações operacionais.....	5
2.3.2 Ações resultantes.....	5
2.4 Espaços	5
2.5 Fases	5
2.6 Desafios	5
2.6.1 Puzzles.....	5
2.6.2 Combate.....	5
2.6.3 Cenário.....	5
2.7 Regras	5
2.8 Modos	5
2.9 Câmera	6
2.10 Opções	6
2.11 Salvando o Jogo	6
2.12 Economia	6
<b>3. Narrativa</b>	<b>6</b>
3.1 Storytelling	6
3.2 Cut Scenes	6
<b>4. Interface</b>	<b>6</b>
4.1 Interface física	6
4.2 Interface virtual	6
4.2.1 Fluxo de telas.....	6

<b>5. Tecnologia</b>	<b>6</b>
5.1 IA	6
5.1.1 IA dos oponentes .....	6
5.1.2 IA de suporte .....	6
5.2 Procedimentos e padrões de desenvolvimento	7
5.3 Engine	7
5.4 Linguagem de programação	7
5.5 Requisitos mínimos	7
<b>6. Produção</b>	<b>7</b>
6.1 Cronograma	7
6.2 Plano de Teste	7
6.3 Plano de Distribuição/Divulgação	7

Esse modelo serve como um guia para padronizar e agilizar o processo de criação do documento de design. Cada jogo porém, tem necessidades distintas e este modelo não tem a intenção de ser uma fórmula, e sim uma forma, moldável as necessidades do jogo.

## Escopo

Ocupa a primeira página do GDD com as informações básicas sobre o jogo. Essas informações serão detalhadas nas páginas seguintes.

<b>Público Alvo</b>	Feminino/Masculino, tantos anos
<b>Plataforma</b>	Web, Facebook, Console, Mobile...
<b>Jogadores</b>	Single/Multiplayer
<b>Gênero</b>	Ação, Plataforma, Corrida...
<b>Visão Geral</b>	High concept do jogo, resumo da mecânica, estética, narrativa e jogabilidade.
<b>Objetivo</b>	Objetivo do jogador
<b>Recursos</b>	Mundo, objetos, personagens, controles básicos...
<b>Golden Nuggets</b>	Diferenciais do jogo

## 1. Contexto

### 1.1 Mundo

Descrever o espaço onde acontece o jogo e suas características. Contextualizar as regras desse mundo, história, física e outras peculiaridades.

### 1.2 História do jogo

Descrever a história do jogo.

## 2. Mecânica do Jogo

Overview da mecânica.

### 2.1 Progressão do Jogo

Listar as etapas do jogo na ordem que serão apresentadas ao jogador.

### 2.2 Objetos

Listar os objetos e seus atributos e estados. Objetos são todos os elementos substantivos do jogo incluindo personagens e itens. Listar o que é visível para o jogador e o que está por trás do jogo (entidades virtuais e eventos aleatórios).

#### 2.2.1 Personagens

- *Habilidades virtuais*

Listar as habilidades dos personagens e sua evolução dentro do jogo.

- *NPCs*

Listar os NPCs (amigos e inimigos) e sua função no jogo, assim como a maneira que interagem com o personagem principal.

### *2.2.2 Itens*

## **2.3 Ações**

### *2.3.1 Ações operacionais*

Listar as ações básicas que podem ser realizadas pelo jogador. Como por exemplo, Pular, mover em uma direção, esquivar. As ações interagem com objetos, lista-los.

### *2.3.2 Ações resultantes*

Listar as ações resultantes das ações básicas, como por exemplo, desviar de um objeto pulando e movendo. Ações resultantes = sujeitos x verbos x objetos.

## **2.4 Espaços**

Descrever os espaços do jogo, áreas e superfícies.

## **2.5 Fases**

Descrever as fases do jogo, diferenças entre cada uma delas. Descrever fase tutorial.

## **2.6 Desafios**

### *2.6.1 Puzzles*

Descreva os elementos ou partes do seu jogo que contem puzzles. Descreve esses puzzles, como se organizam, suas soluções e os desafios que propõe.

### *2.6.2 Combate*

Descrever o sistema de combate e seu fluxo.

### *2.6.3 Cenário*

Descrever obstáculos de cenário.

## **2.7 Regras**

Descrever as regras fundamentais e uma versão resumida para ser passada ao jogador através de help. Descrever o tutorial se necessário.

## **2.8 Modos**

Listar o modo principal de jogo e modos secundários.

## **2.9 Câmera**

### **2.10 Opções**

Descrever as características que podem ser alteradas por opção dos jogadores e como elas afetam jogabilidade e mecânica.

### **2.11 Salvando o Jogo**

### **2.12 Economia**

Descrever o valor monetário do jogo e como funciona. Como é adquirido e utilizado. Descrever outros itens de valor endógeno.

## **3. Narrativa**

### **3.1 Storytelling**

Descrever elementos do jogo que favorecem e afirmam o entendimento do universo e da história.

### **3.2 Cut Scenes**

Listar as cut-scenes.

## **4. Interface**

Existe sempre em função do jogo e deve ser o mais transparente e intuitiva possível.

### **4.1 Interface física**

- Controles
- Modos (por exemplo ao entrar em um carro os controles tem outras funções)
- mapeamento (comportamento dos botões)

### **4.2 Interface virtual**

Descrição dos Menus e HUD.

#### *4.2.1 Fluxo de telas*

Descreva como as telas são ligadas e em qual ordem.

## **5. Tecnologia**

Descrever a engine, requisitos mínimos, player utilizado e etc...

### **5.1 IA**

#### *5.1.1 IA dos oponentes*

#### *5.1.2 IA de suporte*

## **5.2 Procedimentos e padrões de desenvolvimento**

## **5.3 Engine**

## **5.4 Linguagem de programação**

## **5.5 Requisitos mínimos**

## **6. Produção**

Documenta a organização básica do seu projeto.

### **6.1 Cronograma**

### **6.2 Plano de Teste**

### **6.3 Plano de Distribuição/Divulgação**