

# Game Design

GDD

# Quem sou



**YASMIN MATOS**

Yasmin é estudante de Análise e Desenvolvimento de Sistemas na UNINTER. Atualmente, faz parte do Scuba Team de UX e Design. Ela ama aprender, desde linguagens élficas até astronomia, mas é apaixonada mesmo por tecnologia, livros, games e assuntos geeks.

# Documentação de Design de Jogo (GDD)

**Guia abrangente que detalha todos os aspectos do jogo, desde narrativa até mecânicas, personagens e mais!**

# GDD

- <https://gamescrye.com/resources/game-design-documents>
- <https://mainleaf.com/pt/gdd-exemplo-e-guia-completo-para-criar-o-seu-jogo>
- **VAMOS USAR O SEGUINTE MODELO:** [https://docs.google.com/document/d/10wwIG4am8ko2V3PEaduzZ5\\_W89c0ChaQsn1fX7wvfdY/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/10wwIG4am8ko2V3PEaduzZ5_W89c0ChaQsn1fX7wvfdY/edit?usp=sharing)
- **Exemplo:** [https://docs.google.com/document/d/15EzzrIX8ZTu86ZDc6zgBPcjwQ5PJoV6hncDx6n1n6fE/edit?usp=sharing|OH5AoE5Q9tEvlHomo1VMI/Papo-sobre-Game-Design-\(2\)?type=design&node-id=2%3A33&mode=design&t=EDxagnm3HZNrolZU-1](https://docs.google.com/document/d/15EzzrIX8ZTu86ZDc6zgBPcjwQ5PJoV6hncDx6n1n6fE/edit?usp=sharing|OH5AoE5Q9tEvlHomo1VMI/Papo-sobre-Game-Design-(2)?type=design&node-id=2%3A33&mode=design&t=EDxagnm3HZNrolZU-1)

# Big 3

- **Sobre o que é seu jogo?**
- **O que as pessoas fazem ao jogá-lo?**
- **Qual a recompensa das pessoas ao realizarem atos?**

# Big 3

- **Sobre o que é seu jogo?**

Sobre:

- Como gastar recursos para alcançar objetivos
- Gerenciar recursos
- Usar mecânica e explorar
- Fazer escolhas significativas

# Big 3

- **O que as pessoas fazem enquanto jogam o game?**
  - Usam recursos para objetivos específicos
  - Selecionam recursos
  - Equilibram utilização de recursos

# Big 3

- **Como recompensamos as pessoas que jogam?**
- Pessoas recebem conhecimento e otimizam o que têm
- Pessoas conseguem compreender como chegar ao objetivo

# Título do game

Nome do jogo

# Storyline

Narrativa ou enredo que guia a experiência da pessoa jogadora dentro do game. Proporciona contexto, significado e motivação.

Envolve:

- progressão de eventos
- personagens
- cenários

# Mecânicas

⇒ Como funciona?

- Tipo de game
  - Exemplo: plataforma
  - PC / vídeo-game / Celular

# Características

⇒ Elementos do game

- Movimentação rápida ou lenta, reação imediata da pessoa jogadora, etc.

# Arte

- 2D? 3D?
- Pixel art? Digital art?

# Trilha Sonora & Música

- Mood Musical
- Efeitos sonoros → sons de risada, choro, etc.

⇒ No copyright - atentar-se!

# Interface & Controles

- Teclas ou ações touch

Exemplo: setas, wasd;  
andar, correr, pular, pegar.

# Dificuldades

- Jogo terá opção de diversas dificuldades?
- Quantos níveis de dificuldade?

# Personagens

- Protagonista
- Personagens
  - primários
  - secundários
- Antagonista

# Personagens

- Nome
- Pontos Fortes
- Fraquezas
- Desejos
- Habilidade, caso tenha

# Personagens

- Representatividade
- Pontos importantes:
  - <https://300mind.studio/blog/game-character-design-guide>



# Cenário

- Locais
- Possível mostrar por meio de imagens

# Cronograma

- Metas / tempo para atingir

# Pitch

