Modelo Básico de GDD

Conceito:

Título Provisório:

O título inicial para o seu jogo. “Jogo de plataforma” não é um bom título final, mas se você não tem nada em mente, algo assim pode servir por enquanto.

Conceito Inicial:

Explique o conceito do seu jogo. Qual é a ideia? Por que você ela é interessante?

Gêneros:

Em quais gêneros de jogos seu jogo se encaixa?

Detalhes Interessantes:

Existe algum detalhe interessante que diferencia sua ideia de outros jogos? Por quê as pessoas vão querer jogá-lo?

Público Alvo:

Para quem está fazendo o seu jogo? É um jogo casual, ou apenas para um público específico? Fãs de shooters, fãs de jogos retrô? O jogo é amigável para crianças ou contém conteúdo adulto (como violência extrema, temas sexuais, etc.)?

Detalhes Técnicos

Plataforma:

Qual é a plataforma em que seu jogo será rodado? Computadores? Telefones celulares? Consoles de jogos?

Tecnologias:

Quais são as tecnologias usadas para a criação do jogo? Quais linguagens? Unity, Javascript? (Se está seguindo meu manual, falo sobre isso mais a frente)

Interação:

Qual é a interface utilizada para a interação do jogador com o jogo? Touchscreen, controle, teclado e mouse? Temos controle por movimento? Algum tipo de *feedback* diferente?

Monetização:

Seu jogo será de graça ou pago? Será free 2 play (grátis para jogar) com microtransações?

Detalhes Conceituais:

Cenário:

Em que tipo de mundo o seu jogo se passa? Uma terra fantástica como a Terra Média? Um futuro disópico cyberpunk? No mundo real?

Enredo:

Qual é a história do jogo? O que acontece no decorrer do jogo.

Contexto:

Precisa dar mais detalhes que não se encaixam bem na historia?

Temas:

Quais são os temas narrativos que deseja explorar na história? Como isso vai refletir no *gameplay* e na história?

Formato de Narrativa:

Como essa história será contada? *Cutscenes* cinematográficas? Diálogo em caixas de texto? Através do cenário? Um pouco de cada?

Personagens:

Quem são os personagens no seu jogo? Como eles interagem entre si? Existe um vilão?

Detalhes de Gameplay

Mecânicas Primárias:

Quais são as mecânicas primárias do seu jogo? Como o seu jogador vai interagir com o mundo simulado? Qual é o Core Loop?

Mecânicas Secundárias:

Quais mecânicas tangenciais você deseja incluir? Leaderboards online? Cloud Saves? Conquistas?

Objetivos/Condição de Vitória:

Quais são os objetivos do jogador? Qual é a condição de vitória?

Desafio:

Como o jogo desafia o jogador? Como a dificuldade aumenta no decorrer do jogo?

Sistema de Recompensa:

Você ganha dinheiro, experiência, pontos? Existem itens colecionáveis, upgrades, armas alternativas?

Condições de Derrota:

Quais são as condições para vencer ou perder o jogo? Energia? Tempo? Vidas?

Detalhes Áudiovisuais

Estilo Visual:

Qual é o estilo visual do seu jogo? Ele usa pixel art, voxels? É 3D? Em um estilo realista, ou mais fantástico?

Estilo Musical:

Que tipo de música vai tocar no seu jogo? Orquestral? Chiptunes? Qual o gênero musical que melhor define suas músicas de fundo?

Efeitos Sonoros:

Estilo de efeitos que não são a música de fundo. São realistas, fantásticos? São atmosféricos ou satisfatórios?

Estilo da Interface:

Como serão os menus e outros elementos de interface? Existem informações em tela como barras de vida, contadores de pontos, etc? Quais telas vão existir no seu jogo?

Objetos e Assets de Jogo:

Entidades:

Quais são as entidades do seu jogo? NPCs, Inimigos, personagens jogáveis…

Objetos:

Objetos interativos ou de cenário, localizações, etc…

Texturas/Modelos/Etc.:

(Preencher mais tarde) Lista de ferramentas utilizadas durante o desenvolvimento para criação de arte, música, modelos, mapas, etc.

Ferramentas de Desenvolvimento:

Lista de ferramentas utilizadas durante o desenvolvimento para criação de arte, música, modelos, mapas, etc.

Ferramentas:

Ferramentas de Desenvolvimento:

Lista de ferramentas utilizadas durante o desenvolvimento para criação de arte, música, modelos, mapas, etc.

Planos:

Wishlist:

O que planeja implementar/incluir no projeto no futuro? Mecânicas, outros modos, updates?