**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL**

DISCIPLINA DE NARRATIVAS GRÁFICAS E GAMES 2021/1

NOME DO ESTÚDIO DESENVOLVEDOR

**TÍTULO DO JOGO**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Nome 1

Nome 2

Nome 3

Cidade, mês e ano

# SUMÁRIO

[SUMÁRIO 2](#_Toc73905680)

[1 SINOPSE 3](#_Toc73905681)

[2 REFERÊNCIAS E CONTEXTO 3](#_Toc73905682)

[3 HISTÓRIA 3](#_Toc73905683)

[4 GAMEPLAY 3](#_Toc73905684)

[5 PERSONAGENS 3](#_Toc73905685)

[6 CONTROLES 4](#_Toc73905686)

[7 CÂMERA 4](#_Toc73905687)

[8 UNIVERSO DO JOGO 4](#_Toc73905688)

[APÊNDICE 4](#_Toc73905689)

# 1 SINOPSE

- Elevator pitch: num parágrafo breve, apresente o jogo, a trama, o gênero, a jogabilidade, etc.

# 2 REFERÊNCIAS E CONTEXTO

- Como o jogo se coloca no contexto atual do mercado de games?

- Para qual plataforma será desenvolvido?

- Quais as referências criativas (jogos, livros, música, filmes, séries) inspiraram sua criação?

- Quais outros jogos são seus competidores no mercado? Quais os seus diferenciais?

# 3 HISTÓRIA

- Descrição da narrativa global do jogo. Qual o conflito? Quem são as personagens protagonistas? Qual o papel do jogador? Quem são os inimigos? Qual o objetivo principal? Onde a história acontece?

# 4 GAMEPLAY

- Descrição da mecânica do jogo;

- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?

- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?

- Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?

- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

# 5 PERSONAGENS

- Descrição dos personagens principais e secundários;

- Descrição dos antagonistas e inimigos;

- Inclua as habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes, armas...);

# 

# 6 CONTROLES

- Como o jogador controla o personagem principal? Um controle? Teclado? Touch screen do celular ou tablet? Os controles dependem da plataforma;

# 7 CÂMERA

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo? Primeira ou terceira pessoa? De cima, isométrico, de lado? Há mudanças de câmera? O que aparece na tela enquanto se joga?

# 8 UNIVERSO DO JOGO

- Descrição geral do universo do jogo: o mundo, país, cidade ou local onde a história acontece. Fale também sobre como as ações do jogador influenciam o mundo;

- Como as fases do jogo estão conectadas? Há passagem de uma cenário para outro?

- Qual o efeito ou sensação geral que o mundo deve passar? Medo, angústia, descoberta, exploração, conforto, perigo?

- Que tipo de música deve ser usada no jogo?

- Outras informações importantes.

# APÊNDICE

Seção opcional. Inclua aqui, se desejar, concept art de personagens ou cenários, exemplos de HUD, storyboards, trechos de roteiro, outras imagens e materiais semelhantes.