

Observações sobre o GDD-exemplo publicado no livro “Game Design: Theory & Practice”, segunda edição, de Richard Rouse III:

- O GDD publicado como exemplo no livro consta no Apêndice B, páginas 579 a 654.
- O jogo foi desenvolvido pela Surreal Software e publicado pela Midway no início de 2004.
- O GDD foi construído para o jogo *The Suffering*, que no início se chamava *Unspeakable*.
- Como é comum no desenvolvimento de jogos, o jogo final possui modificações que não foram atualizadas no GDD e também modificações que foram registradas em documentos específicos.
- Na parte inicial do arquivo estão descritas as diferenças entre o GDD e o jogo publicado.
- A versão do GDD é de 8 meses antes do lançamento do jogo.
- O arquivo não contempla o GDD completo, que tinha o dobro do tamanho desse que foi apresentado no livro. Aonde consta “[...]” havia conteúdo no GDD original, que foi retirado para que coubesse no livro. A maior parte do conteúdo que foi removida do GDD de exemplo diz respeito a armas, NPCs e fluxo do jogo.