

SEU
LOGO
AQUI

Game Design

Game Document

[NOME EMPRESA]


Escrito por [SEU NOME]

Copyright © [2022]

www.seusite.com

[DIA]/[MÊS]/[ANO]

[TÍTULO JOGO]
[SUBTÍTULO JOGO]



Resumo do Jogo

Esta seção é bastante auto-explicativa. Você usará esta seção para resumir seu jogo para leitores que simplesmente desejam obter uma breve descrição geral do seu jogo e o que eles podem esperar ler.

Pense nesta seção como o interior de uma capa de livro. Ele informa de forma rápida e concisa ao leitor um resumo do enredo e quais pontos-chave eles podem esperar se optarem por ler o livro inteiro. Basta mantê-lo em um comprimento resumido. Você poderá descrever seu jogo em detalhes ao longo de todo este documento.



SUMÁRIO

Versões	p.#
Design Universal	p.#
+Game Concept	p.#
+ Objetivos	p.#
+ Detalhes do Jogo	p.#
+ História do jogo	p.#
Inspiração	p.#
O Mundo	p.#
+ O mundo físico	p.#
Personagens	p.#
+ Personagem #1 Nome	p.#
+ Personagem #2 Nome	p.#
Interface de Usuário	p.#
Atributo ou Sistema de Habilidade	p.#
Sistema de Evolução	p.#
Partituras Musicais & Efeitos Sonoros	p.#
+ Partituras Musicais	p.#
+ Efeitos Sonoros	p.#
Plano de Jogo	p.#
+ Nome do Nível/Cena1	p.#

DESIGN VERSION CONTROL

Use esta seção para resumir as mudanças e o que você deseja alcançar. À medida que o desenvolvimento avança, você poderá revisar seu documento de design de jogo de vez em quando. Você pode adicionar algumas animações, endereços de ambiente, mudar um pouco a história. Esta é a seção que você atualizará nesses casos. Por que isso é importante? Digamos que

você esteja na versão 3 do seu GDD e não consiga se lembrar de um recurso ou detalhe que foi usado na versão 1. O recurso foi removido e você deseja trazê-lo de volta. Você pode consultar esta seção para quaisquer alterações feitas e por quê.

Game Version Control

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do jogo.

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do jogo.

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do jogo.

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

5

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do jogo.

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3

VERSÕES Nº.

Esta é uma breve descrição e resumo do que foi atualizado/revisado nesta versão do documento de design do jogo.

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso 3
- ▶ Recurso 4
- ▶ Recurso 6
- ▶ Recurso 7
- ▶ Recurso 8
- ▶ Recurso 9
- ▶ Recurso 10
- ▶ Recurso 11
- ▶ Recurso 12

DESIGN UNIVERSAL

O Game Concept é uma breve visão geral das plataformas nas quais você planeja lançar, sobre o que pretende alcançar com este jogo, datas de lançamento, os diferentes membros da equipe e suas funções no processo de desenvolvimento do jogo.

Game Concept

NOME DO JOGO (TÍTULO E SUBTÍTULO)

O título identifica o nome do jogo. O título deve ser simples atrativo, criativo e ser distintivo o suficiente para destacar-se em meio a outros jogos similares.

Ex: GTA4, The Sims 4

Genero

Identifique os generos que seu jogo terá. Ex: Ação, Aventura, Ficcao, Luta, RPG e etc

Plataforma

Identifique as plataformas que o jogo será lançado. Ex: Consoles, PC, mobiles e etc

Modo-Jogador

Conte aqui qual os modos de jogador o seu jogo terá. Ex: Single Player, Dual Player, Multi Player.

Softwares e Hardwares

Você pode definir os hardwares e softwares necessários para a criação e execução do jogo.

Membros

Você pode definir alguns objetivos dos membros da equipe. Ex: Rojer (programador), Maria (escritora).

Prazos/Custos

Você pode definir quando planeja lançar seu jogo e custos envolvidos. Ex: 2 Anos e R\$5000,00



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

7

O Game Proposal é um resumo geral de todos os detalhes do jogo. Informações como a finalidade, objetivo principal, condições de vitória, o que o jogador irá controlar, cenários e muito mais

Game Proposal

QUAL É A FINALIDADE DO JOGO?

X

Ex: Os jogos de tabuleiros ajudam em aprendizados específicos tais como: raciocínio, memória, atenção, elaboração de processos estratégicos, concentração.

QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?

O objetivo principal pode ser o objetivo geral do personagem principal da história. Ex: O personagem principal busca vingança por um ente querido assassinado e o objetivo da história/jogo é levar o assassino à justiça, etc.

QUAIS AS CONDIÇÕES DE VITÓRIA?

X

O QUE/QUEM O JOGADOR CONTROLARÁ?

X

QUAL É O CENÁRIO DA HISTÓRIA?

X

Continuação...

QUANTAS HORAS DE JOGO VOCÊ ESPERA?

Quanto tempo duraria o jogo? Horas? minutos? Nos dias atuais um bom jogo dura em média uma hora, mas é claro que existem exceções. O que você quer fazer? Novamente citamos que o designer deve olhar seu público alvo e que tipo de resultado deseja com o mesmo. Nos dias atuais, jogos muito longos tem um público mais restrito.

QUAL O PÚBLICO ALVO?

O primeiro elemento a ser pensado é o jogador pois o jogo só terá sucesso se for feito para o jogador e não para o designer. Isto significa saber quais seriam as expectativas que um jogador teria ao abrir a caixa do produto, ler as regras e passar seu tempo com um determinado jogo. Por isso avalie seu público antes de começar algo.

QUAIS OS PRINCIPAIS COMPETIDORES?

x

C #1	Nome do Jogo 1	Nome da Empresa 1
C #2	Nome do Jogo 2	Nome da Empresa 2
C #3	Nome do Jogo 3	Nome da Empresa 3
C #4	Nome do Jogo 4	Nome da Empresa 4

O QUE TORNA ESTE JOGO DIFERENTE DOS JOGOS CONCORRENTES?

x

OUTRAS PERGUNTAS RELEVANTES

x



História do Jogo

Use esta seção para contar toda a história por trás do seu jogo. Conte-nos toda a história do começo ao fim! Você pode ser extremamente detalhado ou encurtá-lo para um esboço/resumo. Isso tudo depende de você. Minha recomendação seria usar esta seção para dar mais um resumo da história do jogo. Mais abaixo neste documento, você encontrará uma seção que o instruirá a escrever seu jogo com mais detalhes (Esquema do seu jogo). Essa seção solicitará uma explicação mais completa de sua história. No entanto, use este documento como achar melhor!

DESIGN UNIVERSAL

O Game Design é a documentação completa e oferece informações completas sobre cada etapa ao longo do desenvolvimento do jogo.

O Ambiente Físico

Use esta seção para uma breve descrição do mundo do jogo. É um mundo de ambiente aberto ou fechado? e por quê? Ambiente Hight ou Low Poly? Gráficos 3D ou 2D? Quantos níveis você planeja fazer? Qual estilo? Fale sobre os objetivos do jogo. Fale sobre o raciocínio por trás de suas escolhas. Você pode falar sobre a atmosfera e o humor do seu mundo de jogo.

● OS PRINCIPAIS LOCAIS

Liste os principais locais do jogo aqui (Espaço, Itália, Floresta, etc.).

● A JORNADA

Descreva como o jogador viaja em seu mundo. É mundo aberto? Seu jogo carrega quando você entra em prédios? Carro? Trem? Cavalo?

● A ESCALA

Descreva a escala do seu mundo. Isso é normal? Ou é mais como Alice no País das Maravilhas, onde a porta é grande demais para passar?

● OBJETOS

Descreva os tipos de objetos em seu mundo e como eles podem ser usados. Ex: Poções de saúde, notas escritas, gravações de áudio de NPCs na história (como em Bioshock). Esta seção é uma breve visão geral. Você pode descrever cada item em detalhes posteriormente.

● TEMPO

Descreva o clima que existirá em seu mundo. Quais ações podem desencadear o clima. Se o seu jogo não tiver clima 'típico'. Você pode descrever como seu ambiente pode interagir com o jogador (Ex. Um poltergeist que afeta o ambiente).



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

● DIA E NOITE

Seu jogo tem um ciclo de dia e noite? Seu jogo acompanha a passagem do tempo?

● O MOTOR DO JOGO

Descreva resumidamente seu mecanismo de jogo e por que você escolheu usá-lo. Unity 3D? Unreal? Cryengine? Lumberyard? RPG maker? Stingray?

● A CAMERA

Descreva a câmera no jogo. Seu jogo será em terceira pessoa? Segunda pessoa? Primeira pessoa? Sua câmera seguirá o personagem apenas nos eixos x e y (plataforma)? Sua câmera orbitará o personagem enquanto ele caminha? Ou mudar para uma câmera cinematográfica acionada de vez em quando? Liste esses detalhes nesta seção.

● SEÇÃO ADICIONAL

Seção adicional para descrever qualquer informação que você considere relevante para o seu ambiente de jogo. Eventos desencadeados, etc.

● MEIO AMBIENTE

Describe the design of the environment. Will your game be 2D? 3D? Will your game environment have a specific style? Pixel game? Comic book artistic style? Low poly? Abstract? Realistic? This helps you briefly set your expectations for asset creation.

● ILUMINAÇÃO

Use esta seção para falar sobre sua iluminação do ambiente e objetos. Ex: Usaremos muita iluminação ambiente escura para definir o clima do nosso jogo de terror. Usaremos iluminação bruxuleante nos corredores para definir o clima, etc.

● DETALHES CONFIGURAÇÃO

Use esta seção para falar brevemente sobre os detalhes de configuração no ambiente. Ex: Floresta alta com cabanas espaçadas. Talvez escreva sobre a variedade de vegetação que encontraria em um acampamento de verão. Você também pode substituir esta seção por qualquer outra coisa que considere relevante.

Fase #1 Continuação

Este parágrafo descreve brevemente a localização/nível (em correlação com a distribuição anterior) dentro do seu jogo. Substitua o título pelo nome do seu local. Ex: Biblioteca do Castelo, Masmorra do Castelo, Jardins do Castelo. Você pode usar esta seção para descrever este local em seu mundo de jogo em detalhes. Duplique este spread com os spreads anteriores para cada novo local/nível/cena.

**Coloque Esboços de
Localização, Arte Conceitual e
Projetos de Nível Aproximado**



GAME DESIGN DOCUMENTS.
CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

.....

13

**Coloque Esboços de
Localização, Arte Conceitual e
Projetos de Nível Aproximado**

OBJETOS ESSENCIAIS



Personagens

Este parágrafo deve dar uma breve descrição do personagem. Como eles se parecem? O que eles estão vestindo? Qual é a história de fundo deles? Qual é o propósito deles no jogo? Eles são um herói? Vilão? Chefe? Eles têm habilidades especiais? Quais são essas habilidades? Você pode duplicar esse spread para adicionar mais caracteres.

- | | | | |
|---|-------------------|---|-------------------|
| ▶ | Características 1 | ▶ | Características 4 |
| ▶ | Características 2 | ▶ | Características 5 |
| ▶ | Características 3 | ▶ | Características 6 |

Esboço 2D do personagem
Arte Conceitual aqui

Esboço 3D do personagem
Arte Conceitual aqui



Objetos

Este parágrafo deve dar uma breve descrição do objeto. Como eles se parecem? Qual é a história de fundo deles? Qual é o propósito deles no jogo? Eles ajudam ou atrapalham?

- ▶ Características 1
- ▶ Características 2
- ▶ Características 3
- ▶ Características 4
- ▶ Características 5
- ▶ Características 6

Esboço 2D do objeto
Arte Conceitual aqui

Esboço 3D do objeto
Arte Conceitual aqui

SISTEMA VISUAL-HUD

Este parágrafo deve fornecer uma breve descrição da interface do usuário ou HUD. Você poderia descrever sua função. É uma mochila? Existe um HUD que mantém a pontuação? Existe um sistema de estatísticas de nível? Existe um item de equipamento para o sistema de personagem? Como é o menu? Existe um vídeo de introdução? Animações no fundo da tela do menu?

- ▶ Recurso 1
- ▶ Recurso 2
- ▶ Recurso3

- ▶ Recurso 4
- ▶ Recurso 5
- ▶ Recurso 6

**Coloque a interface do
usuário ou HUD Concept
Art ou projetos aqui**



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

17

**Coloque a interface do
usuário ou HUD Concept
Art ou projetos aqui**

PARTITURAS MUSICAIS & EFEITOS SONOROS

Use esta seção para dar uma breve visão geral de seus temas musicais e seleções. Seu jogo utilizará apenas baladas. Que tipo de humor suas pontuações definirão? Sombrio? Feliz? Alegre?

Você usará apenas efeitos sonoros do tipo 8 bits e partituras musicais? Você usará sintetizadores de voz? Todas essas informações podem ser colocadas neste parágrafo para resumir as informações abaixo

Partituras Musicais

NOME DA PARTITURA #1

Sobre esta partitura. É uma balada? É uma peça de suspense que você quer jogar durante uma perseguição de carro? Isso definirá o tom para uma luta épica contra um chefe?

- ▶ Instrumentos Utilizados - Detalhes sobre os instrumentos utilizados na partitura.
- ▶ Chave em que a partitura é tocada.
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo?

NOME DA PARTITURA #2

Sobre esta partitura. É uma balada? É uma peça de suspense que você quer jogar durante uma perseguição de carro? Isso definirá o tom para uma luta épica contra um chefe?

- ▶ Instrumentos Utilizados - Detalhes sobre os instrumentos utilizados na partitura.
- ▶ Chave em que a partitura é tocada.
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo?

NOME DA PARTITURA #3

Sobre esta partitura. É uma balada? É uma peça de suspense que você quer jogar durante uma perseguição de carro? Isso definirá o tom para uma luta épica contra um chefe?

- ▶ Instrumentos Utilizados - Detalhes sobre os instrumentos utilizados na partitura.
- ▶ Chave em que a partitura é tocada.
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo?



Efeitos Sonoros

NOME DA CENA/NOME DA FASE

- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.

NOME DA CENA/NOME DA FASE

- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.

NOME DA CENA/NOME DA FASE

- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.

NOME DA CENA/NOME DA FASE

- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.

NOME DA CENA/NOME DA FASE

- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.
- ▶ **Nome do Efeito Sonoro** - Ação que aciona o efeito sonoro. Detalhes sobre este efeito sonoro.

ACESSIBILIDADE

Nessa seção você deve incluir as diretrizes de acessibilidade que irá usar em seu jogo. Essas diretrizes podem ser encontradas em sites ou documentos.

As diretrizes de acessibilidade para jogos desse trabalho foram mapeadas e encontra disponível para downloads.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE USADAS

NOME	COD DEF	CATEGORIA	DESCRIÇÃO
Contraste	BV	Ajuste de Imagem	Permite customizar contraste apenas de todo o visual do jogo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Description	Breve Resumo

INSPIRATION

This section in its simplest form is an inspiration board. Use it to collage a variety of pictures to help the reader grasp your concept. It's difficult for people to visualize a concept that's not their own. Help them see it with this section. You can also add sketches, your own photographs, art, quotes, excerpts from books, etc. Duplicate these spreads if needed

You can also detail any historical background inspiration that might have inspired aspects of your game (Greek gods, urban myths, mythical creatures, etc.). Perhaps your game title has a hidden meaning? Perhaps your game is strongly inspired by ancient folklore? Put those details in this section.

Place Inspiration Here

**Place
Inspiration
Here**

Place Inspiration Here

Place Inspiration Here



There's two ways to deal with mystery:
uncover it, or eliminate it.

— **Andrew Ryan, Bioshock**



Place Inspiration Here

// How does it feel, Wayne? To stand on the very stone that ran with your parents' blood? Do you feel sad? Full of rage? Or does that outfit help bury your feelings? Hiding your true self. You're truly an extraordinary specimen... I look forward to breaking you.

— **Hugo Strange,**
Batman Arkham City

Place Inspiration Here

Place Inspiration Here

// All of his co-workers were gone. What could it mean?
Stanley decided to go to the meeting room; perhaps he
had simply missed a memo.

—Narrator, *The Stanley Parable*

Place Inspiration Here

**Place
Inspiration
Here**

Place Inspiration Here



// It would be if it were doctrine. But it is merely an observation on the nature of reality. To say that nothing is true is to realize that the foundations of society are fragile and that we must be the shepherds of our own civilization. To say that everything is permitted is to understand that we are the architects of our actions and that we must live with our consequences, whether glorious or tragic.

— Ezio, Assassin's Creed: Revelations

Place Inspiration Here

**Place
Inspiration
Here**

Place Inspiration Here

ATTRIBUTE OR ABILITY SYSTEM

Depending on the game you are building you may not need this section. Again, use what you need. Use the tables in this section to list out your attributes/abilities and their specific mathematical stats, effects, etc.

This section is another way to keep your game details organized for prototyping and further developments within your game. You can use this paragraph to explain the mechanics of how your system functions.

ATTRIBUTES OR ABILITIES USED IN GAME

[illegible]

up, and more. Use this paragraph to talk about your level up system in more detail. Perhaps talk about why you chose this particular system for your game. You can also duplicate this spread if you have characters that each use their own unique level up system.

[illegible]

[illegible]

GAME BLUEPRINT

I haven't seen this in other GDD documents, but this is how I approach explaining my game thoroughly in my own GDD I've been developing. I like to be as organized as possible. The point of this section is to walk through your entire game by listing out all interactions, easter eggs, plot movers, objects in the scene, etc. Each game is different. Use the sections you need. The main point of this section is to give your game an EXTREMELY detailed blueprint of your gameplay that will help tremendously when your team moves to each stage of development. Duplicate this spread for as many levels and scenes you have. Think of it as a script for play. Replace my examples below.

● Name of Level/Scene #1

WALKTHROUGH (EXAMPLE)

- ▶ Start Game Button Selected
- ▶ Black screen. Player hears rumbling in the background
- ▶ Main character is sitting on a hill looking in the distance at a storm rolling in
- ▶ **Animation-** Character stands up and player can now control character
- ▶ **INTERACTION (OPTIONAL)** - Player sees bird nest on the ground
- ▶ Main character let's out a loud groan as the rain starts coming down
- ▶ **Animation** - Character covers head and hunches over to protect themselves from getting wet
- ▶ Tutorial for game instructions begins
- ▶ Instructions for retrieving items from inventory
- ▶ Character pulls out umbrella
- ▶ On screen instructions on how to move, pick up objects, interact with objects

SOUND EFFECTS

- ▶ **Thunder #1 -**
Triggered when player passes stump
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered

MUSICAL SCORE

- ▶ **Name of Score-**
Detail of score. Length of score and when score is triggered on this level
- ▶ **Name of Score-**
Detail of score. Length of score and when score is triggered on this level

[illegible][illegible]

[illegible]



OBJECTIVE

EX: Character Models,
animations, environment
models, etc.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here

Description of asset goes here

Description of asset goes here

Description of asset goes here

Asset ID	Asset Name	Asset Type	Asset Location	Asset Status	Asset Value	Asset Description
1	Asset 1	Asset Type 1	Asset Location 1	Asset Status 1	Asset Value 1	Description of asset goes here
2	Asset 2	Asset Type 2	Asset Location 2	Asset Status 2	Asset Value 2	Description of asset goes here
3	Asset 3	Asset Type 3	Asset Location 3	Asset Status 3	Asset Value 3	Description of asset goes here
4	Asset 4	Asset Type 4	Asset Location 4	Asset Status 4	Asset Value 4	Description of asset goes here
5	Asset 5	Asset Type 5	Asset Location 5	Asset Status 5	Asset Value 5	Description of asset goes here
6	Asset 6	Asset Type 6	Asset Location 6	Asset Status 6	Asset Value 6	Description of asset goes here
7	Asset 7	Asset Type 7	Asset Location 7	Asset Status 7	Asset Value 7	Description of asset goes here
8	Asset 8	Asset Type 8	Asset Location 8	Asset Status 8	Asset Value 8	Description of asset goes here
9	Asset 9	Asset Type 9	Asset Location 9	Asset Status 9	Asset Value 9	Description of asset goes here
10	Asset 10	Asset Type 10	Asset Location 10	Asset Status 10	Asset Value 10	Description of asset goes here

Asset ID	Asset Name	Asset Type	Asset Category	Asset Location	Asset Status	Asset Value	Asset Description
1	Asset 1	Asset Type	Asset Category	Asset Location	Asset Status	Asset Value	Description of asset goes here

	1	g
Description of asset goes here		

1	g
Description of asset goes here	

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

Description of asset goes here.

EXAMPLE: The main goal of NAME OF LEVEL is to give the player story background, character background, and introduce game mechanics. Game mechanics will be introduced in a way that is required to move the plot/storyline forward. The environment should convey the emotion impending gloom with the storm rolling in.

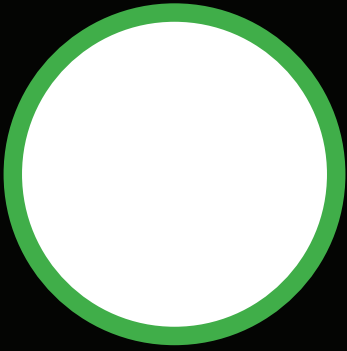
**SEU
LOGO
AQUI**

[ENDEREÇO 0000], [CIDADE], [UF], [CEP]

TELEFONE [18 123 456 789]

EMAIL AGDD@AGDD.COM

www.seusite.com



Game Design

Game Document

[_____]
Escrito por [_____]
Copyright © [_____]
www.[_____]com.[_____]
[____]/[____]/[____]





Resumo do Jogo



SUMÁRIO

Versões	p.#
Design Universal	p.#
+Game Concept	p.#
+ Objetivos	p.#
+ Detalhes do Jogo	p.#
+ História do jogo	p.#
Inspiração	p.#
O Mundo	p.#
+ O mundo físico	p.#
Personagens	p.#
+ Personagem #1 Nome	p.#
+ Personagem #2 Nome	p.#
Interface de Usuário	p.#
Atributo ou Sistema de Habilidade	p.#
Sistema de Evolução	p.#
Partituras Musicais & Efeitos Sonoros	p.#
+ Partituras Musicais	p.#
+ Efeitos Sonoros	p.#
Plano de Jogo	p.#
+ Nome do Nível/Cena1	p.#

DESIGN DE VERSÕES

Use esta seção para resumir as mudanças e o que você deseja alcançar. À medida que o desenvolvimento avança, você poderá revisar seu documento de design de jogo de vez em quando. Você pode adicionar algumas animações, endereços de ambiente, mudar um pouco a história. Esta é a seção que você atualizará nesses casos. Por que isso é importante? Digamos que

você esteja na versão 3 do seu GDD e não consiga se lembrar de um recurso ou detalhe que foi usado na versão 1. O recurso foi removido e você deseja trazê-lo de volta. Você pode consultar esta seção para quaisquer alterações feitas e por quê.

VERSÕES Nº.

- ▶

- ▶

- ▶

VERSÕES Nº.

- ▶

- ▶

- ▶

VERSÕES Nº.

- ▶

- ▶

- ▶



▶ _____

▶ _____

▶ _____

▶ _____

▶ _____

▶ _____

[illegible]

DESIGN UNIVERSAL

Use esta seção como uma breve visão geral para as seções abaixo. Plataformas nas quais você planeja lançar. Fale sobre o que você pretende alcançar com este jogo. Talvez falar sobre possíveis datas de lançamento para o jogo. Você pode falar sobre os diferentes membros da equipe e suas funções no processo de desenvolvimento do jogo.

Seja tão detalhado quanto achar necessário. Esses parágrafos irão resumir o conteúdo nas seções: Detalhes do jogo, Objetivos do design do jogo e História do jogo

Game Concept

Genero

Plataforma

Modo-Jogador

**Softwares e
Hardwares**

Membros

Prazos/Custos



Game Proposal

QUAL É A FINALIDADE DO JOGO?

QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?

QUAIS AS CONDIÇÕES DE VITÓRIA?

O QUE/QUEM O JOGADOR CONTROLARÁ?

QUAL É O CENÁRIO DA HISTÓRIA?

Continuação...

QUANTAS HORAS DE JOGO VOCÊ ESPERA?

QUAL O PÚBLICO ALVO?

QUAIS OS PRINCIPAIS COMPETIDORES?

C #1

C #2

C #3

C #4

O QUE TORNA ESTE JOGO DIFERENTE DOS JOGOS CONCORRENTES?

OUTRAS PERGUNTAS RELEVANTES

This image shows a single sheet of bright yellow paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

O AMBIENTE (FASE)

Use esta seção para uma breve descrição do mundo do jogo. É um mundo de ambiente aberto ou fechado? e por quê? Ambiente Hight ou Low Poly? Gráficos 3D ou 2D? Quantos níveis você planeja fazer? Qual estilo? Fale sobre os objetivos do jogo. Fale sobre o raciocínio por trás de suas escolhas. Você pode falar sobre a atmosfera e o humor do seu mundo de jogo.

Esses parágrafos são uma ótima maneira de apresentar ao leitor o que eles esperam ler nesta seção.

O Ambiente Físico

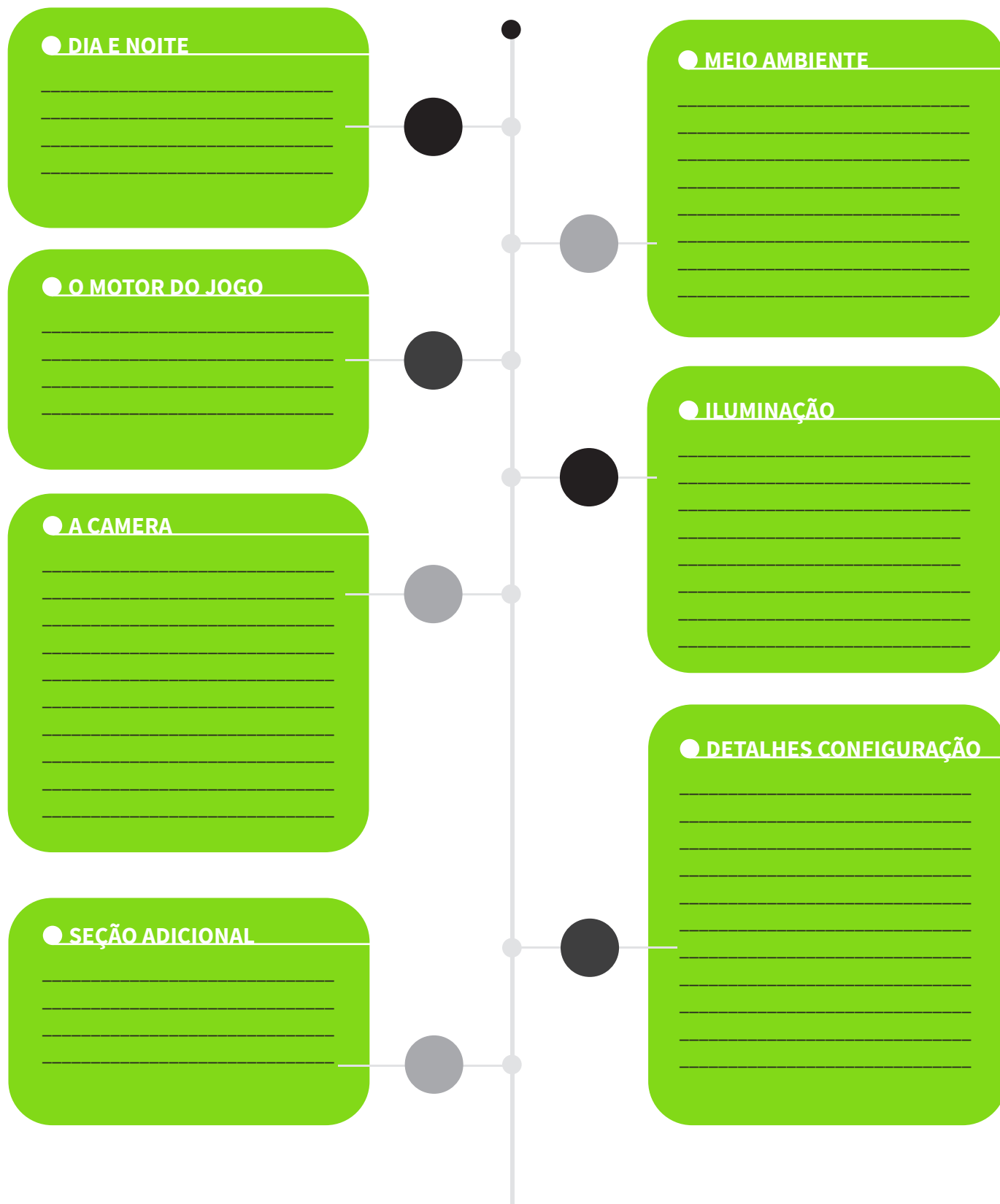
● OS PRINCIPAIS LOCAIS

● A JORNADA

● A ESCALA

● OBJETOS

● TEMPO



Fase #1 Continuação





GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023



OBJETOS ESSENCIAIS



Personagens

▶

▶

▶

▶

▶

▶



Objetos

▶	_____	▶	_____
▶	_____	▶	_____
▶	_____	▶	_____



SISTEMA VISUAL-HUD





PARTITURAS MUSICAIS & EFEITOS SONOROS

Use esta seção para dar uma breve visão geral de seus temas musicais e seleções. Seu jogo utilizará apenas baladas. Que tipo de humor suas pontuações definirão? Sombrio? Feliz? Alegre?

Você usará apenas efeitos sonoros do tipo 8 bits e partituras musicais? Você usará sintetizadores de voz? Todas essas informações podem ser colocadas neste parágrafo para resumir as informações abaixo

● Partituras Musicais

#1

-
-
- ▶ Instrumentos Utilizados - _____
 - ▶ Chave em que a partitura é tocada - _____
 - ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo? _____

#2

-
-
- ▶ Instrumentos Utilizados - _____
 - ▶ Chave em que a partitura é tocada - _____
 - ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo? _____

#3

-
-
- ▶ Instrumentos Utilizados - _____
 - ▶ Chave em que a partitura é tocada - _____
 - ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo? _____



Efeitos Sonoros

#1

- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

#2

- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

#3

- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

#4

- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

#5

- ▶ _____
- ▶ _____

ACESSIBILIDADE

Nessa seção você deve incluir as diretrizes de acessibilidade que irá usar em seu jogo. Essas diretrizes podem ser encontradas em sites ou documentos.

As diretrizes de acessibilidade para jogos desse trabalho foram mapeadas e encontra disponível para downloads.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE USADAS

[illegible]

[illegible]

INSPIRATION

This section in its simplest form is an inspiration board. Use it to collage a variety of pictures to help the reader grasp your concept. It's difficult for people to visualize a concept that's not their own. Help them see it with this section. You can also add sketches, your own photographs, art, quotes, excerpts from books, etc. Duplicate these spreads if needed

You can also detail any historical background inspiration that might have inspired aspects of your game (Greek gods, urban myths, mythical creatures, etc.). Perhaps your game title has a hidden meaning? Perhaps your game is strongly inspired by ancient folklore? Put those details in this section.

Place Inspiration Here

**Place
Inspiration
Here**

Place Inspiration Here

Place Inspiration Here

// There's two ways to deal with mystery:
uncover it, or eliminate it.

— **Andrew Ryan, Bioshock**



Place Inspiration Here

// How does it feel, Wayne? To stand on the very stone that ran with your parents' blood? Do you feel sad? Full of rage? Or does that outfit help bury your feelings? Hiding your true self. You're truly an extraordinary specimen... I look forward to breaking you.

— **Hugo Strange,**
Batman Arkham City

Place Inspiration Here

Place Inspiration Here

// All of his co-workers were gone. What could it mean?
Stanley decided to go to the meeting room; perhaps he
had simply missed a memo.

—Narrator, *The Stanley Parable*

Place Inspiration Here

**Place
Inspiration
Here**

Place Inspiration Here



// It would be if it were doctrine. But it is merely an observation on the nature of reality. To say that nothing is true is to realize that the foundations of society are fragile and that we must be the shepherds of our own civilization. To say that everything is permitted is to understand that we are the architects of our actions and that we must live with our consequences, whether glorious or tragic.

— Ezio, **Assassin's Creed: Revelations**

Place Inspiration Here

**Place
Inspiration
Here**

Place Inspiration Here

ATTRIBUTE OR ABILITY SYSTEM

Depending on the game you are building you may not need this section. Again, use what you need. Use the tables in this section to list out your attributes/abilities and their specific mathematical stats, effects, etc.

This section is another way to keep your game details organized for prototyping and further developments within your game. You can use this paragraph to explain the mechanics of how your system functions.

ATTRIBUTES OR ABILITIES USED IN GAME

[illegible]

[illegible]

up, and more. Use this paragraph to talk about your level up system in more detail. Perhaps talk about why you chose this particular system for your game. You can also duplicate this spread if you have characters that each use their own unique level up system.

[illegible]

GAME BLUEPRINT

I haven't seen this in other GDD documents, but this is how I approach explaining my game thoroughly in my own GDD I've been developing. I like to be as organized as possible. The point of this section is to walk through your entire game by listing out all interactions, easter eggs, plot movers, objects in the scene, etc. Each game is different. Use the sections you need. The main point of this section is to give your game an EXTREMELY detailed blueprint of your gameplay that will help tremendously when your team moves to each stage of development. Duplicate this spread for as many levels and scenes you have. Think of it as a script for play. Replace my examples below.

● Name of Level/Scene #1

WALKTHROUGH (EXAMPLE)

- ▶ Start Game Button Selected
- ▶ Black screen. Player hears rumbling in the background
- ▶ Main character is sitting on a hill looking in the distance at a storm rolling in
- ▶ **Animation-** Character stands up and player can now control character
- ▶ **INTERACTION (OPTIONAL)** - Player sees bird nest on the ground
- ▶ Main character let's out a loud groan as the rain starts coming down
- ▶ **Animation** - Character covers head and hunches over to protect themselves from getting wet
- ▶ Tutorial for game instructions begins
- ▶ Instructions for retrieving items from inventory
- ▶ Character pulls out umbrella
- ▶ On screen instructions on how to move, pick up objects, interact with objects

SOUND EFFECTS

- ▶ **Thunder #1 -**
Triggered when player passes stump
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered
- ▶ **Sound Effect Used -**
Triggered

MUSICAL SCORE

- ▶ **Name of Score-**
Detail of score. Length of score and when score is triggered on this level
- ▶ **Name of Score-**
Detail of score. Length of score and when score is triggered on this level

ALL OPTIONAL/REQUIRED INTERACTIONS IN THIS LEVEL

ALL ASSETS USED IN THIS LEVEL

[illegible]



OBJECTIVE

EX: Character Models,
animations, environment
models, etc.

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name

Asset Name:

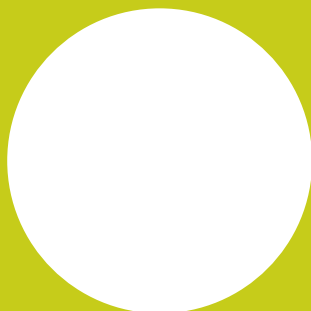
Asset Name:

Asset Name:

Asset Name
Asset 1
Asset 2
Asset 3
Asset 4
Asset 5
Asset 6
Asset 7
Asset 8
Asset 9
Asset 10
Asset 11
Asset 12
Asset 13
Asset 14
Asset 15
Asset 16
Asset 17
Asset 18
Asset 19
Asset 20
Asset 21
Asset 22
Asset 23
Asset 24
Asset 25
Asset 26
Asset 27
Asset 28
Asset 29
Asset 30
Asset 31
Asset 32
Asset 33
Asset 34
Asset 35
Asset 36
Asset 37
Asset 38
Asset 39
Asset 40
Asset 41
Asset 42
Asset 43
Asset 44
Asset 45
Asset 46
Asset 47
Asset 48
Asset 49
Asset 50
Asset 51
Asset 52
Asset 53
Asset 54
Asset 55
Asset 56
Asset 57
Asset 58
Asset 59
Asset 60
Asset 61
Asset 62
Asset 63
Asset 64
Asset 65
Asset 66
Asset 67
Asset 68
Asset 69
Asset 70
Asset 71
Asset 72
Asset 73
Asset 74
Asset 75
Asset 76
Asset 77
Asset 78
Asset 79
Asset 80
Asset 81
Asset 82
Asset 83
Asset 84
Asset 85
Asset 86
Asset 87
Asset 88
Asset 89
Asset 90
Asset 91
Asset 92
Asset 93
Asset 94
Asset 95
Asset 96
Asset 97
Asset 98
Asset 99
Asset 100

Asset Name

EXAMPLE: The main goal of NAME OF LEVEL is to give the player story background, character background, and introduce game mechanics. Game mechanics will be introduced in a way that is required to move the plot/storyline forward. The environment should convey the emotion impending gloom with the storm rolling in.



[_____, [_____, [_____, [_____]

TELEFONE [_____]

EMAIL [_____]

www.[_____]com