GUIA - VERSÃO N. 00

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

Design Version Control | p.#
+ Game Version Control | p.#
Design Universal | p.#
+ Game Concept | p.#
+ Título e SubTítulo | p.#
+ Gênero | p.#
+ Plataforma | p.#
+ Software/Hardware | p.#
+ Modo Jogador | p.#
+ Membros | p.#
+ Metas /Prazo | p.#
+ Game Proposal | p.#
+ Objetivo Principal | p.#
+ Público Alvo | p.#
+ Finalidade | p.#
+ Condição de Vitória | p.#
+ Competidores | p.#
+ Inovação | p.#
+ Orçamento | p.#
+ Game Design | p.#
+ Mecânica | p.#
+ Jogabilidade | p.#
+ História e Narrativa | p.#
+Interface | p.#
+Áudio | p.#

Assistive Design | p.#
+Assistive Game Design | p.#
+ Categorias de Acessibilidade | p.#
+ Diretrizes de Acessibilidade | p.#
+ Diretrizes de Canais adicionais de informação | p.#
+ Legendas | p.#
+ Canais adicionais de comunicação | p.#
+ Amostragem de Textos | 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.#

6 DESIGN VERSION CONTROL

Use esta seção para resumir as mudança 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

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

8

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. Inclua logo, tamanho, fonte, cores e tudo que identifique a marca na qual servirá para apresentar o projeto do jogo. 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 (Xbox 1), PC, Mobiles (Playstore) e etc

Softwares e Hardwares

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

Modo-Jogador

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

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

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?

Conte qual a finalidade que se espera proporcionar aos jogadores.
Ex:Os jogos de tabuleiros ajudam em aprendizados específicos tais como: raciocínio, memória, atenção, elaboração de processos estratégicos, concentração.

QUAL É A MISSÃO PRINCIPAL?

A missão principal pode ser uma missão 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?

As condições de vitória em um jogo são os objetivos específicos que os jogadores devem alcançar para vencer o jogo.
Ex: Derrotar um inimigo ou chegar ao fim de uma fase ou nível; Coletar um determinado número de itens ou moedas; Alcançar uma pontuação ou nível específico; Cumprir uma série de tarefas ou objetivos dentro do jogo.

O QUE/QUEM O JOGADOR CONTROLARÁ?

Inclua os principais personagem que será controlado pelo jogador. Coloque qual a raça e características que o diferenciam.
Ex: Magos que soltam poderes e viram animais; Zumbie que andam lentamente e gospem ácidos.

QUAL É O CENÁRIO DA HISTÓRIA?

incluir elementos como locais, personagens, eventos históricos, tecnologia, magia.
Ex: Uma floresta mágica com cachoeiras e animais mágicos com chuvas de luzes

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 CONCORRENTES?

[Insira aqui uma breve descrição do jogo oferecido pelo concorrente]

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?

[Insira aqui os principais pontos fortes do jogo que difere do concorrente]
[Insira aqui os principais pontos fracos do jogo que difere do concorrente]

OUTRAS PERGUNTAS RELEVANTES

[Insira aqui os principais pontos fortes do jogo que difere do concorrente]
[Insira aqui os principais pontos fracos do jogo que difere do concorrente]

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).

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

Descreva o design do ambiente. Seu jogo será 2D? 3D? Seu ambiente de jogo terá um estilo específico? Jogo de pixel? Estilo artístico de quadrinhos? Baixo poli? Abstrato? Realista? Isso ajuda você a definir brevemente suas expectativas para a criação de ativos.

ILUMINAÇÃO

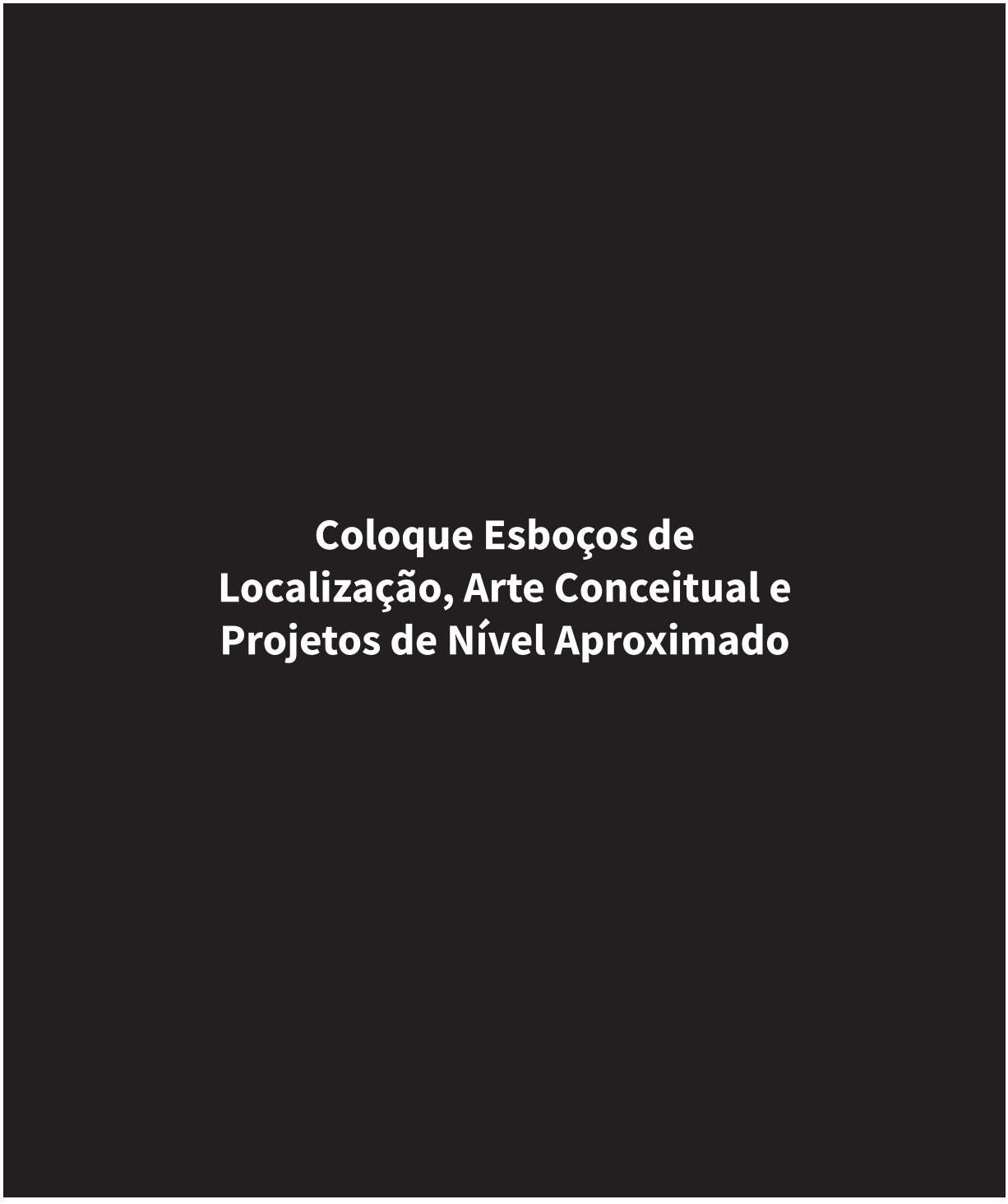
Use esta seção para falar sobre sua iluminação do ambiente e objetos. Ex: Usaremos muita iluminação ambiente escura para definir o clima do nosso jogo de terror. Usaremos iluminação bruxuleante nos corredores para definir o clima, etc.

DETALHES

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

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 2
- Características 3
- Características 4
- Características 5
- Características 6

Esboço 2D do personagem Arte Conceitual aqui

PUT YOUR IMAGE HERE

Esboço 2D do personagem Arte Conceitual aqui

- Características 1
- Características 2
- Características 3

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

20

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.

INOVAÇÃO

Esta seção se trata em indetificar as inovações do seu jogo pois é difícil para as pessoas visualizarem um conceito que não é delas. Coloque várias imagens para ajudar o leitor a entender a sua idéia inovadora. Você também pode adicionar esboços, suas próprias fotografias, arte, citações, trechos de livros, etc.

Você também pode detalhar qualquer inspiração histórica que possa ter inspirado aspectos do seu jogo (deuses gregos, mitos urbanos, criaturas míticas , etc). Talvez o título do seu jogo tenha um significado oculto? Talvez seu jogo seja fortemente inspirado no folclore antigo? Coloque esses detalhes nesta seção.

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

"Descreva a inovação

— Nome da Inovação

Colocar uma inovação

"Descreva a inovação

— Nome da Inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

"Descreva a inovação

— Nome da Inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

"Descreva a inovação

— Nome da Inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

SISTEMA DE HABILIDADE

Dependendo do jogo que você está construindo, você pode não precisar desta seção. Mais uma vez, use o que você precisa. Use as tabelas nesta seção para listar seus atributos/habilidades e suas estatísticas matemáticas específicas, efeitos, etc.

Esta seção é outra maneira de manter os detalhes do seu jogo organizados para prototipagem e desenvolvimentos posteriores em seu jogo. Você pode usar este parágrafo para explicar a mecânica de funcionamento do seu sistema.

ATTRIBUTES OR ABILITIES USED IN GAME

NOME DA HABILIDADE	DESCRIÇÃO	UNLOCKED	EFEITOS
Ex - Ice Spell	Uma enxurrada de flocos de neve é lançada na frente do personagem. O raio do dano é de 5 pés na frente do jogador. Causa 20 de dano ao desbloquear a habilidade e aumenta em 10 de dano a cada nível.	Level 2	A animação de flocos de neve congela o inimigo no lugar. O inimigo fica azul ao ser atingido e congela. O som de gelo quebrando tocará com o uso.
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito

NAME OF ATTRIBUTE/ABILITY	DESCRIPTION	UNLOCKED	EFFECTS
Ex - Ice Spell	Uma enxurrada de flocos de neve é lançada na frente do personagem. O raio do dano é de 5 pés na frente do jogador. Causa 20 de dano ao desbloquear a habilidade e aumenta em 10 de dano a cada nível.	Level 2	A animação de flocos de neve congela o inimigo no lugar. O inimigo fica azul ao ser atingido e congela. O som de gelo quebrando tocará com o uso.
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito
Nome Aqui	Descrição	Level	Descrição Efeito

SISTEMA DE NÍVEL

Dependendo do jogo que você está construindo, você pode não precisar desta seção. Use as tabelas abaixo para listar o nome de cada nível, quanto XP é necessário para alcançar o próximo nível, o que é desbloqueado a cada nível, quais estatísticas aumentam a cada nível e muito mais. Use este parágrafo para falar sobre seu sistema de nível com mais detalhes. Talvez fale sobre por que você escolheu esse sistema. Você também pode duplicar essa distribuição se tiver personagens que usam seu próprio sistema de nível.

LEVEL UP SYSTEM

LEVEL	XP	UNLOCKED	STATS INCREASED
1/Initiate	0	Nothing unlocked. Starts with basic spells	No stat increase. Basic stats provided: 10HP 25MP
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição

LEVEL	XP	UNLOCKED	STATS INCREASED
1/Initiate	0	Nada desbloqueado. Começa com feitiços básicos	Sem aumento de estatísticas. Estatísticas básicas: 10HP 25MP
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição
Nome Aqui	##	Descrição	Descrição

GAME BLUEPRINT

O objetivo desta seção é percorrer todo o jogo listando todas as interações, ovos de páscoa, movimentadores de enredo, objetos na cena, etc. Cada jogo é diferente. Use as seções que você precisa. O ponto principal desta seção é dar ao seu jogo um modelo EXTREMAMENTE detalhado de sua jogabilidade que ajudará tremendamente quando sua equipe passar para cada estágio de desenvolvimento. Duplique esta distribuição para quantos níveis e cenas você tiver. Pense nisso como um roteiro para o jogo. Substitua meus exemplos abaixo.

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

EFEITO DO SOM

- **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

TODAS AS INTERAÇÕES OPCIONAIS/REQUERIDAS NESTE NÍVEL

INTERAÇÕES	OBJETO	AÇÃO ACIONADA	REQUER?
Ex - Jogador pega ninho de passarinho no chão (A coluna 'obrigatória' esclarece se a interação é necessária para avançar o enredo)	Bird's nest	Após a coleta, o pássaro canta à distância. O diálogo também é acionado. +20 EXP	Não
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	
Detalhes da interação aqui	Objeto/Modelo	Gatilho Adicional	

TODOS OS DIÁLOGOS NESTE NÍVEL

CHARACTER NAME	DIALOGUE
John Doe	"Poor bird. I know how frustrating it is to work as hard as you can only to see it all fall to pieces in the end." *Audible Sigh*
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue

ALL ASSETS USED IN THIS LEVEL

ASSET NAME	DESCRIPTION
EX: Character Models, animations, environment models, etc.	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.

ALL GOALS AND OBJECTIVES IN THIS LEVEL

OBJECTIVE	DESCRIPTION
EX: Character Models, animations, environment models, etc.	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.

RESUMO DO NÍVEL

EXEMPLO: O objetivo principal de NAME OF LEVEL é fornecer ao jogador o histórico da história, o histórico do personagem e introduzir a mecânica do jogo. A mecânica do jogo será introduzida da maneira necessária para mover o enredo/enredo adiante. O ambiente deve transmitir a emoção impedindo a melancolia com a tempestade chegando.

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 adicionadas na Lista de Diretrizes.

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	##	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

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	##	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

LISTA DE DIRETRIZES

Nessa seção você encontrará as diretrizes mapeadas em diferentes sites de acessibilidade de jogos.

As diretrizes de Amostragem de Textos se preocupa em como os textos em jogos podem ser exibidos. Em sua maior parte envolve fontes, tamanhos, alinhamentos, fundos, animações de imagens.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AMOSTRAGEM DE TEXTOS

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Clear Text	Os jogadores podem alterar a forma como o texto é apresentado a eles no jogo ou em suas interfaces para que possam ser lidos de forma confiável.	
Use an easily readable default font size	Use um tamanho de fonte que seja facilmente legível. A Amazon TV tem diretrizes de interface do usuário que incluem recomendações de tamanho de texto, de no mínimo 28px quando visualizado em uma tela de 1080p.	
Use simple clear text formatting	Use uma formatação de texto que seja claro e simples. Para texto curtos uma fonte fácil de ler sobre um fundo simples faz uma grande diferença na legibilidade, idealmente uma fonte sem serifa. Para texto mais longos, além do mencionado, use maiúsculas e minúsculas em vez de maiúsculas, alinhamento à esquerda injustificado, espaçamento entre linhas de 1,5x e cerca de 70 caracteres por linha.	
Provide high contrast between text/UI and background	Garantir um bom nível de contraste beneficia quem têm deficiências situacionais, como jogar em um dispositivo móvel, sob luz solar direta ou em uma tela de baixa qualidade. Forneça alto contraste entre texto/UI e plano de fundo Coloque o texto e os elementos da interface do usuário em um plano de fundo simples de alto contraste ou, quando isso não for possível, use contornos e sombras proeminentes para separá-los do plano de fundo. A indústria da web estabeleceu um limite testável para o que constitui um contraste adequado para telas, que pode ser aplicado a jogos – uma taxa de contraste de primeiro plano/fundo de pelo menos 4,5:1.	
Provide an option to turn off / hide background animation	Forneça uma opção para desativar / ocultar o movimento de fundo A animação de fundo pode distrair muito dos elementos que são importantes para o jogo, especialmente para condições cognitivas relacionadas à atenção, como o TDAH.	

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AMOSTRAGEM DE TEXTOS

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Allow the font size to be adjusted	Permitir que o tamanho da fonte seja ajustado Embora definir um bom tamanho padrão seja benéfico, não há um único tamanho que todos possam ler, devido a diferenças nos níveis de deficiência visual e diferenças no tamanho da tela ou distância de visualização. Permitir que os jogadores escolham um tamanho de fonte que melhor se adapte às suas habilidades e situação é muito mais eficaz.	
Text display	Garantir a legibilidade do texto seja otimizada. Isso pode ser obtido exibindo o texto em tamanhos e espaçamentos padrão mínimos e fornecendo opções configuráveis de estilo e cor. A melhor abordagem para garantir que o texto seja acessível para o maior número possível de jogadores é fornecer aos jogadores opções para configurar a interface do usuário para melhor atender às suas necessidades.	

LISTA DE DIRETRIZES

Nessa seção você encontrará as diretrizes mapeadas em diferentes sites de acessibilidade de jogos.

As diretrizes de Ajuste de Jogabilidade inclui todos os aspectos da jogabilidade, como os controles, a mecânica do jogo, o enredo, o design de níveis, o sistema de recompensas, o desafio e a progressão do jogo.

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AJUSTE DE JOGABILIDADE

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA
Do More With Less	Jogabilidade / Dificuldade - Os jogadores podem reduzir o número de ações na sequência para que possam progredir com sucesso no jogo.	
If the game uses field of view (3D engine only), set an appropriate default for expected viewing environment	Jogabilidade / Câmera - Se o jogo usar o campo de visão, defina um padrão apropriado para o ambiente de visualização esperado Campo de visão é o ângulo de visão simulado através da câmera, ou seja. perspectiva. Cada jogo 3D tem um ângulo de campo de visão. Se o campo de visão for significativamente diferente do que o olho/cérebro espera ver, isso pode resultar em enjôo. Um ângulo de visão apropriado é geralmente de 60 graus para TV e 90 graus para monitor.	
Give a clear indication that interactive elements are interactive	Dê uma indicação clara de que os elementos interativos são interativos Os jogadores com deficiências cognitivas ou visuais podem ter dificuldade em distinguir quais elementos da interface do usuário ou itens do jogo devem ser interativos e, às vezes, não estão familiarizados com as mesmas metáforas e convenções que os outros jogadores. Isso pode ser alcançado por diferenças claras e consistentes em estilo, contraste ou significantes adicionais, como efeito de mouseover, brilho, ícone etc.	
Allow easy orientation to / movement along compass points	Permite fácil orientação / movimento ao longo dos pontos cardeais Permitir que os jogadores saltem diretamente para um ponto cardeal ajuda os jogadores com pouca ou nenhuma visão residual a evitar ficarem desorientados.	
Use distinct sound / music design for all objects and events		

DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE - AMOSTRAGEM DE TEXTOS

DESCRIÇÃO	RESUMO	DEFICIÊNCIA

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	##	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

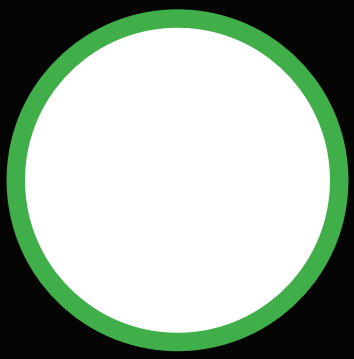
NOME	COD DEF	CATEGORIA	DESCRIÇÃO
Contraste	BV	Ajuste de Imagem	Permite customizar contraste apenas de todo o visual do jogo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##	Nome Categoria	Breve Resumo
Nome Aqui	##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

SEU
LOGO
AQUI

[ENDEREÇO 0000], [CIDADE], [UF], [CEP]
TELEFONE [18 123 456 789]
EMAIL AGDD@AGDD.COM

www.seusite.com

TEMPLATE - VERSÃO
N. __



Game Design
Game Document

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

[_____]
[_____]

Resumo do Jogo

SUMÁRIO

Design Version Control | p.#
+ Game Version Control | p.#
Design Universal | p.#
+ Game Concept | p.#
+ Título e SubTítulo | p.#
+ Gênero | p.#
+ Plataforma | p.#
+ Software/Hardware | p.#
+ Modo Jogador | p.#
+ Membros | p.#
+ Metas /Prazo | p.#
+ Game Proposal | p.#
+ Objetivo Principal | p.#
+ Público Alvo | p.#
+ Finalidade | p.#
+ Condição de Vitória | p.#
+ Competidores | p.#
+ Inovação | p.#
+ Orçamento | p.#
+ Game Design | p.#
+ Mecânica | p.#
+ Jogabilidade | p.#
+ História e Narrativa | p.#
+Interface | p.#
+Áudio | p.#

Assistive Design | p.#
+Assistive Game Design | p.#
+ Categorias de Acessibilidade | p.#
+ Diretrizes de Acessibilidade | p.#
+ Diretrizes de Canais adicionais de informação | p.#
+ Legendas | p.#
+ Canais adicionais de comunicação | p.#
+ Amostragem de Textos | 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

VERSÕES Nº.

_____

- _____
- _____
- _____

VERSÕES Nº.

_____

- _____
- _____
- _____

VERSÕES Nº.

_____

- _____
- _____
- _____

VERSÕES Nº.

_____

- _____
- _____
- _____

VERSÕES Nº.

_____

- _____
- _____
- _____

VERSÕES Nº.

_____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

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

_____
_____
_____

História do Jogo

O AMBIENTE (FASE)

O Ambiente Físico

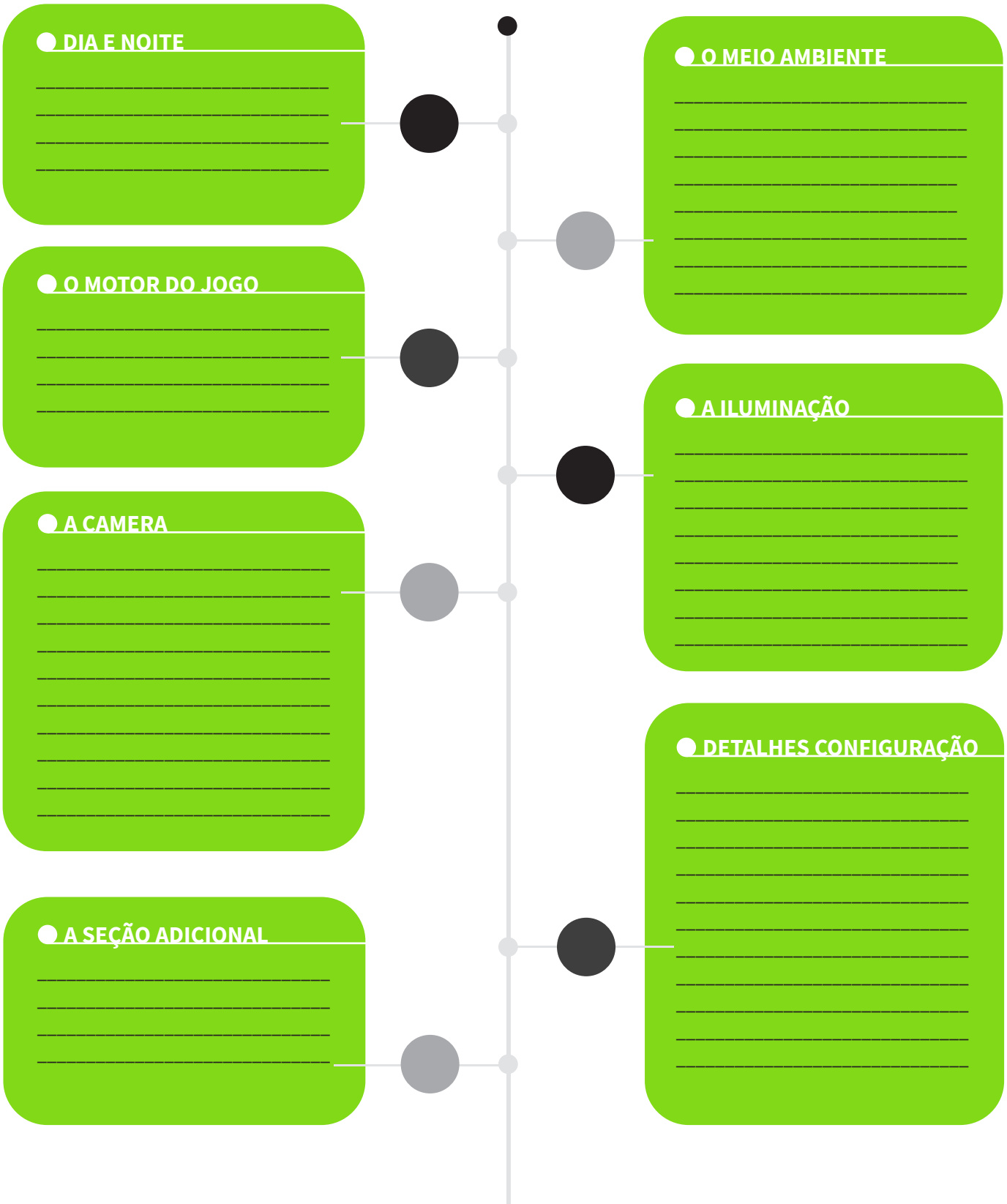
OS PRINCIPAIS LOCAIS

OS OBJETOS

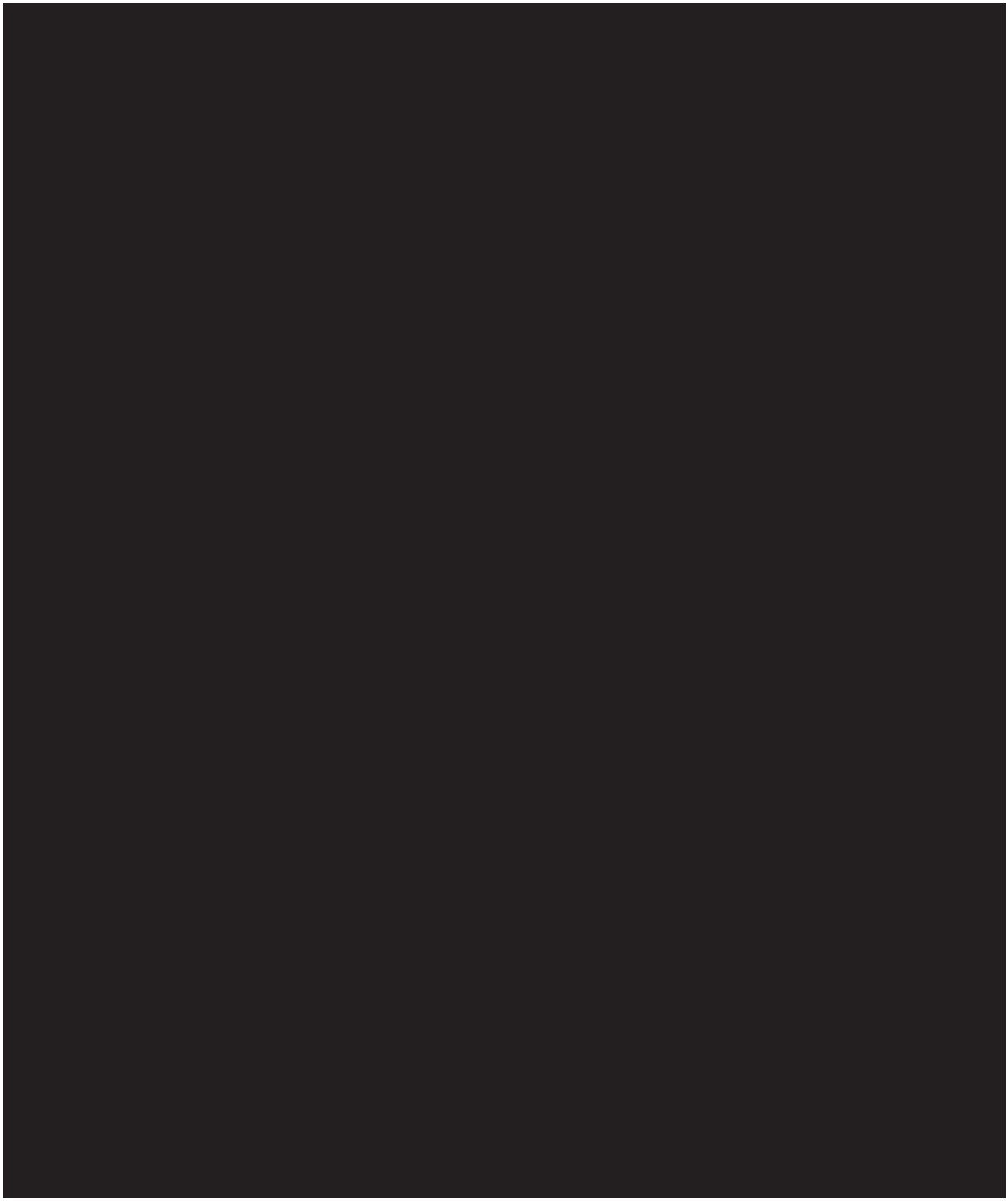
A JORNADA

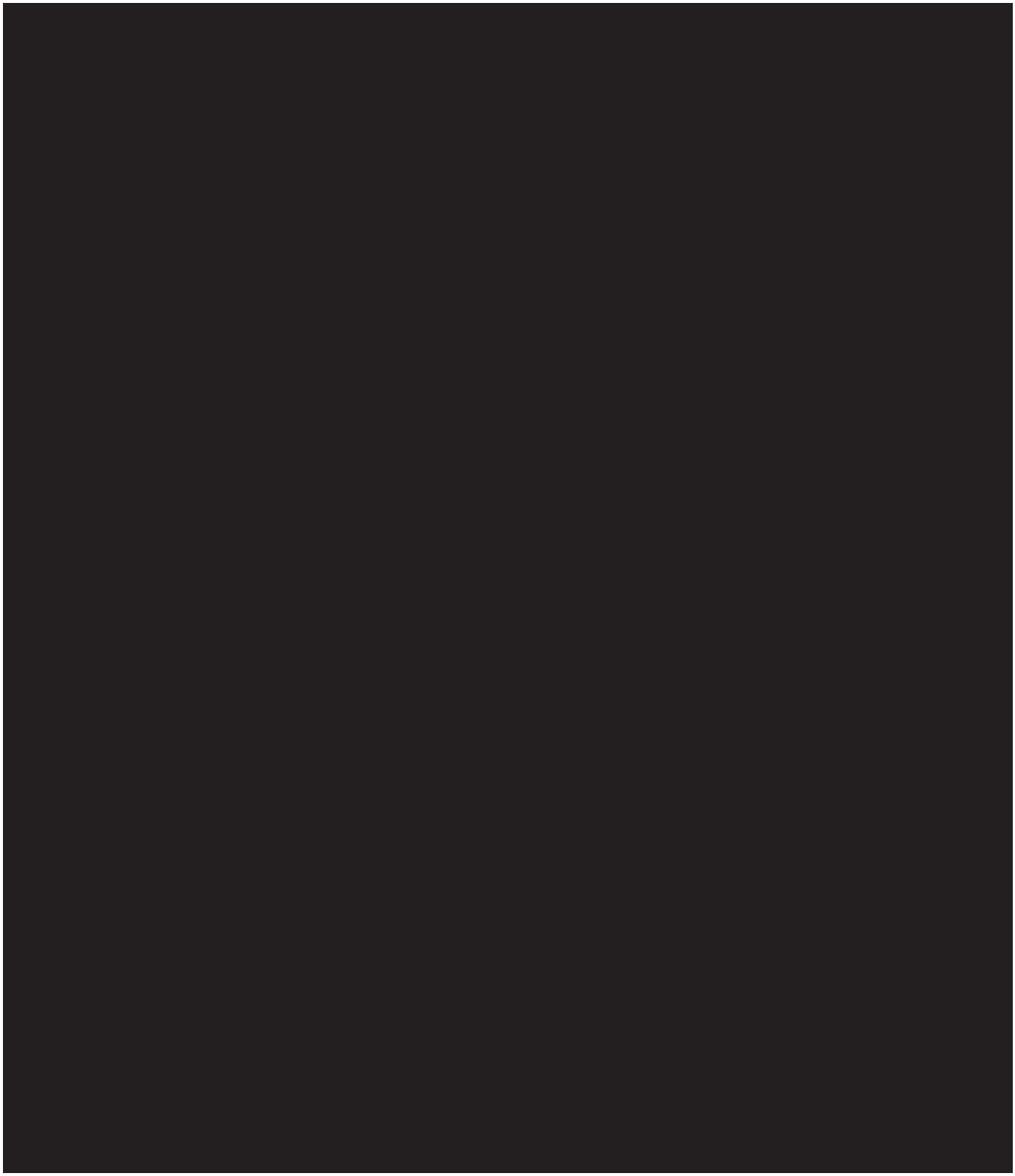
O TEMPO

A ESCALA


DIA E NOITE
O MEIO AMBIENTE
O MOTOR DO JOGO
A ILUMINAÇÃO
A CAMERA
DETALHES CONFIGURAÇÃO
A SEÇÃO ADICIONAL

Fase #1 Continuação





OBJETOS ESSENCIAIS

Personagens

_____
_____
_____
_____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Objetos

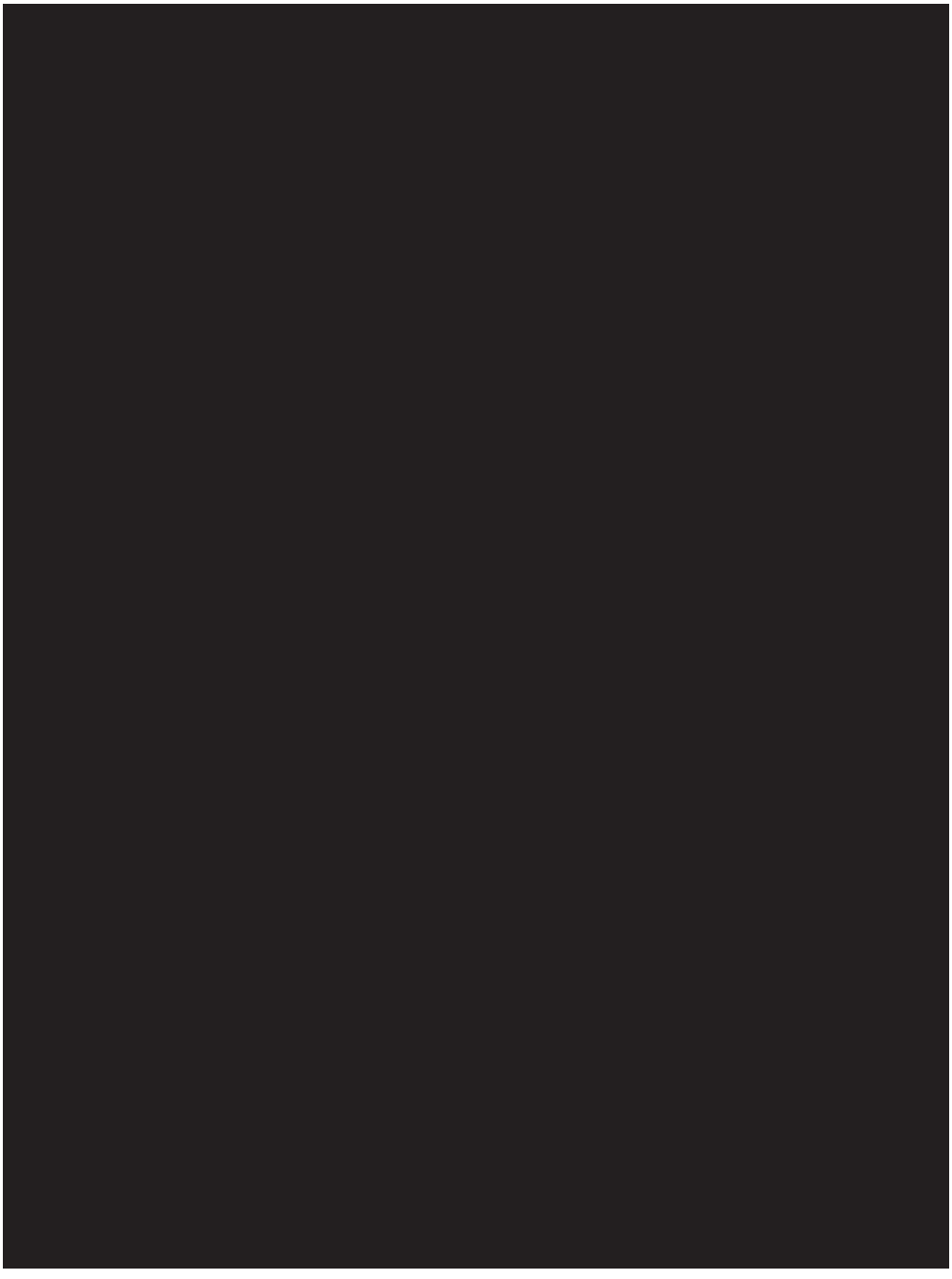
_____
_____
_____
_____

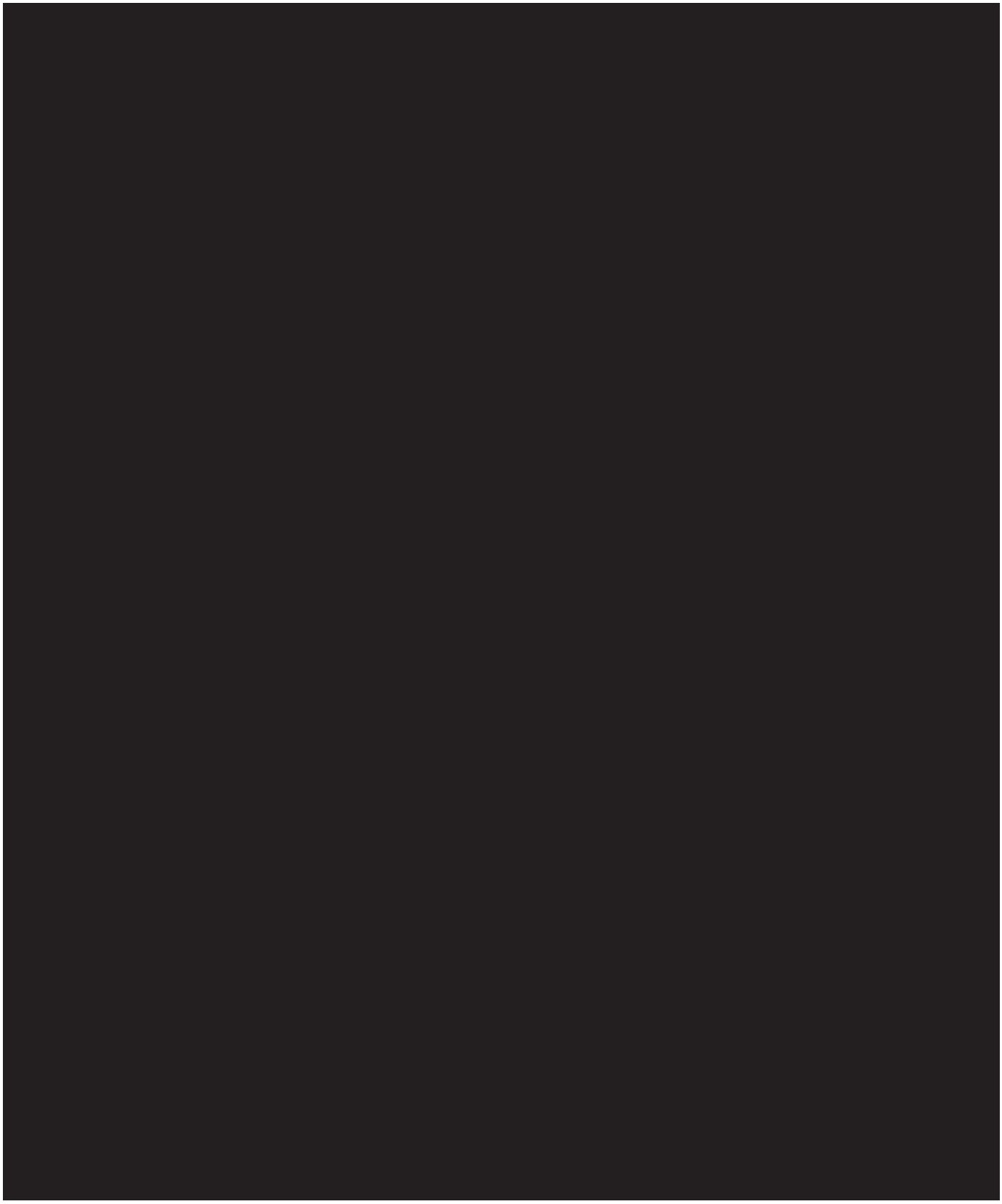
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

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

- _____
- _____

ALL GOALS AND OBJECTIVES IN THIS LEVEL

OBJECTIVE	DESCRIPTION
EX: Character Models, animations, environment models, etc.	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.

LEVEL SUMMARY

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 impeding gloom with the storm rolling in.

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

NOME	COD DEF	CATEGORIA	DESCRIÇÃO

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

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

NAME OF ATTRIBUTE/ABILITY	DESCRIPTION	UNLOCKED	EFFECTS
Ex - Ice Spell	A flurry of snowflakes are unleashed in front of the character. Radius of damage is 5ft in front of the player. Does 20 damage upon ability unlock and increases by 10 damage with each level.	Level 2	Animation of blue snowflakes freezes enemy in place. Enemy turns blue on hit and freezes. The sound of ice cracking will play upon the use of this ability
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description

NAME OF ATTRIBUTE/ABILITY	DESCRIPTION	UNLOCKED	EFFECTS
Ex - Ice Spell	A flurry of snowflakes are unleashed in front of the character. Radius of damage is 5ft in front of the player. Does 20 damage upon ability unlock and increases by 10 damage with each level.	Level 2	Animation of blue snowflakes freezes enemy in place. Enemy turns blue on hit and freezes. The sound of ice cracking will play upon the use of this ability
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description
Name Here	Description	Level	Effect Description

LEVEL UP SYSTEM

Depending on the game you are building you may not need this section. Again, use what you need. Use the tables below to list out the name of each level, how much XP it takes to reach the next level, what unlocks with each level up, what stats increase with each level 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.

LEVEL UP SYSTEM

LEVEL	XP	UNLOCKED	STATS INCREASED
1/Initiate	0	Nothing unlocked. Starts with basic spells	No stat increase. Basic stats provided: 10HP 25MP
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description

LEVEL	XP	UNLOCKED	STATS INCREASED
1/Initiate	0	Nothing unlocked. Starts with basic spells	No stat increase. Basic stats provided: 10HP 25MP
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description
Name Here	##	Description	Description

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

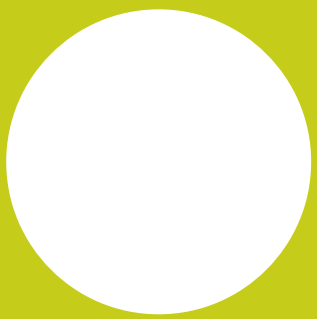
INTERACTION	OBJECT	TRIGGERED ACTION	REQUIRED?
Ex - Player picks up bird's nest on the ground (The 'required' column clarifies if the interaction is required to move the plot forward)	Bird's nest	Upon pickup bird chirps in the distance. Dialogue is also triggered. +20 XP	No
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	
Interaction details here	Object/Model	Additional Trigger	

ALL DIALOGUE IN THIS LEVEL

CHARACTER NAME	DIALOGUE
John Doe	"Poor bird. I know how frustrating it is to work as hard as you can only to see it all fall to pieces in the end." *Audible Sigh*
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue
Character Name	Dialogue

ALL ASSETS USED IN THIS LEVEL

ASSET NAME	DESCRIPTION
EX: Character Models, animations, environment models, etc.	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.
Asset Name	Description of asset goes here.



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

TELEFONE [_____]

EMAIL [_____]

www.[_____].com