

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.

| p.#

| p.#

| p.#



Versões

Design Universal

GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

SUMÁRIO

+ Nome do Nível/Cena1

+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.#

DESIGN DE VERSÕES

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.

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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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 N°.#

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

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 ou vago quanto achar necessário. Você terá a oportunidade de descrever cada seção mais detalhadamente. Basicamente, esses parágrafos irão resumir o conteúdo nas seções Detalhes do jogo, Objetivos do design do jogo e História do jogo



Game Concept

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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023



Game Proposal

QUAL É A FINALIDADE DO JOGO?

Х

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?

Х

O QUE/QUEM O JOGADOR CONTROLARÁ?

Χ

QUAL É O CENÁRIO DA HISTÓRIA?

Χ



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?

Χ

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?

Χ

OUTRAS PERGUNTAS RELEVANTES



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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!

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

Este parágrafo deve dar uma breve visão geral do mundo físico do seu jogo. Você falará sobre o mundo físico com mais detalhes. Isso pode ser de 3 a 4 frases ou um pouco mais.

OS PRINCIPAIS LOCAIS

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



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).



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.

O 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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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

Esboço 3D do personagem Arte Conceitual aqui



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023



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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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?



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023



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 vocè 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 AC	ESSIBILIDADE USADAS	5	
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	##	Description	Breve Resumo



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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

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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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	S 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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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

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	ХР	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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

ALL OPTIONAL/REQUIRED INTERACT			
INTERACTION	ОВЈЕСТ	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 T	HIS 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

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.



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

OBJECTIVE	DESCRIPTIO
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 her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her

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.

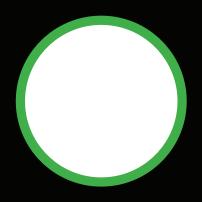


[ENDEREÇO 0000], [CIDADE], [UF], [CEP]

TELEFONE [18 123 456 789]

EMAIL AGDD@AGDD.COM

www.seusite.com



Game Design Game Document

[______]

Escrito por [______]

Copyright © [_____]

www.[_____].com.[___]

Dogum	an da la		
Resumo do Jogo			

| p.#

| p.#



Versões

GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

SUMÁRIO

+ Nome do Nível/Cena1

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	l p.#

DESIGN DE VERSÕES

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.

VERSÕES	N°.
	•••
•	
•	
•	
VERSÕES	N°.
•	
•	
VERSÕES	No
VERSOLS	N .
•	
•	



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

VERS	ES N°. #		
•			
•			
•		 	
VERS	ES N°. #		
•		 	
•		 	
VERS	ES N°. #		
•		 	
•		 	
•		 	
•			
•		 	
>		 	
•			
•		 	
•		 	

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 ou vago quanto achar necessário. Você terá a oportunidade de descrever cada seção mais detalhadamente. Basicamente, esses parágrafos irão resumir o conteúdo nas seções Detalhes do jogo, Objetivos do design do jogo e História do jogo

Game Concept

Softwares e Membros Prazos/Custos	Genero	Plataforma	Modo-Jogador
	: Softwares e		



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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...

QUA	NTAS HORAS DE JOGO VOCÊ ESPERA?
QUA	AL O PÚBLICO ALVO?
QUA	AIS OS PRINCIPAIS COMPETIDORES?
	C#1
	C #2
	C#3
	C#4
O Q	UE TORNA ESTE JOGO DIFERENTE DOS JOGOS CONCORRENTES?
OUT	RAS PERGUNTAS RELEVANTES



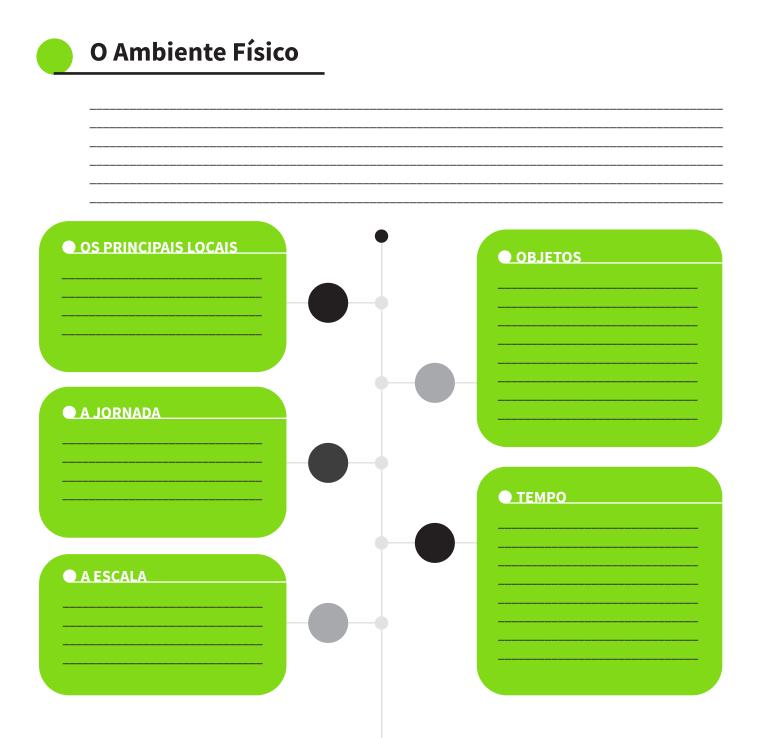
CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

História	do Jogo		

O AMBIENTE (FASE)

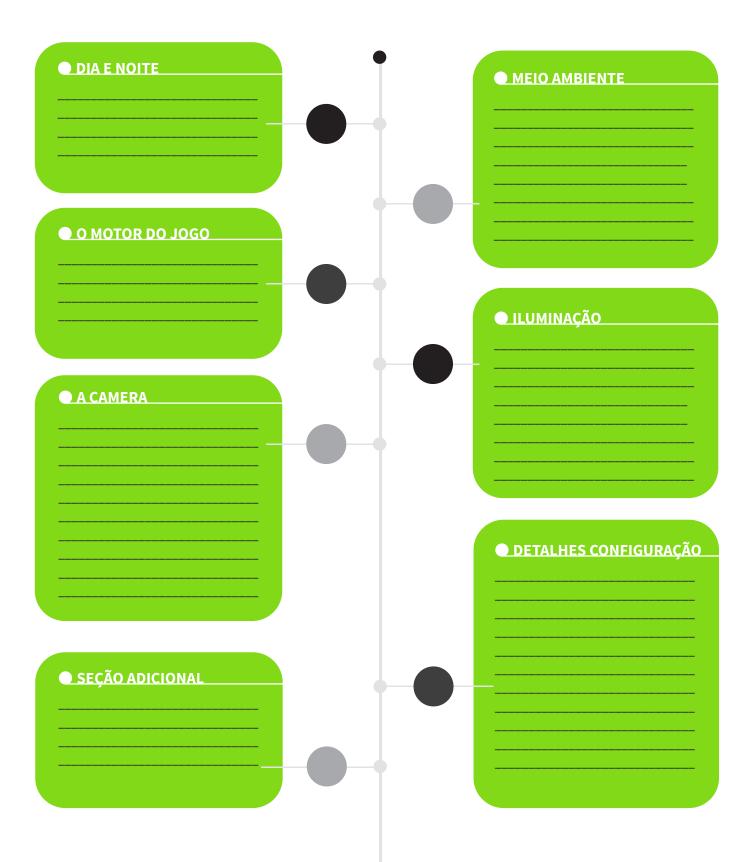
Use esta seção para uma breve descrição do mundo do jogo. É um mundo de ambiente aberto ou fechado? e por quê? Ambiente Hight ou Low Poly? Gráficos 3D ou 2D? Quantos níveis você planeja fazer? Qual estilo? Fale sobre os objetivos do jogo. Fale sobre o raciocínio por trás de suas escolhas. Você pode falar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





CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO



Fase #	1 Contin	uaçao		



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO



OBJETOS ESSENCIAIS

Personagens	_	
		_
		_
		
>		



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

Objetos	
	
>	>

SISTEMA VISUAL-HUD

•	 •	
•	 •	
•	 •	





CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO



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?



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

Efeitos Sonoros

•	
•	
•	
•	
#2	
•	
•	
•	
•	
#3	
πЭ	
•	
>	
•	
#4	
#4	
#4	
#4	
#4	
#4	
#4	
))))	
#4	
))))	

ACESSIBILIDADE

Nessa seção vocè 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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

NOME	COD DEF	CATEGORIA	DESCRIÇÃO
TOME	COD DEI	CATEGORIA	D L S C III Ç I I O

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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

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	S 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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

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

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	ХР	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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

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

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



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

ALL OPTIONAL/REQUIRED INTERACTIONS IN THIS LEVEL				
INTERACTION	ОВЈЕСТ	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 T	HIS 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

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



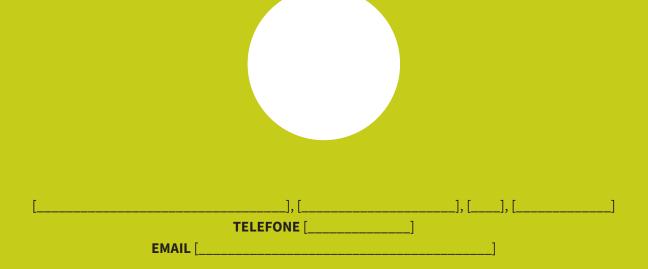
CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

OBJECTIVE	DESCRIPTIO
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 her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her
Asset Name	Description of asset goes her

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.



www.[_____].com