

Game Design Game Document

[______]

Escrito por [______]

Copyright © [_____]

www.[_____].com.[___]

[____]/[____]/[____]

Dogue	an da In	~~	
Resuii	no do Jo	go	

SUMÁRIO

Design Version Control	p.06
+ Game Version Control	p.06
Design Universal	p.08
+ Game Concept	p.08
+ Título e SubTítulo	p.08
+ Gênero	p.08
+ Plataforma	p.08
+ Software/Hardware	p.08
+ Modo Jogador	p.08
+ Membros	p.08
+ Prazo / Custos	p.08
+ Game Proposal	p.09
+ Finalidade	p.09
+ Missão Principal	p.09
+ Condição de Vitória	p.09
+ Quem o jogador controlará	p.09
+ Quantas horas de jogo	p. 10
+ Público Alvo	p.10
+ Principais Concorrentes	p.10
+ Recursos diferentes (Inovação)	p.10
+ Outras perguntas relevantes	p.10
+ História e Narrativa	l n 11



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

+ Game Design	p.12
+ O ambiente físico	p.12
+ Objetos essenciais	p.16
• • • • • Personagens • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	p.16
+ Objeto	p.17
+ Interface (HUD)	p.18
+ Aúdio	p.20
+ Partituras	p.20
+ Efeitos Sonoros	p.21
+ Inovação	p.22
+ Sistema de Habilidade	p.26
+ Sistema de Nível	p.28
+ Detalhes de Nível	p.30
Design Assistive	p.34
+Game Assistive	p.34
+ Tabelas de Diretrizes Usadas	p.34
+ Lista de Diretrizes	p.36
+ Amostragem de Texto	p.36
+ Ajuste de Jogabildiade	p.38
+ Ajuste de Som	p.40
+ Ajuste de Imagem	p.42
+ Canais Adicionais de Comunicação	p.44
+ Canais Adicionais de Informação	p.46
+ Configuração	p.50
+ Documentação	p.56
+ Legendas	p.58

.....

DESIGN DE VERSÕES

VERSÕES N°.
>
>
VERSÕES N°.
VERSUES N°.
>
VERSÕES N°.
>

>



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

VER	SÕES I	N°.#
	•	
	•	
	•	
VER	SÕES I	N°.#
	•	
	•	
	•	
VED	RSÕES I	No #
VLI	COLO	ν • π
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	

DESIGN UNIVERSAL



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	Plataforma	Modo-Jogador
Softwares e Hardwares	Membros	Prazos/Custos
	Membros	Prazos/Custos



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...

QU	ANTAS HORAS DE JOGO VOCÊ ESPERA?
QU	AL O PÚBLICO ALVO?
QU	AIS OS PRINCIPAIS COMPETIDORES?
	C #1
0 Q	UE TORNA ESTE JOGO DIFERENTE DOS JOGOS CONCORRENTES?
OU	TRAS PERGUNTAS RELEVANTES



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

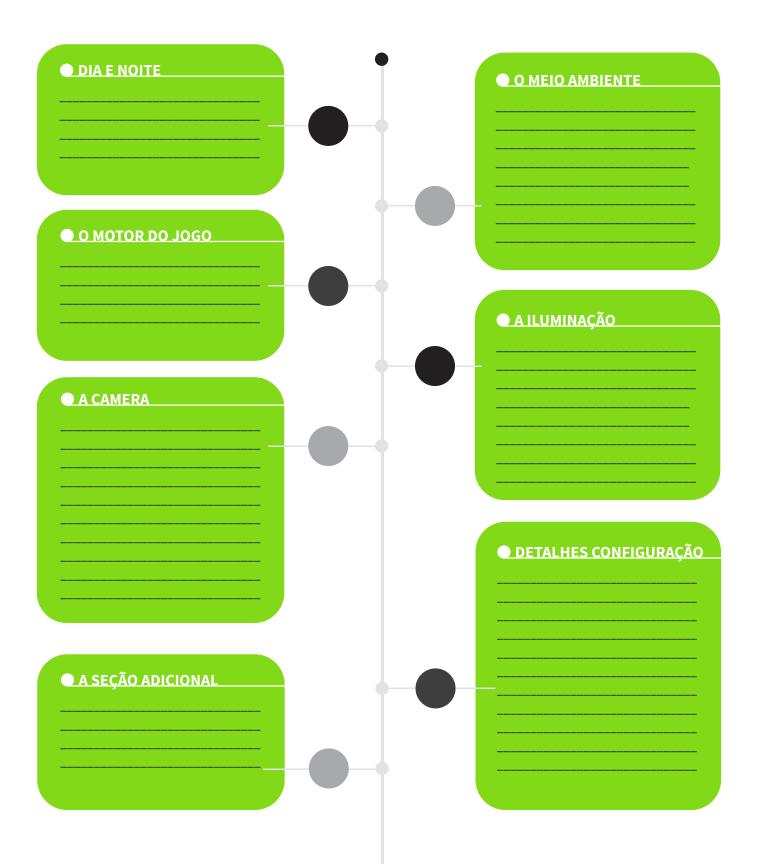
Históri	a do Jogo	

O AMBIENTE (FASE)

O Ambiente Fisico	
O OC PRINCIPALS LOCALS	
OS PRINCIPAIS LOCAIS	● OS OBJETOS
	<u> </u>
	<u> </u>
• A JORNADA	
	О ТЕМРО
• A ESCALA	
	<u> </u>
	
· ————————————————————————————————————	



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO



Fase #1 Continuação	



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO



OBJETOS ESSENCIAIS

Personagens	-
	
	ΟΧΠΔΟ
	SUA FOTO
	AQUI
	► Características 1► Características 2► Características 3



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

Objetos	
>	-
	>>
	OXUAC
	SUA
	FOTO
	AQUI
	► Características 1
	► Características 2
	► Características 3

SISTEMA VISUAL-HUD

•	 •	
•	 •	
•	 •	





CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO



PARTITURAS MUSICAIS & EFEITOS SONOROS

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
	Instrumentos UtilizadosChave 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

#1	
•	
•	
•	
•	
#2	
•	
•	
•	
•	
#3	
•	
•	
•	
•	
#4	
•	
•	
•	
•	
#5	
•	
•	
•	

INOVAÇÃO

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

Descreva a inovação

— Nome da Inovação



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

Descreva a inovação
— Nome da Inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

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

Colocar uma inovação

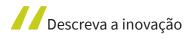
Colocar uma inovação

Colocar uma inovação



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023



— Nome da Inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

Colocar uma inovação

SISTEMA DE HABILIDADE

ATRIBUTOS OU HABILIDAI	DES USADAS NO JOGO			
NOME DA HABILIDADE		DESCRIÇÃO	BLOQUEIO	EFEITOS



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

NOME DA HABILIDADE	DESCRIÇÃO	BLOQUEIO	EFEITOS

SISTEMA DE NÍVEL

SISTEMA DE NÍVEL			
NÍVEL	XP	DESBLOQUEADA	ESTATÍSTICAS AUMENTADAS



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

NÍVEL	XP	DESBLOQUEADA	ESTATÍSTICAS AUMENTADAS		

DETALHES DE NÍVEL



Nome da Fase/Cena #1

WALKTHROUGH (EXAMPLE)

EFEITO DO SOM

- **▶** #1 ______
- **▶** #2 -
- **▶** #3-
 - #4 -

- PONTUAÇÃO MUSICAL
- ► Nome da pontuação-
- _____
- ► Nome da pontuação-
 - _____



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

TODAS AS INTERAÇÕ	ES OPCIONAIS	/REQUERIDAS	NESTE NÍVEL		
INTERAÇÕES		ОВЈЕТО		AÇÃO ACIONADA	REQUER?
	•				
TODOS OS DIÁLOGOS	S NESTE NÍVEL				
CNOME DO PERSONAGEM					DIÁLOGO
TERSONAGEW					

TODOS OS ATIVOS USADOS NESTA FASE			
NOME DO ATIVO	DESCRIÇÃO		



CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

TODOS OS ATIVOS US	ADOS NESTA FASE	
NOME DO ATIVO		DESCRIÇÃO

RESUMO DA FASE

ACESSIBILIDADE

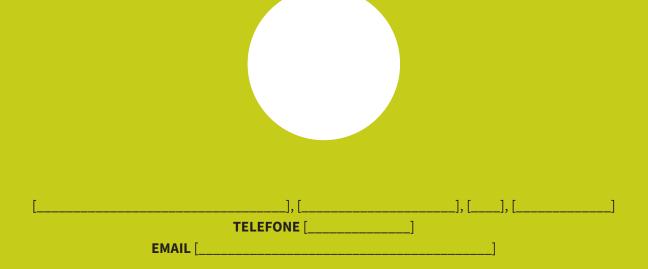


DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE USADAS				
NOME	CATEGORIA	DESCRIÇÃO		

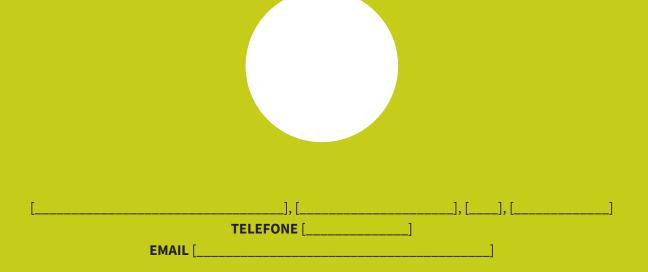


CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

NOME	CATEGORIA	DESCRIÇÃO



www.[_____].com



www.[_____].com