

SEU
LOGO
AQUI

Game Design

Game Document

[NOME EMPRESA]

Escrito por [SEU NOME]


Copyright © [2022]

www.seusite.com

[DIA]/[MÊS]/[ANO]

[TÍTULO JOGO]

[SUBTÍTULO JOGO]



Resumo do Jogo

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

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



SUMÁRIO

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

VERSÕES

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

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

VERSÕES Nº.

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

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

VERSÕES Nº.

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

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

VERSÕES Nº.

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

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



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JULHO 07, 2022

5

VERSÕES Nº.

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

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

VERSÕES Nº.

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

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

VERSÕES Nº.

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

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

DESIGN UNIVERSAL

Use esta seção como uma breve visão geral para as seções abaixo. Dê uma breve visão geral das 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



Game Proposal

QUAL É A FINALIDADE DO JOGO?

X

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

QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?

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

QUAIS AS CONDIÇÕES DE VITÓRIA?

X

O QUE/QUEM O JOGADOR CONTROLARÁ?

X

QUAL É O CENÁRIO DA HISTÓRIA?

X

Continuação...

QUANTAS HORAS DE JOGO VOCÊ ESPERA?

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

QUAL O PÚBLICO ALVO?

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

QUAIS OS PRINCIPAIS COMPETIDORES?

x

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

O QUE TORNA ESTE JOGO DIFERENTE DOS JOGOS CONCORRENTES?

x

OUTRAS PERGUNTAS RELEVANTES

x



História do Jogo

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

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.).

● A JORNADA

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

● A ESCALA

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

● OBJETOS

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

● TEMPO

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



GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JULHO 07, 2022

● DIA E NOITE

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

● O MOTOR DO JOGO

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

● A CAMERA

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

● SEÇÃO ADICIONAL

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

● MEIO AMBIENTE

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

● ILUMINAÇÃO

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

● DETALHES CONFIGURAÇÃO

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

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

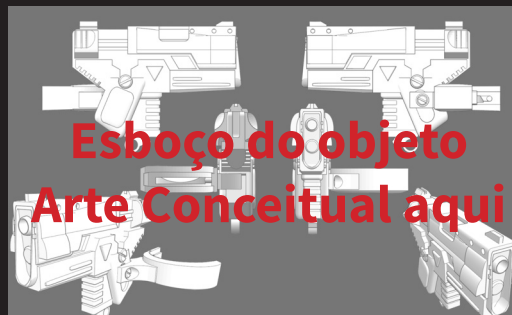




Objetos

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 do objeto
Arte Conceitual aqui