TEMPLATE - VERSÃO

N.

Game Design

Game Document

**[ ]** Escrito por [ ] Copyright © [ ]

[ ]

[ ]

[www.[](http://www/) ].com.[ ]

[ ]/[ ]/[ ]

**Resumo do Jogo**

|  |  |
| --- | --- |
| **66** |  |
| **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 | | p.11 |

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**67**

[www.agdd.com](http://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

**68**

**VERSÕES Nº.**

P P P

**VERSÕES Nº.**

P P P

**VERSÕES Nº.**

P P P

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**69**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

**VERSÕES Nº. #**

P P P

**VERSÕES Nº. #**

P P P

**VERSÕES Nº. #**

|  |  |
| --- | --- |
| P |  |
| P |  |
| P |  |
| P |  |
| P |  |
| P |  |
| P |  |
| P |  |
| P |  |
| P |  |
| P |  |

# DESIGN UNIVERSAL

**70**

**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**

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**71**

[www.agdd.com](http://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?**

**72**

**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**

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**73**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

**História do Jogo**

# O AMBIENTE (FASE)



**OS PRINCIPAIS LOCAIS**

**OS OBJETOS**

**A JORNADA**

**O TEMPO**

**A ESCALA**

**74**

**O Ambiente Físico**

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**75**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

**DIA E NOITE**



**O MEIO AMBIENTE**

**O MOTOR DO JOGO**

**A ILUMINAÇÃO**

**A CAMERA**

**DETALHES CONFIGURAÇÃO**

**A SEÇÃO ADICIONAL**

**76**

**Fase #1 Continuação**

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**77**

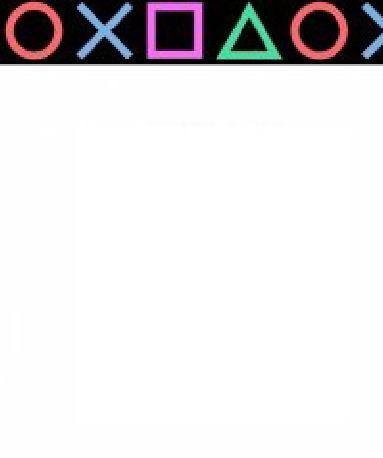
[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

# OBJETOS ESSENCIAIS

**78**

**Personagens**

P P P P P P



P P

P

Características 1

Características 2

Características 3

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

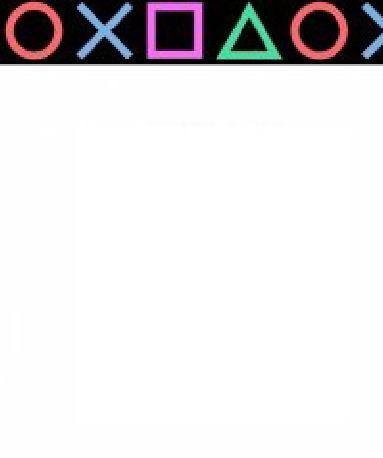
### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**79**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

**Objetos**

P P P P P P



P P

P

Características 1

Características 2

Características 3

# SISTEMA VISUAL-HUD

**80**

P P P P P P

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**81**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

# PARTITURAS MUSICAIS & EFEITOS SONOROS

**82**

**Partituras Musicais**

**#1**

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

**#2**

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

**#3**

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

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**83**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

**Efeitos Sonoros**

**#1**

P P P P

**#2**

P P P P

**#3**

P P P P

**#4**

P P P P

**#5**

P

P

# INOVAÇÃO

**84**

**Colocar uma inovação**

**Colocar uma inovação**

**Colocar uma inovação**

Descreva a inovação

**Colocar uma inovação**

**— Nome da Inovação**

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**85**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

Descreva a inovação

**Colocar uma inovação**

#### — Nome da Inovação

**Colocar uma inovação**

**86**

**Colocar uma inovação**

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

**Colocar uma inovação**

had simply missed a memo.

**—Narrator, The Stanley Parable**

**Colocar uma inovação**

**Colocar uma inovação**

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**87**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

Descreva a inovação

**Colocar uma inovação**

**— Nome da Inovação**

**Colocar uma inovação**

**Colocar uma inovação**

# SISTEMA DE HABILIDADE

**88**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ATRIBUTOS OU HABILIDADES USADAS NO JOGO** | | | |
| NOME DA HABILIDADE | DESCRIÇÃO | BLOQUEIO | EFEITOS |

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**89**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NOME DA HABILIDADE | DESCRIÇÃO | BLOQUEIO | EFEITOS |

# SISTEMA DE NÍVEL

**90**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SISTEMA DE NÍVEL** | | | |
| NÍVEL | XP | DESBLOQUEADA | ESTATÍSTICAS AUMENTADAS |

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**91**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NÍVEL | XP | DESBLOQUEADA | ESTATÍSTICAS AUMENTADAS |

# DETALHES DE NÍVEL

**92**

**Nome da Fase/Cena #1**

**GUIA PASSO A PASSO (EXEMPLO)**

P P P P P P P P P

**EFEITO DO SOM**

P

**#1 -**

P

**#2 -**

P

**#3-**

**#4 -**

**PONTUAÇÃO MUSICAL**

P

**Nome da pontuação-**

P

**Nome da pontuação-**

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**93**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TODAS AS INTERAÇÕES OPCIONAIS/REQUERIDAS NESTE NÍVEL** | | | |
| INTERAÇÕES | OBJETO | AÇÃO ACIONADA | REQUER? |

|  |  |
| --- | --- |
| **TODOS OS DIÁLOGOS NESTE NÍVEL** | |
| CNOME DO PERSONAGEM | DIÁLOGO |

**94**

|  |  |
| --- | --- |
| **TODOS OS ATIVOS USADOS NESTA FASE** | |
| NOME DO ATIVO | DESCRIÇÃO |

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**95**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

|  |  |
| --- | --- |
| **TODOS OS ATIVOS USADOS NESTA FASE** | |
| NOME DO ATIVO | DESCRIÇÃO |

**RESUMO DA FASE**

# ACESSIBILIDADE



**96**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DIRETRIZES DE ACESSIBILIDADE USADAS** | | |
| NOME | CATEGORIA | DESCRIÇÃO |

## GAME DESIGN DOCUMENTS.

GDD SGDD AGDD

### CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

**97**

[www.agdd.com](http://www.agdd.com/) | JANEIRO 01, 2023

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NOME | CATEGORIA | DESCRIÇÃO |

[ ], [ ], [ ], [ ]

**TELEFONE** [ ]

**EMAIL** [ ]

[www.[](http://www/) ].com