Modelo de GDD

\*(pode conter arte com o nome do jogo, mas com o nome logo abaixo em tamanho menor com fontes discretas)

Autor(es)

Arthur

Henrique

Leonardo

Luigi

Data: 21.10.2005

**Versão do Documento (exemplo: 0.0.1)**

Sumário

[1. INTRODUÇÃO 5](#_Toc117282637)

[1.1. Objetivos 5](#_Toc117282638)

[1.1.1. Objetivos do Projeto 5](#_Toc117282639)

[1.1.2. Objetivos do Produto 5](#_Toc117282640)

[1.2. Conceito 5](#_Toc117282641)

[1.2.1. Gênero 5](#_Toc117282642)

[1.2.2. Classificação etária 5](#_Toc117282643)

[1.2.3. Trama principal 5](#_Toc117282644)

[1.2.4. Look & Feel 5](#_Toc117282645)

[1.2.5. Visão geral do conceito do jogo 5](#_Toc117282646)

[2. HISTÓRIA E NARRATIVA 6](#_Toc117282647)

[2.1. Visão geral da história 6](#_Toc117282648)

[2.1.1. Mundo do jogo 6](#_Toc117282649)

[2.1.2. Personagens 6](#_Toc117282650)

[2.1.3 Eventos e Ações 6](#_Toc117282651)

[2.2. Visão geral da narrativa 6](#_Toc117282652)

[2.2.1. Integração 6](#_Toc117282653)

[2.2.2. Estrutura e Progressão 6](#_Toc117282654)

[2.2.4. Tutoriais e manual do jogo 6](#_Toc117282655)

[2.3. Cenas e Sequências cinemáticas 6](#_Toc117282656)

[3. GAMEPLAY (como a história é jogada) 7](#_Toc117282657)

[3.1. Imersão 7](#_Toc117282658)

[3.2. Estrutura de missões e desafios 7](#_Toc117282659)

[3.3. Objetivos do jogo 7](#_Toc117282660)

[3.4. Fluxo de jogo 7](#_Toc117282661)

[3.5 – Mecânica do Jogo 7](#_Toc117282662)

[3.5.1. Regras implícitas e explícitas do jogo 7](#_Toc117282663)

[3.5.2. Física 7](#_Toc117282664)

[3.5.3. Movimentação dos personagens 7](#_Toc117282665)

[3.5.4. Objetos 7](#_Toc117282666)

[3.5.5. Gatilhos e ações 7](#_Toc117282667)

[3.2.6. Mecânica de Combate 8](#_Toc117282668)

[3.2.7. Economia e mecânica de troca 8](#_Toc117282669)

[3.3 – Projeto de Fases (Level Design) Fase #n (Nome) 8](#_Toc117282670)

[a) Sinopse 8](#_Toc117282671)

[3.4 – Projeto de Interface 8](#_Toc117282672)

[3.4.1. Sistema Visual 8](#_Toc117282673)

[3.4.2. Sistema de Controle 9](#_Toc117282674)

[3.4.3. Fluxo de Telas 9](#_Toc117282675)

[3.4.4. Opções do jogo 9](#_Toc117282676)

[3.4.5. *Saving* e *Checkpoint*s (se houver) 9](#_Toc117282677)

[3.4.7. Sistema de ajuda *(Help)* 9](#_Toc117282678)

[3. 5 – Projeto de Som (se houver) 9](#_Toc117282679)

[3.5.1. Descrição geral 9](#_Toc117282680)

[3.5.2. Músicas 9](#_Toc117282681)

[3.5.3. Efeitos Sonoros 10](#_Toc117282682)

[3.5.4. Voice Overs Ator 10](#_Toc117282683)

[3.6 – Sistema de Inteligência Artificial 10](#_Toc117282684)

[3.6.1. Oponentes 10](#_Toc117282685)

[3.6.2. Inimigos 10](#_Toc117282686)

[3.6.3. Personagens não-combatentes (NPCs neutros) 10](#_Toc117282687)

[3.6.4. Personagens amigáveis 10](#_Toc117282688)

[3.6.5. Inteligência Artificial auxililar 10](#_Toc117282689)

[4. ARTE 12](#_Toc117282690)

[4.1 – Guia de cores e estilos gráficos 12](#_Toc117282691)

[4.2 – Arte Conceitual 12](#_Toc117282692)

[4.3 – Asset List 12](#_Toc117282693)

[4.3.1. Personagens 12](#_Toc117282694)

[4.3.2. Ambientes 12](#_Toc117282695)

[4.3.3. Equipamentos 12](#_Toc117282696)

[4.3.4. Armas 12](#_Toc117282697)

[4.3.5. Texturas 12](#_Toc117282698)

[4.3.6. Animações 12](#_Toc117282699)

[4.3.7. Efeitos 12](#_Toc117282700)

[4.3.8. Interfaces 12](#_Toc117282701)

[4.3.10. Outros 12](#_Toc117282702)

[5. DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA 13](#_Toc117282703)

[5.1 – Requisitos de sistema 13](#_Toc117282704)

[5.4 – Software(s) Secundário(s) (se houver) 13](#_Toc117282705)

[5.10 – Rede 13](#_Toc117282706)

[6. GERENCIAMENTO E ANÁLISE DO PROJETO 14](#_Toc117282707)

[6.1 – Organização inicial do projeto 14](#_Toc117282708)

[6.2 – Escopo do projeto 14](#_Toc117282709)

[6.3 – Recursos 14](#_Toc117282710)

[6.4 – Entregas 14](#_Toc117282711)

[6.5 – Premissas 14](#_Toc117282712)

[6.6. Restrições 14](#_Toc117282713)

[6.7 – Cronograma 14](#_Toc117282714)

[6.8 – Estimativa de Custos 15](#_Toc117282715)

[6.9. Limites do Projeto 15](#_Toc117282716)

[6.10. Processos 15](#_Toc117282717)

[6.11. Análise de Riscos 15](#_Toc117282718)

[6.12. Viabilidade Técnica 15](#_Toc117282719)

[6.13. Viabilidade Econômica 15](#_Toc117282720)

[6.14. Plano de localização (se houver) 16](#_Toc117282721)

[6.15. Plano de testes e Controle de qualidade 16](#_Toc117282722)

[6.16. Plano atualizações (se houver) 16](#_Toc117282723)

[6.17. Ferramentas e técnicas 16](#_Toc117282724)

[7. POST MORTEM (Resultados, conclusão e considerações finais) 17](#_Toc117282725)

# 1. INTRODUÇÃO

Aqui deve-se contextualizar o leitor acerca dos motivos que levaram a equipe a desenvolver o jogo proposto (motivações). Procure apresentar às razões de ordem teórica e/ou prática que tornam relevante o desenvolvimento deste projeto e, portanto justificam a sua execução. O esforço aqui é convencer o leitor da importância do tema escolhido, apelando para sua atualidade ou para a necessidade de solução nesta área específica.

## 1.1. Objetivos

### 1.1.1. Objetivos do Projeto

Projetos incluem os critérios mensuráveis de sucesso e podem possuir uma ampla variedade de objetivos técnicos, de negócios, custos, cronograma e qualidade.

### 1.1.2. Objetivos do Produto

Descreve qual o problema que o produto deve resolver ou qual inovação deve

apresentar.

## 1.2. Conceito

Define o jogo em uma frase sucinta.

### 1.2.1. Gênero

Gênero / Subgênero do jogo

### 1.2.2. Classificação etária

Descreve a audiência, tipo de jogador e em qual classificação etária (Min. da Justiça) se enquadra

### 1.2.3. Trama principal

Define em uma frase (duas a cinco linhas) a ideia inicial do jogo (Metaplot).

### 1.2.4. Look & Feel

Aparência do jogo (look & feel). Transmitir o que o jogo deve passar ao jogador em termos visuais e como experiência.

### 1.2.5. Visão geral do conceito do jogo

Amplia o metaplot com maior nível de detalhamento (onde, quando, quem, o que, porque, como). Texto corrido, de até dez linhas.

# 2. HISTÓRIA E NARRATIVA

## 2.1. Visão geral da história

### 2.1.1. Mundo do jogo

Descreve em profundidade os cenários e ambientes (tempo, espaço, física, aparência, sensações que provoca). Indica quais fases ocorrem em cada cenário ou ambiente (se necessário).

### 2.1.2. Personagens

Descreve em profundidade o(s) protagonista(s), o(s) antagonista(s) e organizações existentes no jogo. Aqui incluem-se as backstories e descrições dos personagens, vilões, etc. Caso existam.

### 2.1.3 Eventos e Ações

Descreve em profundidade eventos e ações importantes que acontecerão / aconteceram (backstories não relacionadas a personagens específicos) no jogo. Definem os objetivos e motivações do personagem principal (o que / porque).

## 2.2. Visão geral da narrativa

### 2.2.1. Integração

Descreve a forma com que o jogo integra a arte, a tecnologia e o gameplay (jogabilidade).

### 2.2.2. Estrutura e Progressão

Estrutura narrativa (linear ou não linear) e Progressão (maneira como a história do jogo será contada do início ao fim). **Roteiro**

Diálogos entre PCs e NPCs durante o jogo.

### 2.2.3. Tutoriais e manual do jogo

Documentação que apresenta e explica o jogo ao jogador (atualizado constantemente durante o processo de desenvolvimento)

## 2.3. Cenas e Sequências cinemáticas

# 3. GAMEPLAY (como a história é jogada)

## 3.1. Imersão

Descreve estratégias para manter o jogador interessado (imerso) no jogo.

## 3.2. Estrutura de missões e desafios

Detalha missões (quests), side quests (missões secundárias, se houver) e desafios específicos (como puzzles) do jogo em cada fase.

## 3.3. Objetivos do jogo

Detalha objetivos principais e secundários do jogo. O que o jogador deve fazer em cada fase do jogo.

## 3.4. Fluxo de jogo

Detalha o processo que unifica a evolução da história do jogo, da habilidade do personagem e do nível dificuldade. Pode ser demonstrado através da curva de progressão do jogo ou de cada fase.

## 3.5 Mecânica do Jogo

### 3.5.1. Regras implícitas e explícitas do jogo

Descreve como os elementos do jogo interagem entre si e com o jogador.

### 3.5.2. Física

De que maneira forças físicas atuam e influenciam o mundo e ambientes do game.

### 3.5.3. Movimentação dos personagens

Detalha movimentos gerais e secundários do personagem principal (comandos que devem ser utilizados) e dos NPCs (breve descrição sobre a inteligência artificial que atua nesses personagens).

### 3.5.4. Objetos

Detalha objetos coletáveis, móveis, etc. no ambiente do jogo e como os personagens se relacionam com eles.

### 3.5.5. Gatilhos e ações

Descreve:

1. o uso de alavancas, botões e outros objetos que podem desencadear eventos.
2. maneira que ocorre a coleta, carga e descarte de objetos.
3. eventos e ações que desencadeiam e/ou dependem de diálogos para ocorrer.
4. eventos e ações que desencadeiam e/ou dependem da leitura de objetos (livro, jornal, pergaminho) para ocorrer.
5. outras intervenções que desencadeiem eventos ou dependam de ações específicas do(s) personagem(ns).

### 3.2.6. Mecânica de Combate

Quando houver um combate ou duelo entre personagens, de que maneira será tratado? Como se vence o duelo?

### 3.2.7. Economia e mecânica de troca

Qual o tipo de moeda utilizado no mundo do jogo? Que tipo de troca pode ser realizado? Que tipo de negócios podem ser feitos em termos econômicos?

## 3.3 – Projeto de Fases (Level Design) Fase #n (Nome)

## a) Sinopse

1. Flu introdutório (cut-scene ou briefing de missão ou texto descritivo...)
2. Objetivos da fase (além dos objetivos específicos do jogo, pode-se considerar

também fases de treinamento, aprendizado ou bônus)

1. Descrição visual e física específicas
2. Mapa da fase
3. Detalhamento de caminhos críticos
4. Encontros relevantes (entre personagens ou com objetos)
5. Localização de gatilhos (pontos que desencadeiam ações ou acionam cenas)
6. *Walkthrough* (passo a passo para concluir a fase).
7. Material de Fechamento

## 3.4 – Projeto de Interface

### 3.4.1. Sistema Visual

1. HUD (Head-Up Display): Quais e como os elementos de interface são mostrados na tela durante o jogo
2. Menu *in game*: Descrição de menus que aparecem durante o jogo ou quando o

jogo é pausado

1. Câmera (primeira ou terceira pessoa)

### 3.4.2. Sistema de Controle

Comandos específicos para interagir com menus e interface do jogo.

### 3.4.3. Fluxo de Telas

1. Descrições de telas (qual o propósito de cada tela?) Ex: Menu Principal, Opções,

etc.

1. Fluxograma de telas (descrição gráfica que demonstra como cada tela está relacionada com outra)

### 3.4.4. Opções do jogo

Detalhar a maneira como cada opção permitida pelo jogo (ex: fácil, médio, difícil) afeta a mecânica e o gameplay?

### 3.4.5. *Saving* e *Checkpoint*s (se houver)

Detalhar como e onde haverá opção para salvar o jogo ou alcançar um checkpoint (onde o jogo pode ser salvo automáticamente).

### 3.4.7. Sistema de ajuda *(Help)*

Onde, como será acessado e quais serão as informações oferecidas pelo sistema de ajuda do jogo.

## 3. 5 – Projeto de Som (se houver)

## 3.5.1. Descrição geral

Idéia / conceito de áudio para o jogo e como será executado (orquestra, biblioteca de loops, banda, etc.)

## 3.5.2. Músicas

1. Ambiente (ocorrem durante o jogo ou em cada fase)
2. Ação (ocorrem apenas nas cenas de ação, como ao encontrar inimigos específicos ou chefes de fase)
3. Vitória (ocorre quando o personagem derrota um inimigo ou finaliza o jogo)
4. Derrota (ocorre quando o personagem perde uma batalha ou morre) e) Outras

## 3.5.3. Efeitos Sonoros

1. Ambiente (ocorrem durante o jogo ou em cada fase, como barulho de chuva ou de vento, etc.)
2. Armas (utilizados no disparo / recarga / descarte de armas)
3. Interface (sons de menus / animações de interface)
4. Objetos (utilizados no uso / manipulação / descarte de objetos) e) Outros

3.5.4. Voice Overs Ator **#n (Nome)**

Personagem correspondente / Fragmento de Diálogo / Tempo

## 3.6 – Sistema de Inteligência Artificial

### 3.6.1. Oponentes

Descrição do sistema de Inteligência Artificial de oponente(s) ativo(s) que joga(m) contra o jogador e, portanto, suas ações requerem tomadas de decisões estratégicas. Ex: A\* Pathfinding.

### 3.6.2. Inimigos

Descrição do sistema de Inteligência Artificial de inimigos como chefes de fase, membros de organizações, mini-chefes, etc, ou de NPCs que podem se tornar inimigos em determinados momentos do jogo.

### 3.6.3. Personagens não-combatentes (NPCs neutros)

Descrição do sistema de Inteligência Artificial de personagens amigos ou inimigos que possuem comportamentos específicos em determinados momentos do jogo, sem assumir uma posição favorável ou desfavorável ao jogador.

### 3.6.4. Personagens amigáveis

Descrição do sistema de Inteligência Artificial de personagens que podem assumir um comportamento amigável em determinados momentos do jogo.

### 3.6.5. Inteligência Artificial auxililar

Descrição do sistema de Inteligência Artificial auxiliar para o personagem jogador,

para detecção de colisões e outros algorítmos específicos.

# 4. ARTE

## 4.1 – Guia de cores e estilos gráficos

Paletas de cores e estilos gráficos (mangá, cartoon, realista), etc. que definem o aspecto visual dos personagens e ambientes nos quais estarão inseridos.

## 4.2 – Arte Conceitual

Ilustrações (imagens) iniciais que definem o aspecto visual de personagens, objetos e ambientes do jogo.

## 4.3 – Asset List

### 4.3.1. Personagens

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D dos personagens

### 4.3.2. Ambientes

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D dos ambientes

### 4.3.3. Equipamentos

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D dos equipamentos

### 4.3.4. Armas

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D das armas

### 4.3.5. Texturas

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D das texturas usadas nos objetos e personagens

### 4.3.6. Animações

Aspecto final dos modelos 2D e/ou 3D com as principais poses do seu setup de animação

### 4.3.7. Efeitos

Aspecto final dos efeitos utilzados no jogo

### 4.3.8. Interfaces

Aspecto final das interfaces e HUDs do jogo

### 4.3.10. Outros

Aspecto final de outros elementos importantes do jogo

# 5. DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA

## 5.1 – Requisitos de sistema

Definição de hardware-alvo mínimo e ideal para rodar o jogo com uma performance aceitável ou utilizando o máximo dos recursos visuais.

***5.2 – Engenharia de Software***

Disponibilizar gráficos relevantes ao processo de modelagem do sistema

***5.3 – Hardware(s) Específico(s) (se houver)***

Descrever o uso ou desenvolvimento de hardware específico

## 5.4 – Software(s) Secundário(s) (se houver)

Descrever o uso ou desenvolvimento de software secundário (editor, instalador, atualizador, etc.)

***5.5 – Procedures e Patterns***

Descrever o uso ou desenvolvimento de procedures e patterns

***5.6 – Game Engine***

Detalhamento técnico da Game Engine utilizida ou desenvolvida para o jogo.

***5.7 – Bibliotecas***

Detalhamento técnico de bibliotecas / frameworks utilizados.

***5.8 – Programação***

Descrição e justificativa do uso da(s) linguagem(ns) de programação utilizada(s).

***5.9 – Scripting***

Descrição e justificativa do uso da(s) linguagem(ns) script utilizada(s).

## 5.10 – Rede

Detalhamento de programas, serviços e protocolos utilizados para jogos multiplayer

online / local.

# 6. GERENCIAMENTO E ANÁLISE DO PROJETO

## 6.1 – Organização inicial do projeto

São identificados os membros da equipe do projeto e as partes interessadas.

## 6.2 – Escopo do projeto

Resumo do escopo do game para se ter uma idéia do seu tamanho (quantidade de setores, fases, ambientes, NPCs, armas e outros itens relevantes).

Descrever as características do produto, serviço ou resultado para cuja criação o projeto foi realizado. Embora a forma e o conteúdo das características variem, a descrição do escopo deve sempre fornecer detalhes suficientes para dar suporte ao desenvolvimento e acompanhamento do projeto.

## 6.3 – Recursos

Software, hardware, equipe e itens de consumo necessários à execução do projeto.

## 6.4 – Entregas

As entregas incluem tanto as saídas que compõem o produto ou serviço do projeto, como resultados auxiliares, como documentação e relatórios de gerenciamento de projetos. Dependendo da declaração do escopo do projeto, as entregas podem ser descritas de forma sumarizada ou detalhada.

## 6.5 – Premissas

Lista e descreve os fatores relacionados ao cronograma documentados que, para fins do desenvolvimento do cronograma, são considerados verdadeiros, reais ou certos.

## 6.6. Restrições

Fatores que limitarão as opções da equipe de gerenciamento do projeto durante a realização e análise do cronograma.

## 6.7 – Cronograma

O cronograma do projeto inclui todas as suas atividades, com as datas de início e fim, previstas e realizadas, assim como as atividades precedentes e os recursos responsáveis por cada uma delas. Para qualificação, indicar estimativas de recursos e para a defesa, comparar o estimado com o realizado.

## 6.8 – Estimativa de Custos

Desenvolvimento de uma aproximação dos custos dos recursos necessários para terminar cada atividade do cronograma.

## 6.9. Limites do Projeto

Identifica o que está incluído no projeto. Declara de forma explícita o que está excluído do projeto, para evitar que uma parte interessada possa supor que um produto, serviço ou resultado específico é um componente do projeto.

## 6.10. Processos

Os processos de gerenciamento de projetos selecionados pelo aluno ou grupo de alunos. O nível de implementação de cada processo selecionado.

## 6.11. Análise de Riscos

Determina os riscos que podem afetar o projeto e documenta suas características. É um processo iterativo porque novos riscos podem ser conhecidos no decorrer do projeto.

Para identificar os riscos pode ser realizada uma revisão estruturada da documentação do projeto, incluindo planos, premissas, arquivos de projetos anteriores e outras informações. A qualidade dos planos e também a consistência entre esses planos e com as premissas e requisitos do projeto podem ser indicadores de risco do projeto.

As entrevistas com participantes do projeto, partes interessadas no projeto e especialistas no assunto também podem identificar os riscos. As entrevistas são uma das principais fontes de coleta de dados sobre identificação de risco.

A análise dos pontos fortes e fracos, oportunidades e ameaças (SWOT) garante o exame do projeto para aumentar a amplitude dos riscos considerados.

Os riscos devem ser apresentados em uma matriz de probabilidade e impacto. Nela os riscos são priorizados de acordo com suas possíveis implicações para o atendimento dos objetivos do projeto. As combinações específicas de probabilidade e impacto que podem fazer com que um risco seja classificado como de importância “alta”, “moderada” ou “baixa”.

## 6.12. Viabilidade Técnica

Apresentar os argumentos técnicos que favoreçam a viabilidade técnica do produto. É importante usar referências práticas e teóricas para fundamentar seus argumentos técnicos.

## 6.13. Viabilidade Econômica

Apresentar os argumentos econômicos, financeiros que favoreçam a viabilidade econômica do produto.

Apresentar estimativas de custos. A estimativa de custos envolve o desenvolvimento de uma aproximação dos custos dos recursos necessários para terminar cada atividade prevista no desenvolvimento do projeto. Na aproximação dos custos, considere as possíveis causas de variação das estimativas de custos, inclusive os riscos. Em geral, as estimativas de custos são expressas em unidades de moeda (reais ou dólares). Em alguns casos, pode-se utilizar unidades de medida para estimar os custos, como equipe-horas ou equipe-dias, juntamente com suas estimativas de custos, para facilitar o controle. A estimativa inclui, mas não se limita a mão-de-obra, materiais, equipamentos, serviços, instalações, tecnologia da informação e categorias especiais como uma provisão para inflação ou uma reserva para contingências dos custos.

## 6.14. Plano de localização (se houver)

Tradução de interfaces, gráficos, roteiros, vozes para outra(s) língua(s).

## 6.15. Plano de testes e Controle de qualidade

Uso de planilhas de testes para garantir a qualidade da experiência e a progressão do jogador durante o jogo

## 6.16. Plano atualizações (se houver)

Define quando e como serão feitas atualizações no jogo após seu lançamento, bem como a disponibilização de conteúdo extra para download.

## 6.17. Ferramentas e técnicas

As descrições das ferramentas e técnicas que serão usadas para realizar esses

processos. Como o trabalho será executado para realizar os objetivos do projeto

# 7. POST MORTEM (Resultados, conclusão e considerações finais)

As boas e más lições do projeto. Utilize tabelas e gráficos para descrever os resultados. Os resultados podem estar divididos por tópicos com títulos logicamente formulados.