

Game Design Document (GDD) Template

Nome do Time

Versão 0.0

|  |  |
| --- | --- |
| **Função/Papel** | **Nome** |
| [Programador] |  |
| [Artista] |  |
| [Game Designer] |  |
| [Level Designer] |  |
| [Efeitos Sonoros] |  |

# Conceito

*Tente responder às seguintes questões ao longo deste documento:*

* *O que prende o jogador neste jogo?*
* *O que é único a respeito deste jogo? O que o diferencia de outros?*
* *O que este jogo está tentando atingir?*
* *Quais são os aprendizados vindos deste jogo?*
* *Quais emoções ele está tentando evocar?*
* *Que tipo de controle e influência os jogadores terão sobre o mundo?*

## \*High Concept

***Instruções:***

*Criar uma sentença que resuma o jogo como um todo (poucas frases). Ela corresponde a visão do jogo.*

*Adicionar uma imagem que represente seu jogo (preferencialmente arte criada pelo próprio time).*

[Exemplo] *Heart of the Incendium* é um jogo de plataforma vertical 2D, no qual os jogadores seguem seu próprio caminho ao topo da torre Incendium, congelando seus inimigos e os utilizando como plataformas.[/Exemplo]

### 

## \*Pilares do Jogo

***Instruções:***

*Definir quais são as diretrizes, objetivos que seu jogo possui e não deixará de seguir - a menos que por uma razão específica. Esses pilares sustentam suas decisões e garantem que o jogo se mantenha coeso. Eles geralmente cobrem aspectos como gameplay, narrativa/história, visual/temática/estética e emoções/sensações/sentimentos.*

[Exemplo]

* Momentos A-HAs: constantemente surpreender os jogadores, mostrando a eles novos usos das mecânicas e aspectos do tema de forma inteligente e divertida
* Estética: criar uma estrutura que represente a arte do *Curador*, construída de modo a enfatizar a melhor apreciação das peças de arte
* Consistência: produzir controle confiáveis e uma linguagem visual consistente ao longo de todo o jogo, seguindo um conjunto de regras/direções específico

[/Exemplo]

## 

## 

## 

## 

## Narrativa e Plano de Fundo (Story & Backstory)

***Instruções:***

*Escreva de dois a três parágrafos a respeito da história do seu jogo. Explique de forma sucinta qual é o mundo, como os personagens chegaram nas situações atuais, quais eventos levaram a isso. Insira aqui também as sensações que o jogo deve passar e seu estilo.*

## Minuto de Gameplay

***Instruções:***

*Um tipo de storyboard (sequência de imagens) descrevendo a experiência geral dos jogadores*

# Expansão do GDD

## Gameplay

* Objetivos do jogador
* Mecânicas principais e secundárias
* Inimigos
* Armadilhas
* Armas
* Sistema de habilidades
* Sistema de coletáveis/consumíveis
* Sistema de vida
* Sistema de checkpoint/save
* HUD e Câmera
* Controles

## Narrativa

* Personagens
  + Principal
  + Secundários
* História principal
* Backstory

## Progressão e Mundo

* Sequência de fases/levels
* Mudança de dificuldade
* Variedade de desafios

## Plataforma e Público

* Mobile, Computador, Video Game, outra
* Para quem é seu jogo? Gostos, idade, gênero, estilo
* Questões de acessibilidade

## Telas e Menus

* Tela de abertura
* Opções
* Seleção de fases
* Créditos
* Game Over