

Nome do Autor/Empresa

## **NOME DO JOGO**

Versão x.x

Info Copyright

xx de xx, xxxx

# HISTÓRICO DE VERSÃO

## Versão 0.1

Breve texto explicativo sobre o foco das mudanças. As mudanças:

- Alteração 1
- Alteração 2
- Alteração 3

## Versão x.x

# SUMÁRIO

<b>BRAINSTORMING E INTROSPECÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>VISÃO GERAL DO JOGO</b>	<b>5</b>
Descrição geral do jogo	5
Descrição do ambiente/clima do jogo	5
Gênero	5
Público-alvo	5
Escopo do projeto	5
Quantidade de localidades	5
Quantidade de níveis	5
Quantidade de inimigos	5
Quantidade de NPCs (Personagens não jogáveis)	5
Rich Picture	5
<b>FATORES COMPETITIVOS</b>	<b>5</b>
Matriz SWOT	6
Concorrentes	6
<b>GAMEPLAY E MECÂNICAS PRINCIPAIS</b>	<b>7</b>
Gameplay	7
Objetivos	7
Progressão no jogo	7
Mecânicas	7
Física	7
Ações dos personagens	7
Combate	8
Inimigos/Unidades	8
Modelagem do combate	8
Sistema de economia	8
Inputs recebidos	8
<b>ASPECTOS DE QUALIDADE</b>	<b>9</b>
<b>HISTÓRIA</b>	<b>10</b>
Narrativa	10
Background da história	10
Encerramento da história	10
Personagens	10
Nome do personagem	10
História	10
Personalidade	10
Características	10
Papel na narrativa	10

Relação com os outros personagens	10
Cutscenes	10
Cutscene 1	10
Personagens	10
Descrição	10
Script	10
<b>NÍVEIS E/OU MUNDO DO JOGO</b>	<b>11</b>
Níveis	11
Nível 1	11
Resumo	11
Objetivo	11
Visão geral do mundo	11
Área 1	11
Descrição geral	11
Mapa	12
Características específicas	12
Conexão com outras áreas	12
Níveis/Missões (se houver) que utilizam essa área	12
<b>INTERFACE</b>	<b>12</b>
Menu	13
Head-up displays (HUDs)	13
Sistemas de ajuda (Tutoriais)	13
<b>ARTE E VÍDEO</b>	<b>13</b>
Conceito de arte	14
2D	14
3D	14
Cinemáticas	14
<b>MÚSICA E EFEITOS SONOROS</b>	<b>15</b>
Proposta do design de som	15
Músicas	15
Efeitos sonoros	15
<b>SISTEMAS ALVO</b>	<b>15</b>
<b>CRONOGRAMA</b>	<b>16</b>
Data de início do projeto	17
Milestone 1	17
Descrição	17
Prazo	17
Data de conclusão de projeto	17
Priorização - MoSCoW	17
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>18</b>

## BRAINSTORMING E INTROSPECÇÃO

A técnica ***brainstorming*** consiste da documentação livre, da forma como os envolvidos preferem e de maneira colaborativa, de ideias iniciais, esboços acerca do que será desenvolvido, lembrando que todos os tipos de ideia e esboço são válidos.

A **introspecção** se baseia em os envolvidos imaginarem que estão no papel dos jogadores e, nesse papel, pensar quais características deveriam estar presentes no jogo para torná-lo agradável e divertido.

# **VISÃO GERAL DO JOGO**

## **Descrição geral do jogo**

Descrever de forma breve o jogo, seu tema e o foco principal

## **Descrição do ambiente/clima do jogo**

Descrever de forma breve o mundo do jogo e suas características principais, o que há de mais marcante no jogo.

## **Gênero**

Definir quais gêneros o jogo está inserido. (Pode estar inserido em mais de um)

## **Público-alvo**

Descrição do perfil das pessoas a qual o jogo é destinado.

## **Escopo do projeto**

Se a quantidade de algum desses elementos for muito extensa, oferecer uma estimativa dessa quantidade

Quantidade de localidades

Quantidade de níveis

Quantidade de inimigos

Quantidade de NPCs (Personagens não jogáveis)

## **Rich Picture**

Representação visual livre, ou seja, pode ser feita conforme a preferência dos envolvidos e realizada de forma colaborativa, que visa compreender através de um desenho simples o contexto do jogo como os envolvidos, suas responsabilidades, seus relacionamentos, os problemas e conflitos que podem surgir dessas interações, entre outros.

# FATORES COMPETITIVOS

## Matriz SWOT

Uma matriz SWOT possui a seguinte estrutura:

	Pontos Fortes	Pontos Fracos
Internos	Forças	Fraquezas
Externos	Oportunidades	Ameaças

Para se diagnosticar o ambiente interno no desenvolvimento do jogo, se utilizam as Forças e as Fraquezas. A ideia é entender as forças do projeto e elencar as debilidades para que se possa ser trabalhado em cima delas. As Forças são variáveis internas controláveis que proporcionam condições favoráveis para ao jogo. Já as Fraquezas são deficiências que atrapalham a experiência dos jogadores.

Em relação ao ambiente externo, é feita uma análise das Oportunidades e Ameaças. A primeira são situações externas que podem contribuir para que os objetivos sejam alcançados e a segunda são situações externas que podem prejudicar esses objetivos.

## Concorrentes

Nesse tópico, a sugestão é que se escreva os principais jogos de proposta semelhante e explique por qual motivo o jogo em desenvolvimento será superior. Caso seja de interesse dos responsáveis pelo desenvolvimento do jogo, é possível realizar um benchmark, porém isso aumentaria bastante a complexidade do documento.

# GAMEPLAY E MECÂNICAS PRINCIPAIS

Nessa seção é recomendado a utilização da técnica de prototipação, para uma melhor visualização.

## Gameplay

### Objetivos

Colocar os objetivos do jogo. Caso o jogo tenha mais de uma modo de jogo, apresentar os objetivos de todos esses modos.

### Progressão no jogo

Apresentar como os jogadores progridem através do jogo, seja essa progressão através de fases, evolução de personagem entre outros. Caso o jogo tenha mais de uma modo de jogo, apresentar as formas de progressão através de todos esses modos.

## Mecânicas

### Física

Explicar, podendo fazer uso inclusive de imagens, a física que será aplicada nos elementos do jogo. Por exemplo, em um jogo de futebol, explicar elementos como a física do movimento da bola ou do contato entre dois jogadores. Já em jogos com presença de água, explicar como funcionaria o movimento dela no decorrer do jogo

### Ações dos personagens

Descrição de todas as ações que podem ser realizadas pelos personagens principais do jogo. Por exemplo, andar, correr, mirar, atirar, etc.

### Ações do jogo

Descrição de todas as ações que não são realizadas especificamente por personagens, mas afetam a gameplay do jogo. Por exemplo, em um jogo onde o jogador controla um exército, ações como movimentar as unidades e selecionar alvos, não são exclusivas de nenhum personagem, porém são ações base para esse tipo de jogo.



## Combate

### Inimigos/Unidades

Apresentar os inimigos do jogo (caso existam), com suas principais características (pontos de vida, estilo de combate, dano infligido, esboço da arte, etc.). Caso o jogo que possam ser tanto inimigos quanto aliados, inserir informações sobre elas aqui.

### Modelagem do combate

Explicar, caso exista, o sistema de combate do jogo, apresentando as maneiras de causar/sofrer danos, a forma de bloquear/desviar de ataques (se possível), entre outros diversos fatores que podem afetar esse sistema de combate.

## Sistema de economia

Apresentar o sistema de economia do jogo, seja ele simples ou complexo. Demonstrar quais fatores influenciam nessa economia. Em jogos de gerenciamento de cidades, por exemplo, a economia é afetada pelos impostos pagos e os gastos com infraestrutura das cidades. Já em outros jogos, esse sistema se baseia apenas na compra e venda de itens.

### Inputs recebidos

Apresentar todas as entradas/comandos que o jogo pode receber, inclusive para abrir menus, sair de partidas, entre outros. Para esse tópico é interessante demonstrar de uma forma mais ilustrativa, assim, facilitando a comunicação e a visualização.

## **ASPECTOS DE QUALIDADE**

Essa seção é baseada no NFR framework. É uma técnica que busca apresentar questões de qualidade que os desenvolvedores desejam para o sistema e as melhores formas de se operacionalizar isso.

Deve então ser feita nessa seção, uma adaptação desse modelo para o formato de tópicos e texto. Primeiramente, é necessário pensar quais aspectos de qualidade se deseja alcançar com o jogo, por exemplo, diversão, desafio, entre outros, esses serão os macro tópicos. Em seguida, pode-se refletir se algum outro subtópico de qualidade é necessário para alcançar o macro. Esses seriam os subtópicos, nível que nem sempre é necessário. Por fim, é preciso ponderar sobre maneiras/ações para atingir o aspecto de qualidade estabelecido.

# HISTÓRIA

## Narrativa

### Background da história

Explicar o contexto da história, o foco da narrativa e os principais pontos de virada da história do jogo

### Encerramento da história

Descrever como a história se encerra e caso exista múltiplos finais detalhar cada um.

## Personagens

### Nome do personagem

História

Personalidade

Características

Apresentar as características físicas (Se desejar, inserir esboço ou arte do personagem) e, caso o personagem possua, as características que influenciam na gameplay, como pontos de vida, dano causado, etc.

Papel na narrativa

Relação com os outros personagens

## Cutscenes

### Cutscene 1

Personagens

Descrição

Script

## NÍVEIS E/OU MUNDO DO JOGO

Nessa seção é recomendado a utilização da técnica de prototipação, para uma melhor visualização. Caso o jogo não possua algum dos tópicos a seguir (níveis ou áreas), esse tópico pode ser retirado.

### Níveis

#### Nível 1

##### Resumo

Descrição breve do ambiente, das tarefas que serão desempenhadas.

##### Objetivo

Descrever os objetivos que precisam ser cumpridos nesse nível.

##### Mapa

Ilustrar e descrever o mapa desse nível.

##### Caminho principal

Ilustrar e descrever qual seria o caminho principal do jogador dentro desse nível.

##### Caminho secundário

Caso exista, ilustrar e descrever o(s) caminho(s) alternativo(s) para chegar no objetivo ou que possuam missões secundárias.

##### Conclusão

Descrição do que acontece após a finalização da fase.

### Mundo do jogo

#### Visão geral do mundo

Ilustrar, se desejado, e descrever o mundo do jogo e suas principais características.

## Área 1

### Descrição geral

Descrição breve do ambiente, das tarefas que serão desempenhadas.

### Mapa

Se desejar, utilize mapas específicos para cada área ao invés de um geral para o mundo.

### Características específicas

Descrever as características exclusivas daquele ambiente.

### Conexão com outras áreas

Explicar como é feita as conexões com outras áreas, caso exista.

### Níveis/Missões (se houver) que utilizam essa área

Detalhar os níveis/missões que fazem parte dessa área.

# **INTERFACE**

Nessa seção é recomendado a utilização da técnica de prototipação, para uma melhor visualização.

## **Menu**

Apresentar e detalhar os menus presentes no jogo. Ex: menu principal, menu de pausa, etc.

## **Head-up displays (HUDs)**

Apresentar e detalhar os Head-up displays presentes na tela durante a gameplay.

## **Sistemas de ajuda (Tutoriais)**

Apresentar e detalhar de que maneira os tutoriais do jogo serão expostos para os jogadores.

# **ARTE E VÍDEO**

## **Conceito de arte**

Explicar o objetivo da proposta de arte do jogo, apresentando em que se baseia essa arte e quais as reações que se busca provocar nos jogadores através dela. Além disso, apresentar as principais características da arte do jogo.

## **2D**

Listar elementos do jogo que serão em 2D.

## **3D**

Listar elementos do jogo que serão em 3D.

## **Cinemáticas**

Listar elementos do jogo que serão cinemáticos.

# **MÚSICA E EFEITOS SONOROS**

## **Proposta do design de som**

Explicar o objetivo do design de som do jogo, apresentando em que se baseia e quais as reações que se busca provocar nos jogadores através dele. Além disso, apresentar as principais características desse design.

## **Músicas**

Explicar o impacto que a música do jogo busca causar aos jogadores, as reações esperadas e como essas músicas se relacionam com a temática. Se desejar, listar as músicas que compõem o soundtrack do jogo.

## **Efeitos sonoros**

Citar os principais efeitos sonoros e, se houver, os objetivos que se busca atingir com eles. Uma alternativa a isso, seria simplesmente explicitar como os efeitos sonoros serão trabalhados em conjunto com a temática do jogo



## **SISTEMAS ALVO**

Apresentar as plataformas onde o jogo irá rodar, bem como os requisitos de hardware mínimos necessários para tal.

# CRONOGRAMA

## Data de início do projeto

### Milestone 1

#### Descrição

Breve descrição desse marco (milestone) e o que o compõe.

#### Objetivo

Uma rápida explicação sobre os objetivos à serem alcançados nessa milestone

#### Prazo

Prazo para a finalização da milestone

## Data de conclusão de projeto

### Priorização - MoSCoW

A técnica de priorização MoSCoW consiste em levantar todos os requisitos necessários, listá-los e eleger uma prioridade entre as disponíveis: Must (nível mais alto de prioridade, requisitos críticos), Should (prioridade média, requisitos essenciais, porém não críticos), Could (prioridade baixa, requisitos importantes, mas que não precisam ser atendidos com certa urgência), Would (prioridade mais baixa, seriam funcionalidades que complementariam o produto, porém não são vitais).

ID	Descrição	Comentários	Must	Should	Could	Would
1						
2						
3						
4						
5						

## **REFERÊNCIAS**

Sempre que alguma característica, desde uma pequena mecânica ou todo o estilo do gráfico, tiver como base um jogo já existente, deve-se colocar a referência para esse jogo na parte do documento onde essa característica foi citada e explicitar esse jogo base nessa seção.