Game Design Document - O Essencial

## Identidade do Jogo / Mantra:

Usando apenas uma frase crie uma descrição do jogo que você utilizará para guiar suas decisões.

(Exemplo: *Jogo 2D de plataforma sobre uma almôndega lutando contra uma mesa de jantar.*)

## Pilares do Design:

Liste até 3 palavras/frases que transmitem o sentimento ou emoção que você quer que o jogador tenha durante a utilização do jogo.

(Exemplo: *Rápido. Muita ação. Caos.*)

## Gênero/História/Resumo da Mecânica:

Descreva o que o jogo é da perspectiva do gameplay e/ou história.

(Exemplo: *Este jogo usa uma mecânica diferente utilizando cordas para contar uma história sobre o que significa ser uma almôndega.*)

## Características:

Liste as "coisas" legais ou elementos relevantes que você quer incluir no jogo.

## Interface:

Liste o método de entrada do jogador, os controles, e como o jogador deverá interagir com seu jogo.

## Estilo de Arte:

Inclua referências e imagens de outros jogos que possuem uma estética semelhante ao que você está tentando atingir.

## Música/Som:

Inclua links para músicas e sons semelhantes ao que você está tentendo alcançar. Você também pode listar respostas emocionais que o som deveria provocar no jogador.

## Roteiro de Desenvolvimento/Priorização para o Lançamento:

**Platforma:** Steam/Google Play/iOS/Web. **Audiência:** Idade/Gênero/Interesses

|  |  |
| --- | --- |
| **Marco 1:** Mecânica Completa - dd/mm/aa  **Marco 2:** Lutas com chefes completas - dd/mm/aa  **Marco 3:** Níveis completos - dd/mm/aa | **Marco 4:** Polimento completo - dd/mm/aa  ---------------------------  **Dia de Lançamento:** dd/mm |