Primeiramente, o documento de design de jogo eh muito importante para que tudo seja bem definido, desde coisas simples, como a historia, ate coisas mais complexas como requisitos tecnicos, ajuda a manter uma visao clara do jogo, facilitando a comunicacao entre todos os que trabalham para que o o projeto saia do papael, como os designers, programadores, artistas, produtores, garantido a consistencia durante seu desenvolvimento.

O material serve de apoio, de um guia de referencia.

Analisando os 3 documentos, penso que cada contem o conceito do jogo bem detalhadamente, no caso do DOOM, eh inovador no mundo de terror e acao, Valkior um jogo de tiro, cuja inspiracao vem da mitologia nordica e street fighter 4, moderniza o classico jogo de luta, a parte interessante e pensar em tudo que esta por tras do que vemos quando sentamos e ligamos o video game, tive oportunidade de jogar o street of fighter, era um dos meus jogos favoritos, agora construindo alguns elementos de jogos na unreal engine posso ver como e trabalhoso, a parte artistica, a historia dos personagens, vejo como tudo e pensado de forma cuidadosa pelos desenvolvedores, algo que antes não tinha dimensao.

Esses documentos explicam como o jogo funciona, incluindo aspectos tecnicos, descreve o publico albo, como o jogo pode atrair os jogadores, pela nostalgia, inovacao, acessibilidade.

O documento sobre DOOM eh muito longo e extremamente detalhado, descrevendo precisamente os personagens, fases, sequencias cinematrograficas, enquanto Valkior eh mais focado na historia e na viabilidade comercial, mostrando como o jogo seria destaque no mercado e por sua vez, street fighter 4 explica os sistemas de combate, incluindo duracao de animacoes e jogabilidade online.  
  
Achei incrivel refletir sobre isso, porque ate entao, não havia analisado profundamente o quanto de coisa que esta envolvida na criacao de um jogo, tal como ler documentacao para os codigos, para linguagens de programacao, ler o documento de conceito foi enriquecedor, trazendo uma visao abrangente de um mundo totalmente novo.   
Ler esses documentos de design de jogos me mostrou como eh importante ter o meu proprio, para o primeiro assignment por exemplo, cuja a primeira tarefa consistia em elaborar um documento falando sobre niveis, jogabilidade, cores, personagens, pensar nisso tudo faz parte da criacao.

First of all, the game design document is very important to ensure that everything is well defined, from simple aspects like the story to more complex ones like technical requirements. It helps maintain a clear vision of the game, facilitating communication among everyone working to bring the project to life, including designers, programmers, artists, and producers, ensuring consistency throughout development.  
The material serves as a support and a reference guide.

Analyzing the three documents, I think each one contains the game concept in great detail. In the case of *DOOM*, it is innovative in the world of horror and action. *Valkyrior* is a shooter game inspired by Norse mythology, and *Street Fighter 4* modernizes the classic fighting game. The interesting part is thinking about everything that happens behind the scenes of what we see when we sit down and turn on the video game. I had the opportunity to play *Street Fighter*, which was one of my favorite games. Now, as I am building some game elements in Unreal Engine, I can see how much work is involved—the artistic aspects, the character stories—I now realize how carefully everything is thought out by the developers, something I had never fully understood before.

These documents explain how the game works, including technical aspects, describing the target audience and how the game can attract players through nostalgia, innovation, or accessibility.  
The *DOOM* document is very long and extremely detailed, precisely describing characters, levels, and cinematic sequences. Meanwhile, *Valkyrior* focuses more on the story and commercial viability, showing how the game would stand out in the market. *Street Fighter 4*, on the other hand, explains the combat systems, including animation duration and online gameplay.

I found it amazing to reflect on this because, until now, I had never deeply analyzed how much goes into the creation of a game. Just like reading documentation for programming languages and code, reading the concept document was enriching, giving me a broad view of a completely new world.  
Reading these game design documents showed me how important it is to have my own, for example, for my first assignment, where the task was to create a document covering levels, gameplay, colors, and characters. Thinking about all these elements is an essential part of game creation.