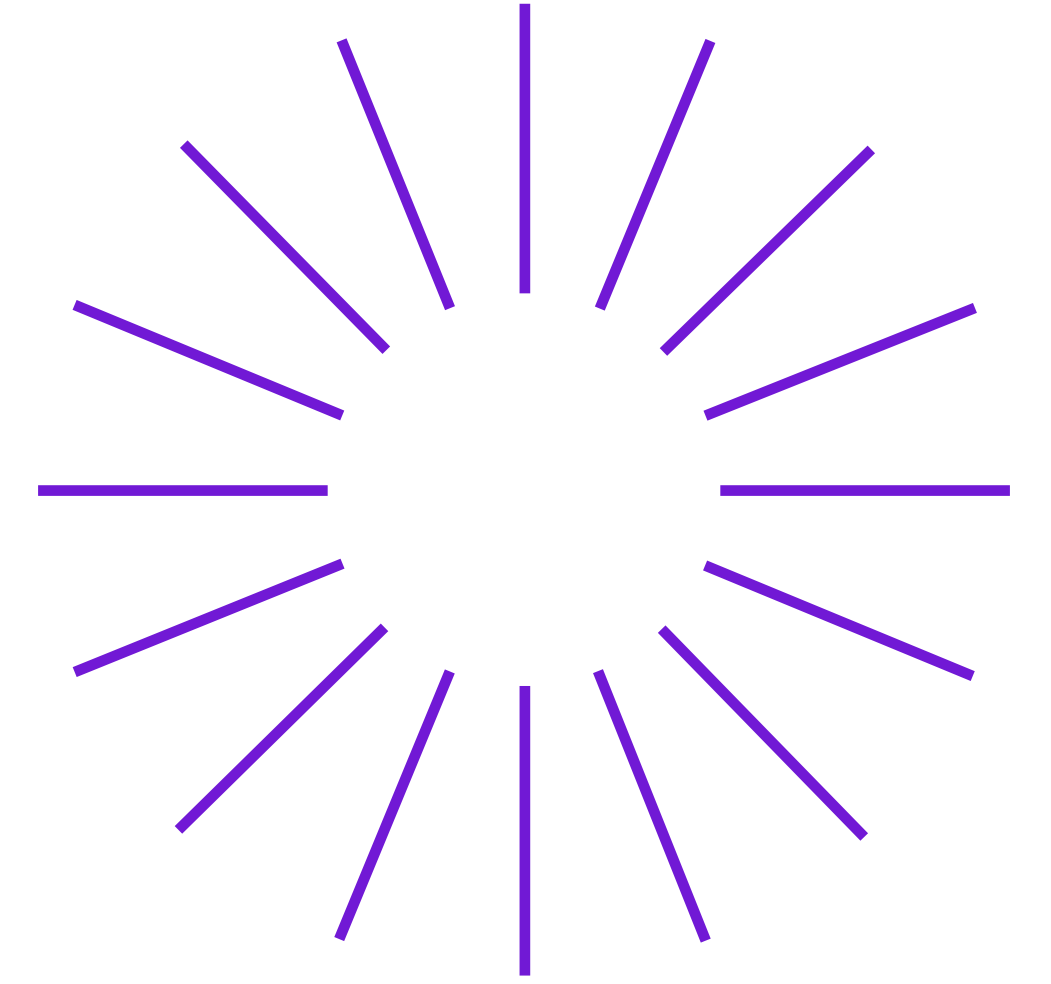
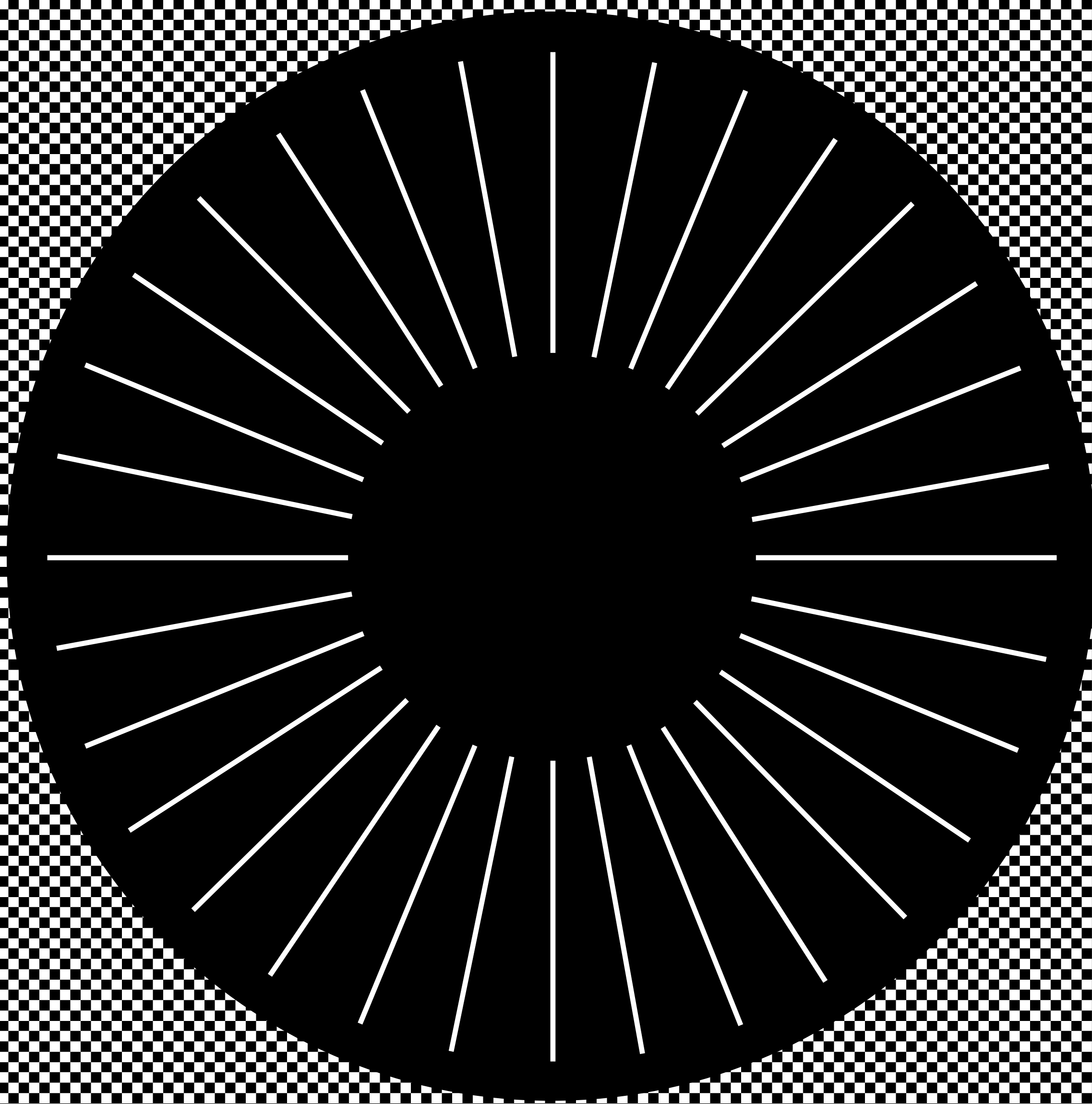


04. Game Design Document

ÍNDICE



- 01. O que é um GDD
- 02. Objetivos de um GDD
- 03. Estrutura de um GDD
- 04. Requisitos para o projeto



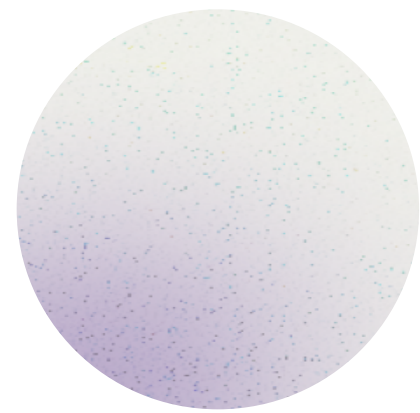
01. O QUE É UM GDD

Um “Game Design Document” é um documento feito pela equipa de desenvolvimento que descreve a visão do jogo, todos os detalhes do seu funcionamento, assim como todas as decisões artísticas e o contexto teórico por detrás delas.

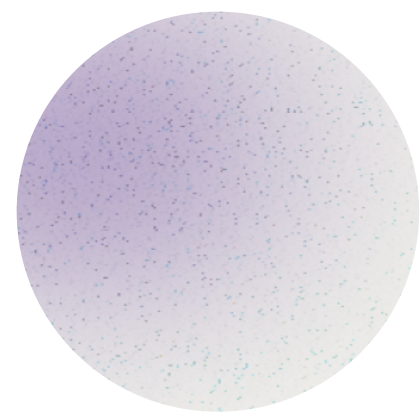
O GDD serve de guia ou orientação para a criação de um jogo e deve acompanhar todo o desenvolvimento do mesmo.

É um esforço conjunto entre todas as partes da equipa e deve ser acessível a todos os membros da equipa.

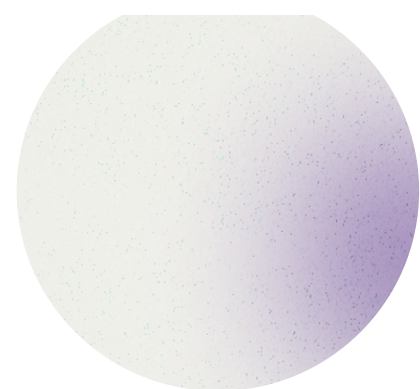
02. OBJETIVOS DE UM GDD



Organizar as tarefas e objetivos da equipa.



Documentar todo o processo, desde o planeamento ao produto final.



Servir como suporte no processo de desenvolvimento.

03. ESTRUTURA DE UM GDD

- Introdução
- Enquadramento Teórico
- Narrativa
- Design dos ambientes
- Mecânicas de Jogo
- Artes Visuais
- Interface
- Sonoplastia
- Gestão do Projeto
- Conclusão
- Anexos

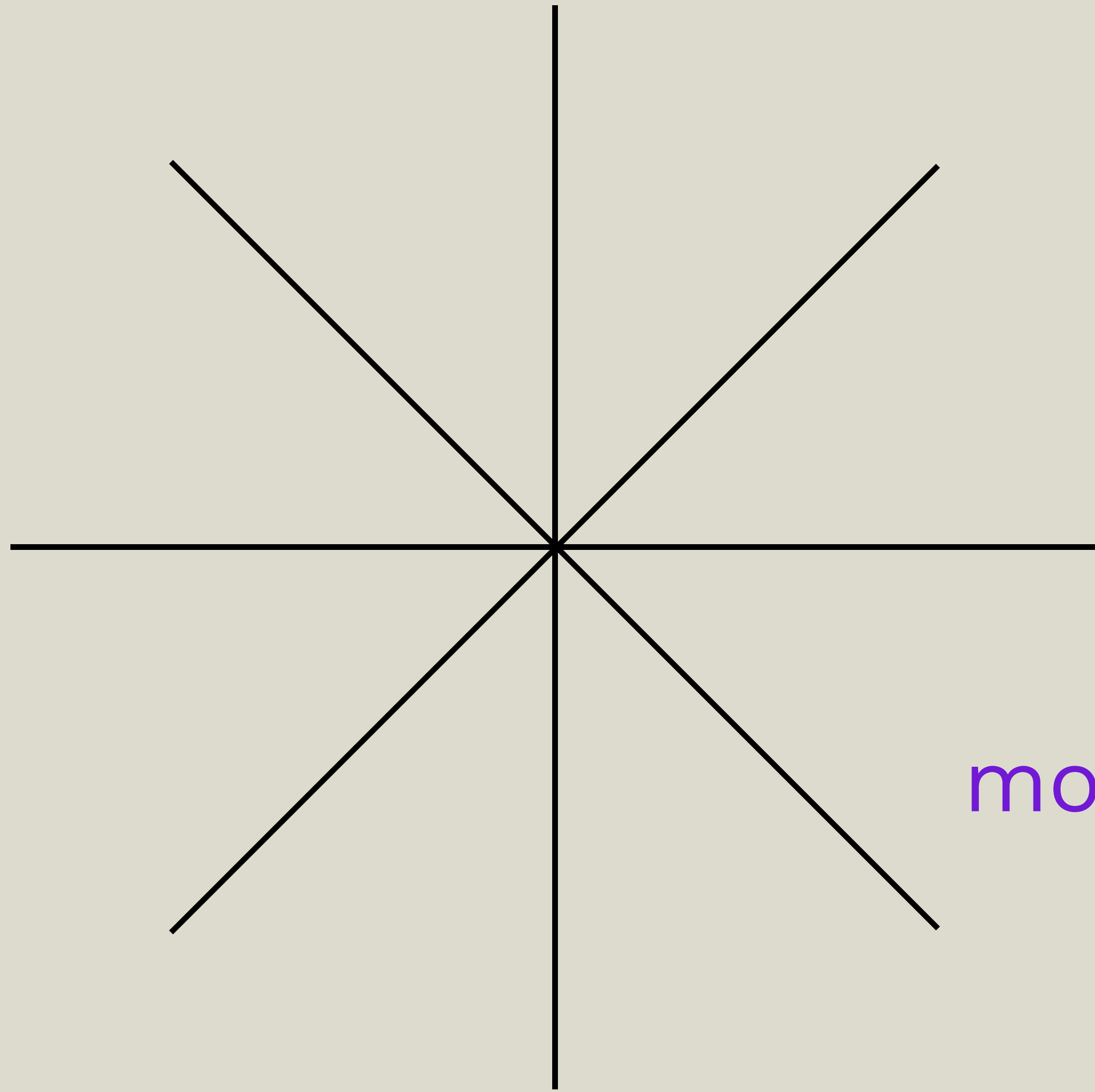


04. REQUISITOS PARA O PROJETO

O projeto deve incluir:

- Uma referência a um videogame criado entre 1970 - 1999;
- Um ambiente em 3D e um em 2D;
- Pelo menos uma cutscene;
- Pelo menos quatro objetos animados;
- Pelo menos uma instância de geração aleatória automática;
- Inclusão de uma das mecânicas: sistema de vidas, timer ou highscore;
- Criação de pelo menos um cenário;

- Um menu com as seguintes opções: créditos, jogar e sair;
- Ajudas (através de indicações visuais ou textuais, que indiquem ao jogador o seu objetivo);
- Pelo menos três níveis/desafios diferentes (a jogabilidade deve-se dar em três etapas);
- Detecção dos seguintes estados do jogador: dano, perda, level up (passa para a próxima etapa) e vitória;
- Opção de recomeçar após o fim do jogo.



Obrigada!

Não te esqueças onde
encontrar este ppt:

motamdaniela.github.io/tajd