

**UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ  
DESIGN DE JOGOS DIGITAIS E ENTRETENIMENTO DIGITAL  
INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS DIGITAIS E ENTRETENIMENTO DIGITAL  
PROF. BRUNO CAMPOS**

**Mini Roteiro de Criação de Jogo – Micro GDD**

**Introdução**

Este documento é um pequeno roteiro de alguns pontos importantes na criação de seu jogo. Com estes pontos podemos enumerar os pontos básicos e partir para elaboração de um documento mais complexo. Trata-se de um primeiro documento de Brainstorm. Para nosso trabalho de desenvolvimento.

**Tópicos Iniciais**

Os tópicos iniciais são alguns elementos que pinçamos que podem começar como base para nosso trabalho, são eles:

**a) História**

Aqui nós vamos criar a história para o jogo. Esta história deve se encaixar no contexto imaginado.

**b) Personagens**

O jogo pode ter personagens que podem ser elementos ou mesmo os jogadores.

**c) Cenário**

O cenário é onde normalmente o jogo se desenrola. Exemplo : Em nosso jogo os jogadores irão competir nas diversas regiões do Brasil para montar sua maior rede de telecomunicações.

**d) Objetivo**

Trata-se do objetivo do jogo. Importante lembrar que um jogo pode ter mais de um objetivo (é raro, mas possível).

**e) Regras**

Trata-se das regras do jogo. Mediante os mecanismos e objetivos você irá escrever a mesma. Nas regras são definidas uma série de coisas como : dificuldade, situações de jogo.

**g) Interface**

Trata-se da Interface do jogo: telas de jogo, tabuleiros, etc...

**h) Controles**

Como o jogador interage? Quais as teclas, botões, etc, que ele usa para jogar

**i) Dificuldade**

A dificuldade pode ser representada por fatores na inicialização (número de vidas), limitação de recursos e os outros jogadores.

**j) Configurações**

Como o jogo é “montado”, tanto eletronicamente como no real. Eletronicamente seriam as inicializações de tela inicial. Exemplo: Posicionamento inicial do personagem, número de munição de uma arma, vida, ou no caso de um tabuleiro a disposição inicial de jogo.

**k) Elementos**

Os elementos podem ser os componentes que fazem os jogos como:

Objetos – Paredes, naves, vida, peças de jogo, etc

Som – Em caso de jogos eletrônicos, música de introdução, música de jogo, etc.

Imagem – Identidade Gráfica do jogo em si

Controles – Quais os controles que vão ser utilizados: mouse, teclado, joystick, etc.

Obstáculos – Quais os obstáculos enfrentados? Dificuldades? Elementos de desafio?