**Game Design Document:**

**NOME DO PROJETO**

Versão do Documento:

Autor:

Data:

**Sumário**

[**Módulo 1 - Projeto e Visão geral do Jogo**](#_hi5jhf8jcocm) **4**

[High Concept (Conceito geral)](#_42whpia7ie6b) 5

[Game Overview (Visão Geral do jogo)](#_qy1i1ls327ow) 5

[Título do jogo](#_qi0ymho4usxr) 5

[O que faz dele único?](#_vckv3wc5bvcb) 5

[Principais Gameplay Features (Recursos de Jogabilidade)](#_jb6f98lbq84f) 5

[**Módulo 2 - Público-alvo e Plataformas**](#_2qz6x5fgalfd) **5**

[Público alvo](#_espcemob5nkn) 6

[Plataforma](#_gx7jgqab72gg) 6

[Gênero do jogo](#_wuqfe8rdgygu) 6

[Modelo de negócios](#_ay0qhpmqt985) 6

[**Módulo 3 - Produção**](#_gjnr1g1negpl) **6**

[Pré-alpha](#_t5oqf5p08fch) 6

[Protótipo](#_14niz1tqepkr) 7

[Versão Alpha](#_3xdtk1wfs3ln) 7

[Versão Beta](#_yk4hvv1klaz8) 7

[Versão Closed Beta](#_fdek94qlpu6) 7

[Versão Release Candidate](#_3vmzj51moknk) 7

[Versão Gold](#_t3ggiye0ee2h) 7

[**Módulo 4 - Jogabilidade I: OCR e 3Cs**](#_xzm0v9pzv56s) **7**

[OCR](#_zevr50xdilpf) 7

[Objetivo](#_5sq8l1y01d0) 8

[Desafio](#_9wu5xkwdo4lb) 8

[Recompensas](#_9d8gu6wl7byx) 8

[3Cs](#_b0y9oeh6p1vs) 8

[Câmera](#_8mbwhva8cza3) 8

[Personagem](#_2y51t224au0z) 8

[Controle](#_wbmclf6ayoc6) 8

[**Módulo 5 - Jogabilidade II: Regras e Estrutura do Jogo**](#_rm6hwvrat7xt) **8**

[Quais as principais habilidades exigidas no jogo?](#_w7blj99fqo9b) 8

[Que tipo de experiência você quer passar com o seu jogo?](#_uca0471udydr) 9

[Quais motivações você vai apresentar para os seus jogadores?](#_m7j9vsrglu6o) 9

[**Módulo 6 - Jogabilidade III: Fluxo**](#_fsb8o9rsh03x) **9**

[Para garantir a variedade e ritmo do jogo, quais são as suas mecânicas auxiliares e modificadores no jogo?](#_esfmgvld75by) 10

[Quais são as recompensas no jogo?](#_dkfarzpi1uo8) 10

[Quais são os seus inimigos e desafios no jogo?](#_9d3uhvquplk0) 10

[Qual o tipo de fluxo do seu jogo?](#_dt36jibl2xu8) 10

[**Módulo 7 - Jogabilidade IV: Sistema e Protótipo**](#_c93oawhzerzx) **10**

[Faça uma lista com o mínimo de 3 Signs (sinais) e 3 Feedbacks (retornos) do seu jogo](#_xyk0om5cmnh9) 11

[Se você fosse criar o protótipo do seu jogo, quais as 3 mecânicas que você gostaria de validar?](#_2t7mgtbsnye3) 11

[**Módulo 8 - Mecânicas**](#_d7nqi2vdodzm) **11**

[Descreva a mecânica principal do seu jogo](#_mj3it5ny1aka) 12

[Liste 3 regras do seu jogo](#_xow43ban8g71) 12

[Liste 3 parâmetros que você vai utilizar na sua mecânica principal](#_li4y7e6gimil) 12

[**Módulo 9 - Level Design I: Tutorial e Progressão**](#_txh1mz24hr7i) **12**

[Qual tipo de tutorial você vai utilizar e porquê?](#_vphm2wrmtqhi) 13

[Liste 3 tipos de Power-ups que você irá utilizar no seu jogo](#_bate0pdr0ht0) 13

[**Módulo 10 - Level Design II: Níveis de Dificuldade**](#_unk7aujwcwnn) **13**

[Liste 3 exemplos de “Nível de poder” que você irá utilizar no seu jogo](#_xsy8zjwqc8hz) 14

[Liste 1 habilidade de “Nível de habilidade” que o seu jogo irá exigir dos jogadores](#_o8bqf637kq2m) 14

[**Módulo 11 - Level Design III: Comportamento dos Inimigos**](#_spxapjz7l82l) **14**

[Liste 1 exemplo de “Máquina de estado finita” com 3 um comportamento dentro do seu jogo](#_m6e3he2nenc5) 14

[**Módulo 12 - Level Design IV: Balanceamento**](#_jnug7xb68vsm) **15**

[Liste 3 sistemas de mecânicas que poderão ser balanceados no seu jogo](#_tvj7cpxumf44) 15

[**Módulo 13 - História e Narrativa**](#_ihtutm7pc83d) **16**

[Em até 2 parágrafos, resuma como será a história de seu jogo](#_4yvjr9qao2gg) 16

[**Módulo 14 - Arte**](#_5gjq594pnfbi) **17**

[Descreva em 1 parágrafo como será o estilo visual do seu jogo e quais as suas referências](#_1i1ixzwe15o) 17

[**Módulo 15 - UI/UX**](#_xnei7qf0xrda) **18**

[Descreva quais são as principais informações (HUD) que serão apresentadas para os jogadores na tela principal do jogo](#_4shmk1tma95y) 18

[**Módulo 16 - Programação**](#_82z0tn4kdeui) **19**

[Liste em ordem de importância, quais são os principais elementos que você irá considerar ao utilizar uma engine e por quê?](#_qlq1xs8s1bvc) 19

[**Módulo 17 - Música e Efeitos Sonoros**](#_yj93k2rmwye) **20**

[Descreva em 1 parágrafo como será o estilo musical do seu jogo e quais as suas referências](#_ns7a4junmnxz) 20

[**Módulo 18 - QA (Testes)**](#_g40nqh8h5v85) **21**

[Liste os 3 principais itens do seu jogo que você quer testar e por quê?](#_fu4wri4lz4l1) 21

[**Módulo 19 - Atividades Interpessoais**](#_bgih7fsf5cb2) **22**

[Liste 3 atividades interpessoais que você acredita serem vitais para o trabalho em equipe e por quê?](#_vtzfllheboiu) 22

[**Módulo 20 - Criando seu próprio GDD**](#_x071et10bc2p) **23**

[Revisar todos os exercícios passados e faça atualizações e ajustes caso seja necessário](#_enl2dqd2cg9o) 23

[**Módulo 21 - Apresentando seu projeto**](#_7pokmiyjwqmu) **24**

[Quais foram os principais aprendizados que você teve no curso e o que você espera do futuro trabalhando com games?](#_8d54m1h1vd6) 24

# **Módulo 1 - Projeto e Visão geral do Jogo**

## *High Concept* (Conceito geral)

< Escreva aqui >

## *Game Overview* (Visão Geral do jogo)

< Escreva aqui >

## Título do jogo

< Escreva aqui >

## O que faz dele único?

< Escreva aqui >

## Principais *Gameplay Features* (Recursos de Jogabilidade)

< Escreva aqui >

# **Módulo 2 - Público-alvo e Plataformas**

## Público alvo

< Escreva aqui >

## Plataforma

< Escreva aqui >

## Gênero do jogo

< Escreva aqui >

## Modelo de negócios

< Escreva aqui >

# **Módulo 3 - Produção**

## Pré-*alpha*

< Escreva aqui >

## Protótipo

< Escreva aqui >

## Versão *Alpha*

< Escreva aqui >

## Versão *Beta*

< Escreva aqui >

## Versão *Closed Beta*

< Escreva aqui >

## Versão *Release Candidate*

< Escreva aqui >

## Versão *Gold*

< Escreva aqui >

# **Módulo 4 - Jogabilidade I: OCR e 3Cs**

## OCR

### Objetivo

< Escreva aqui >

### Desafio

< Escreva aqui >

### Recompensas

< Escreva aqui >

## 3Cs

### Câmera

< Escreva aqui >

### Personagem

< Escreva aqui >

### Controle

< Escreva aqui >

# **Módulo 5 - Jogabilidade II: Regras e Estrutura do Jogo**

## Quais as principais habilidades exigidas no jogo?

< Escreva aqui >

## Que tipo de experiência você quer passar com o seu jogo?

< Escreva aqui >

## Quais motivações você vai apresentar para os seus jogadores?

< Escreva aqui >

# **Módulo 6 - Jogabilidade III: Fluxo**

## Para garantir a variedade e ritmo do jogo, quais são as suas mecânicas auxiliares e modificadores no jogo?

< Escreva aqui >

## Quais são as recompensas no jogo?

< Escreva aqui >

## Quais são os seus inimigos e desafios no jogo?

< Escreva aqui >

## Qual o tipo de fluxo do seu jogo?

< Escreva aqui >

# **Módulo 7 - Jogabilidade IV: Sistema e Protótipo**

## Faça uma lista com o mínimo de 3 *Signs* (sinais) e 3 *Feedbacks* (retornos) do seu jogo

< Escreva aqui >

## Se você fosse criar o protótipo do seu jogo, quais as 3 mecânicas que você gostaria de validar?

< Escreva aqui >

# **Módulo 8 - Mecânicas**

## Descreva a mecânica principal do seu jogo

< Escreva aqui >

## Liste 3 regras do seu jogo

< Escreva aqui >

## Liste 3 parâmetros que você vai utilizar na sua mecânica principal

< Escreva aqui >

# **Módulo 9 - Level Design I: Tutorial e Progressão**

## Qual tipo de tutorial você vai utilizar e porquê?

< Escreva aqui >

## Liste 3 tipos de Power-ups que você irá utilizar no seu jogo

< Escreva aqui >

# **Módulo 10 - Level Design II: Níveis de Dificuldade**

## Liste 3 exemplos de “Nível de poder” que você irá utilizar no seu jogo

< Escreva aqui >

## Liste 1 habilidade de “Nível de habilidade” que o seu jogo irá exigir dos jogadores

< Escreva aqui >

# **Módulo 11 - Level Design III: Comportamento dos Inimigos**

## Liste 1 exemplo de “Máquina de estado finita” com 3 um comportamento dentro do seu jogo

< Escreva aqui >

# **Módulo 12 - Level Design IV: Balanceamento**

## Liste 3 sistemas de mecânicas que poderão ser balanceados no seu jogo

< Escreva aqui >

# **Módulo 13 - História e Narrativa**

## Em até 2 parágrafos, resuma como será a história de seu jogo

< Escreva aqui >

# **Módulo 14 - Arte**

## Descreva em 1 parágrafo como será o estilo visual do seu jogo e quais as suas referências

< Escreva aqui >

# **Módulo 15 - UI/UX**

## Descreva quais são as principais informações (HUD) que serão apresentadas para os jogadores na tela principal do jogo

< Escreva aqui >

# **Módulo 16 - Programação**

## Liste em ordem de importância, quais são os principais elementos que você irá considerar ao utilizar uma engine e por quê?

< Escreva aqui >

# **Módulo 17 - Música e Efeitos Sonoros**

## Descreva em 1 parágrafo como será o estilo musical do seu jogo e quais as suas referências

< Escreva aqui >

# **Módulo 18 - QA (Testes)**

## Liste os 3 principais itens do seu jogo que você quer testar e por quê?

< Escreva aqui >

# **Módulo 19 - Atividades Interpessoais**

## Liste 3 atividades interpessoais que você acredita serem vitais para o trabalho em equipe e por quê?

< Escreva aqui >

# **Módulo 20 - Criando seu próprio GDD**

## Revisar todos os exercícios passados e faça atualizações e ajustes caso seja necessário

< Escreva aqui >

# **Módulo 21 - Apresentando seu projeto**

## Quais foram os principais aprendizados que você teve no curso e o que você espera do futuro trabalhando com games?

< Escreva aqui >