**GDD Exemplo**

**Histórico das Alterações**

*[Informar em cada linha da tabela as alterações que o documento sofreu]*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão**2 | **Descrição da alteração** | **Preparado por** | **Revisado por** |
| [Data da alteração] | [Nº da versão] | [Descrição das alterações realizadas] | [Nome do responsável pela alteração] | [Nome do responsável pela revisão] |
| 13/03/2017 | 1.0 | Visão Geral da Produção | João da Silva | José dos Santos |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Sumário**

[1 VISÃO DO PROJETO 4](#_Toc482092712)

[2 ORGANIZAÇÃO DO PROCESSO 4](#_Toc482092713)

[3 EQUIPE 4](#_Toc482092714)

[4 DESCRIÇÃO CONCEITUAL (*HIGH CONCEPT*) 4](#_Toc482092715)

[4.1 Principais Características 4](#_Toc482092716)

[4.2 História 4](#_Toc482092717)

[4.3 Roteiro 4](#_Toc482092718)

[5 OBJETIVO DO JOGO 5](#_Toc482092719)

[5.1 Principais Lances 5](#_Toc482092720)

[6 MECÂNICAS E ELEMENTOS DO JOGO (*GAMEPLAY*) 5](#_Toc482092721)

[6.1 Resumo dos controles 5](#_Toc482092722)

[6.2 Descrição das personagens 5](#_Toc482092723)

[6.3 Descrição do inventário 5](#_Toc482092724)

[6.4 Descrição dos itens 5](#_Toc482092725)

[6.5 Regras 5](#_Toc482092726)

[6.6 Sistema de pontuação e ranking 6](#_Toc482092727)

[7 LEVEL DESIGN 6](#_Toc482092728)

[7.1 Elementos Estruturais do Jogo 6](#_Toc482092729)

[7.1.1 Interface 6](#_Toc482092730)

[7.1.2 Metas 6](#_Toc482092731)

[7.1.3 Entidades 6](#_Toc482092732)

[7.1.4 Manipulação de entidades 6](#_Toc482092733)

[7.2 Esboço Conceitual do *Level Design* 6](#_Toc482092734)

[7.3 Fluxo do jogo 6](#_Toc482092735)

[7.4 Playtesting 6](#_Toc482092736)

[*7.5* Balanceamento e *polish* 6](#_Toc482092737)

[8 INTERFACE E NAVEGAÇÃO 7](#_Toc482092738)

[8.1 Fluxo de telas 7](#_Toc482092739)

[8.2 Descrição das telas 7](#_Toc482092740)

[8.3 Visual e interface 7](#_Toc482092741)

[9 ÁUDIO 7](#_Toc482092742)

[9.1 Diálogos 7](#_Toc482092743)

[9.2 Música e trilha sonora 7](#_Toc482092744)

[9.3 Efeito sonoro 7](#_Toc482092745)

[10 ESPECIFICAÇÕES DE HARDWARE E SOFTWARE 7](#_Toc482092746)

[10.1 Hardware 7](#_Toc482092747)

[10.2 Software 8](#_Toc482092748)

[11 REFERÊNCIAS 8](#_Toc482092749)

# VISÃO DO PROJETO

*[Descrever de forma geral os objetivos que levaram à construção do jogo, qual o estilo e público alvo]*

# ORGANIZAÇÃO DO PROCESSO

*[Apresentar um cronograma com as principais fases do desenvolvimento, considerando arte e programação]*

# EQUIPE

*[Listar os integrantes da equipe e suas responsabilidades, dentro das áreas de Arte, Programação e Game Design]*

# DESCRIÇÃO CONCEITUAL (*HIGH CONCEPT*)

*[Informar do que se trata o jogo, estilo, a história e compará-lo com similares do mercado de jogos digitais, descrevendo as principais ações]*

## Principais Características

*[Listar as principais características do jogo, focando no estilo. Por exemplo: trata-se de um jogo de suspense com elementos de horror]*

## História

*[Contextualizar a narrativa do jogo, contando a história, descrevendo personagens, cenários e situações que antecedem o gameplay]*

## Roteiro

*[Apresentar o roteiro em formato de cinema, conforme tabela exemplo a seguir]*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Descrição[Cenário]**  **Descrição[Cena]** | **Câmera:**  **Efeitos Visuais:** | **Ações:**  **Animações:**  **Músicas:**    **Efeitos Sonoros:** |

# OBJETIVO DO JOGO

*[Descrever o objetivo final a ser atingido pelo jogador]*

## Principais Lances

*[Listar os principais lances que permitem o atingimento do objetivo]*

# MECÂNICAS E ELEMENTOS DO JOGO (*GAMEPLAY*)

*[Descrever as mecânicas, isto é, o funcionamento do jogo considerando os controles; Listar e descrever os elementos do jogo, como personagens e objetos]*

## Resumo dos controles

*[Listar os principais controles, com ações e resultados gerados]*

## Descrição das personagens

*[Listar os personagens, com características e ações que podem realizar]*

## Descrição do inventário

*[Descrever o sistema de coleta de itens]*

## Descrição dos itens

*[Listar os itens que podem ser coletados/utilizados e o que representam para o atingimento dos objetivos no jogo]*

## Regras

*[Descrever as possibilidades e limitações do jogador, baseando-se pelas mecânicas em busca dos objetivos. Também especificar ações que estiverem disponíveis ou não, dependendo do andamento do jogo]*

## Sistema de pontuação e ranking

*[Descrever o sistema de pontuação, quanto vale cada item coletado ou ação realizada; apresentar histórico de pontuação e rankeamento]*

# LEVEL DESIGN

*[Descrever os elementos de cada fase do jogo]*

## Elementos Estruturais do Jogo

### Interface

*[Listar os elementos de interação da fase]*

### Metas

*[Listar os objetivos específicos de cada fase]*

### Entidades

*[Listar os personagens e objetos presentes na fase]*

### Manipulação de entidades

*[Descrever como os personagens e objetos interagem]*

## Esboço Conceitual do *Level Design*

*[Descrever como os personagens e objetos interagem]*

## Fluxo do jogo

*[Descrever em forma de sequência o andamento da fase. Pode ser em formato visual, em um fluxograma]*

## Playtesting

*[Apresentar resultados dos testes realizados com jogadores, normalmente em forma de gráficos ou tabelas]*

## Balanceamento e *polish*

*[Informar elementos que foram modificados e/ou ajustados após os testes]*

# INTERFACE E NAVEGAÇÃO

## Fluxo de telas

*[Apresentar um fluxograma com o fluxo de navegação das telas]*

## Descrição das telas

*[Apresentar imagens de cada tela do jogo, com descritivo. Algumas telas que normalmente estão presentes: Menu, Carregamento, In Game, Game Over]*

## Visual e interface

*[Descrever o estilo visual utilizado na criação da interface e a importância funcional dos elementos]*

# ÁUDIO

*[Descrever os elementos sonoros utilizados no jogo]*

## Diálogos

*[Listar os diálogos presentes e os arquivos correspondentes]*

## Música e trilha sonora

*[Listar as trilhas sonoras (músicas) e os arquivos correspondentes]*

## Efeito sonoro

*[Listar os efeitos sonoros (ruídos) e os arquivos correspondentes]*

# ESPECIFICAÇÕES DE HARDWARE E SOFTWARE

## Hardware

*[Listar o hardware utilizado para construção do jogo e o hardware mínimo para sua execução]*

## Software

*[Listar as ferramentas e aplicativos utilizados para construção do jogo]*

# REFERÊNCIAS

*[Listar as referências (bibliográficas, eletrônicas, etc.) utilizadas para criação deste documento]*