**TÍTULO DO JOGO**

Game Design Document

Versão: 1.0

Esse GDD é uma versão para a entrega do trabalho final de Roteiro e Narrativa.

Há outro arquivo para a entrega do trabalho final que não contém o roteiro, mas contém outros itens importantes para a apresentação para os produtores.

**Autor:**

Nome 1

São Paulo,

Mês de Ano

Índice

[1. Sinopse 3](#_Toc149557372)

[2. Gameplay e fluxograma 4](#_Toc149557373)

[3. Fluxograma 5](#_Toc149557374)

[4. Personagens – Heróis e Vilões 6](#_Toc149557375)

[5. Script / Roteiro 7](#_Toc149557376)

[6. Referências 8](#_Toc149557377)

# Sinopse

Os elementos centrais da narrativa que aparecerão na sinopse de forma sintética são:

* + o ponto de vista do narrador;
  + as personagens (identificação de seu papel na narrativa);
  + espaço e tempo
  + o conflito principal;
  + situações-chave;
  + a resolução da história.

Para preparar a sinopse, sugere-se:

* Fazer uma lista de personagens principais: player e non-players; heróis e inimigos;
* Determine espaço e tempo;
* Indiquem as situações inicial e de conflito, e possíveis caminhos do jogo.
* Apontem o que você acha mais interessante na narrativa para ressaltar o jogo

Não se esqueçam de que não é uma sinopse para os jogadores, mas sim para os produtores de um estúdio e/ ou patrocinadores do jogo.

# Gameplay

Para todas as perguntas que orientam esse item, dê respostas que sejam complementadas pelo Fluxograma – próximo item.

No fluxograma, estarão todas as fases do jogo e toda a dinâmica dos níveis do jogo.

As indicações do gameplay e o fluxograma se complementam!!!!

- Descrição da mecânica do jogo

- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?

- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?

- Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?

- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

# Fluxograma

No fluxograma, estão todas as fases do jogo e toda a dinâmica dos níveis do jogo.

No fluxograma pode ser feito em um programa, aplicativo... ou à mão.

O fluxograma complementa o gameplay.

# Personagens – Heróis e Vilões

Novamente, não há necessidade de ser completo, mas deve trazer as informações para quem lê formar uma imagem de quem é a personagem principal ou personagens principais e dos “vilões” .

O importante, se você ainda não tem a arte das personagens, colocar uma ou mais referências de imagem.

- Descrição das características físicas dos personagens principais (nome, idade, tipo...);

- História do passado dos personagens;

- Personalidade dos personagens;

- Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);

- Ilustração visual dos personagens;

# Script / Roteiro

Somente o tutorial ou o início do primeiro nível do jogo.

Consultem o arquivo com os estilos para escrever o roteiro.

ATENÇÃO: isso não aparece no GDD, porque o roteiro é desenvolvido depois que o projeto é aprovado.

Esta versão é para a entrega do trabalho final da disciplina Roteiro e Narrativa

# Referências

Coloque as referências que mostrem quais as fontes de inspiração ou quais os jogos que se assemelham aos que vocês irão desenvolver; quais personagens são semelhantes etc.