**TÍTULO DO JOGO**

Game Design Document

Versão: 1.0

Esse GDD é uma versão para projeto final de grupo.

**Autores:**

Nome 1

Nome 2

Nome 3

Nome 4

São Paulo,

Mês de Ano

Índice

[1. Sinopse 3](#_Toc149559372)

[2. Gameplay 4](#_Toc149559373)

[3. Fluxograma 5](#_Toc149559374)

[4. Universo do Jogo 6](#_Toc149559375)

[5. Personagens – Heróis e Vilões 7](#_Toc149559376)

[6. Controles 8](#_Toc149559377)

[7. Câmera 9](#_Toc149559378)

[8. Interface 10](#_Toc149559379)

[9. Cutscenes 11](#_Toc149559380)

[11. Cronograma 12](#_Toc149559381)

[12. Referências 13](#_Toc149559382)

# 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.

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, estarão todas as fases do jogo e toda a dinâmica dos níveis do jogo.

O fluxograma pode ser feito em um programa, aplicativo... ou à mão.

# Universo do Jogo

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

- Como as fases do jogo estão conectadas?

- Qual a estrutura do mundo?

- Qual a emoção presente em cada ambiente?

- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

# 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;

- Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

- Métricas de gameplay do personagem principal e do vilão (ou das personagens principais e dos vilões);

# Controles

- Como o jogador controla o personagem principal?

- Utilize uma imagem, de acordo com a plataforma que você estiver planejando para o jogo, por exemplo, um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;

*- Resumo dos controles do gameplay. Dica: colocar uma imagem ou uma tabela\**

***\*Exemplo com imagem:***

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

***\*Exemplo com tabela:***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Gamepad | | | Teclado e Mouse | Ação |
| PS4 | Xbox One | Nintendo Switch |  |  |
| Analógico Esquerdo | Analógico Esquerdo | Analógico Esquerdo | WASD / SETAS | Movimentação |
| Analógico Direito | Analógico Direito | Analógico Direito | Mover Mouse | Mirar |
| ▢ | X | Y | Clique do Mouse | Atirar |
| X | A | B | Espaço | Dash |

# Câmera

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

Exemplo de 1ª pessoa

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

# Interface

- Design e ilustração do HUD (head-up display);

- Posicionamento dos elementos do HUD;

- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

# Cutscenes

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;

- Descrição dos roteiros;

- Qual método será usado para a criação dos filmes?

- Em quais momentos eles serão exibidos?

# Cronograma

- Descrição detalhada do cronograma da proposta de desenvolvimento do jogo;

Pode ser ampliado e acordo com a necessidade do jogo.

- Modelo de cronograma:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Março** | | | | **Abril** | | | | **Maio** | | | | **Junho** | | | |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progresso** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |

# 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.