



EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.2020/0000845-9

ANEXO 02

MODELO DE GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

O GDD deve conter ao menos uma breve descrição para cada um dos itens principais (de 1 a 7). Não é obrigatório completar todas informações descritas nos itens, uma vez que determinados projetos podem não conter todos os elementos listados, mas é ideal que o GDD seja o mais completo possível.

1. Página de título

- a. Nome do Game
- b. High Concept do Game (conceito do game em até 150 caracteres)
- c. Plataformas de produção (o jogo está sendo produzido para quais? PC, Xbox, Mobile, etc.)

2. Visão Geral

- a. Gênero
- b. Público Alvo
- c. Estilo estético (resumo)

3. Gameplay e Mecânicas

Este item pode conter as seguintes informações, de acordo a realidade de cada projeto proposto: gameplay; progressão do game; estrutura de missões/desafios; inteligência artificial; objetivos; mecânicas; movimentação dentro do game/física; interação e função do jogador com objetos; ações e meios de comunicação; combate; economia; opções de jogo; Salvar e Replay; easter eggs, cheats e conteúdo bônus.

4. Arte do Game – Elementos-chave; como estão sendo desenvolvidos; qual o estilo.

Este item pode conter as seguintes informações, de acordo com a realidade de cada projeto proposto: elementos visuais com direção de arte paleta de cores, inspirações; elementos sonoros com estilo musical, efeitos sonoros, inspirações.



EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.2020/0000845-9

5. Narrativa, Ambientação e Personagens

Este item pode conter as seguintes informações, de acordo com a realidade de cada projeto proposto: história e narrativa; game world; visão geral e apresentação visual do game; áreas do jogo; personagens; fases.

6. Aspectos Técnicos:

a. Interface – neste item poderá ser apresentado as seguintes informações, de acordo com a realidade de cada projeto: sistema visual; sistema de controle; sistema de ajuda.

b. Hardware e software de desenvolvimento e eventuais requerimentos de rede

7. Modelo de Negócios, Monetização, Estratégia de Vendas/Marketing

Como você vai vender o seu jogo? Em quais plataformas? Qual faixa de preço? Haverá compras dentro do jogo? Como vai divulgá-lo para ampliar a comunidade de fãs e possíveis compradores (redes sociais, mídia especializada, demo, early access, etc)?