

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 8). Não é obrigatório preencher todos os subitens, pois determinados projetos podem não conter todos os elementos listados, mas é ideal que o GDD seja o mais completo possível. Imagens e links de vídeos também podem ser utilizados para elucidar as descrições.

1. Página de título

- a) Nome do Game
- b) *High Concept* do Game (conceito do game em até 150 caracteres)

2. Visão Geral

- a) Gênero
- b) Público Alvo
- c) *Game Flow* (tabela)
- d) Estilo estético (resumo)

3. *Gameplay* e Mecânicas

- a) *Gameplay*
- b) Progressão do Game
- c) Estrutura de Missões/Desafios
- d) Objetivos – Quais são os objetivos do game?
- d) Mecânicas – Quais são as regras do game? (Implícitas e Explícitas). Como as partes (personagens, cenários) do jogo interagem entre si?
- e) Movimentação dentro do Game / Física
- f) Objetos – o que fazem e como o jogador interage com eles
- g) Ações, incluindo interações com objetos, botões, etc, e quais meios de comunicação são utilizados.
- h) Combate – Se há combate / conflito, como acontece?
- i) Economia – Como funciona no seu jogo? Há um sistema de ouro / moedas? Para que servem?
- j) Opções de Jogo – Quais são e como afetam o game?
- k) Salvar & Replay - como funcionam no seu game? Há Auto-Save? Há modo *New Game Plus*?
- l) *Easter Eggs*, *Cheats* e conteúdo bônus (roupas, modos, etc).

4. Arte do Game – Elementos-chave; qual o estilo.

- a) Elementos Visuais - Direção de arte, paleta de cores, inspirações;
- b) Elementos Sonoros - Estilo musical, efeitos sonoros, inspirações.

5. Narrativa, Ambientação e Personagens

- a) História e Narrativa – Inclui *back story*, trama, progressão do game, *cutscenes*.
- b) *Game World*- Mundo do seu game
- c) Visão geral e apresentação visual do mundo do seu game
- d) Áreas do jogo, incluindo a descrição geral características físicas de cada uma. Exemplo: fase dentro do vulcão, fase com temática de gelo, fase sub-aquática, etc.
- e) Personagens. Personalidade, aparência, *back story*, animações, habilidades, relevância para a narrativa e relação com outros personagens.
- f) Fases (*Levels*). Cada fase deve incluir sinopse, objetivos, e detalhes dos acontecimentos que se desenrolam em seu percurso.
- g) Fase de Treino e/ou Tutorial

6. Interface

- a) Sistema Visual. Se você tem *HUD*, o que há nela? Quais são os menus? Qual é o modelo de câmera/focalização?
- b) Sistema de Controle – Como o jogador controla o game? Como são os comandos específicos?
- c) Sistema de Ajuda. Caso o jogador não saiba como prosseguir, há um sistema de dicas?

7. Inteligência Artificial (AI)

- a) Oponentes e *AI* inimiga – Inimigos que impedem o avanço do jogador e portanto necessitam de ações. Como funcionam? Quais suas prioridades?
- b) *AI*s parceiras ou não-inimigas (*NPC*s variados: vendedores, animais, etc)
- c) *AI* de Suporte - Detecção de colisão, *Pathfinding*

8. Aspectos Técnicos

- a) Plataformas de produção (o jogo foi produzido para quais? PC, Xbox, Mobile, etc)
- b) *Hardware* e *Software* de Desenvolvimento - Qual a *engine* utilizada? Utilizam algum *hardware* especial para alcançar um resultado específico?
- c) Requerimentos de Rede - Utiliza a internet? De que forma?