



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

### ANEXO I - MODELO DE GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

O GDD deve conter ao menos uma breve descrição para cada um dos itens principais (de 1 a 9). Não é obrigatório preencher todos os sub-itens, pois 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)

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

#### 4. Arte do Game – Elementos-chave; como estão sendo desenvolvidos; 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



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

- 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 está sendo 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 - Utilizará a internet? De que forma?

9. 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)?