

# Game Design

## Game Document

[\_\_\_\_\_]  
Escrito por [\_\_\_\_\_]  
Copyright © [\_\_\_\_\_]  
www.[\_\_\_\_\_]com.[\_\_\_\_]  
[\_\_\_\_]/[\_\_\_\_]/[\_\_\_\_\_]









# SUMÁRIO

---

Design Version Control	p.06
+ Game Version Control	p.06
Design Universal	p.08
+ Game Concept	p.08
+ Título e SubTítulo	p.08
+ Gênero	p.08
+ Plataforma	p.08
+ Software/Hardware	p.08
+ Modo Jogador	p.08
+ Membros	p.08
+ Prazo / Custos	p.08
+ Game Proposal	p.09
+ Finalidade	p.09
+ Missão Principal	p.09
+ Condição de Vitória	p.09
+ Quem o jogador controlará	p.09
+ Quantas horas de jogo	p.10
+ Público Alvo	p.10
+ Principais Concorrentes	p.10
+ Recursos diferentes (Inovação)	p.10
+ Outras perguntas relevantes	p.10
+ História e Narrativa	p.11

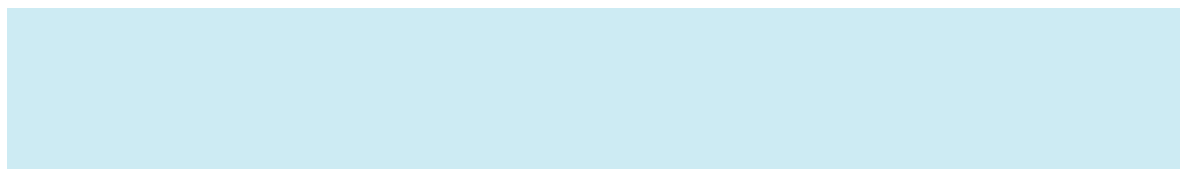
---



# GAME DESIGN DOCUMENTS. CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

- + Game Design | p.12
  - + O ambiente físico | p.12
  - + Objetos essenciais | p.16
  - ..... + Personagens ..... | p.16
    - + Objeto | p.17
  - + Interface (HUD) | p.18
  - + Áudio | p.20
    - + Partituras | p.20
    - + Efeitos Sonoros | p.21
  - + Inovação | p.22
  - + Sistema de Habilidade | p.26
  - + Sistema de Nível | p.28
  - + Detalhes de Nível | p.30
  
- Design Assistive | p.34
  
- +Game Assistive | p.34
  - + Tabelas de Diretrizes Usadas | p.34
  - + Lista de Diretrizes | p.36
    - + Amostragem de Texto | p.36
    - + Ajuste de Jogabilidade | p.38
    - + Ajuste de Som | p.40
    - + Ajuste de Imagem | p.42
  - + Canais Adicionais de Comunicação | p.44
  - + Canais Adicionais de Informação | p.46
  - + Configuração | p.50
  - + Documentação | p.56
  - + Legendas | p.58



# DESIGN DE VERSÕES

VERSÕES Nº.

---

- ▶ 

---
- ▶ 

---
- ▶ 

---

VERSÕES Nº.

---

- ▶ 

---
- ▶ 

---
- ▶ 

---

VERSÕES Nº.

---

- ▶ 

---
- ▶ 

---
- ▶ 

---





# DESIGN UNIVERSAL

## Game Concept

### NOME DO JOGO (TÍTULO E SUBTÍTULO)

O título identifica o nome do jogo. O título deve ser simples atrativo, criativo e ser distintivo o suficiente para destacar-se em meio a outros jogos similares. Inclua logo, tamanho, fonte, cores e tudo que identifique a marca na qual servirá para apresentar o projeto do jogo. Ex: GTA4, The Sims 4

**Genero**

**Plataforma**

**Modo-Jogador**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Softwares e  
Hardwares**

**Membros**

**Prazos/Custos**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Game Proposal

### QUAL É A FINALIDADE DO JOGO?

---

---

---

### QUAL É O OBJETIVO PRINCIPAL?

---

---

---

### QUAIS AS CONDIÇÕES DE VITÓRIA?

---

---

---

### O QUE/QUEM O JOGADOR CONTROLARÁ?

---

---

---

### QUAL É O CENÁRIO DA HISTÓRIA?

---

---

---

## Continuação...

### QUANTAS HORAS DE JOGO VOCÊ ESPERA?

---

---

---

### QUAL O PÚBLICO ALVO?

---

---

---

### QUAIS OS PRINCIPAIS COMPETIDORES?

---

---

---

C #1

---

C #2

---

C #3

---

C #4

---

### O QUE TORNA ESTE JOGO DIFERENTE DOS JOGOS CONCORRENTES?

---

---

---

### OUTRAS PERGUNTAS RELEVANTES

---

---

---



# O AMBIENTE (FASE)

## O Ambiente Físico

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### OS PRINCIPAIS LOCAIS

---

---

---

---

### A JORNADA

---

---

---

---

### A ESCALA

---

---

---

---

### OS OBJETOS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### O TEMPO

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# GAME DESIGN DOCUMENTS.

CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

www.agdd.com | JANEIRO 01, 2023

● DIA E NOITE

---

---

---

---

● O MOTOR DO JOGO

---

---

---

---

● A CAMERA

---

---

---

---

---

---

---

---

● A SEÇÃO ADICIONAL

---

---

---

---

● O MEIO AMBIENTE

---

---

---

---

---

---

---

---

● A ILUMINAÇÃO

---

---

---

---

---

---

---

---

● DETALHES CONFIGURAÇÃO

---

---

---

---

---

---

---

---



## Fase #1 Continuação

---

---

---

---

---





**GAME DESIGN DOCUMENTS.**  
CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

[www.agdd.com](http://www.agdd.com) | JANEIRO 01, 2023

---





# OBJETOS ESSENCIAIS

## Personagens

---

---

---

---

▶	_____	▶	_____
▶	_____	▶	_____
▶	_____	▶	_____



- ▶ Características 1
- ▶ Características 2
- ▶ Características 3



## Objetos

-----  
-----  
-----

- ▶ -----
- ▶ -----
- ▶ -----

- ▶ -----
- ▶ -----
- ▶ -----



- ▶ Características 1
- ▶ Características 2
- ▶ Características 3

# SISTEMA VISUAL-HUD

---

---

---

---

---

▶	_____	▶	_____
▶	_____	▶	_____
▶	_____	▶	_____





**GAME DESIGN DOCUMENTS.**  
CURTO, COMPLETO, ASSISTIVO

[www.agdd.com](http://www.agdd.com) | JANEIRO 01, 2023

---



# PARTITURAS MUSICAIS & EFEITOS SONOROS

## ● Partituras Musicais

#1

---

---

- ▶ Instrumentos Utilizados - \_\_\_\_\_
- ▶ Chave em que a partitura é tocada - \_\_\_\_\_
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo? \_\_\_\_\_

#2

---

---

- ▶ Instrumentos Utilizados - \_\_\_\_\_
- ▶ Chave em que a partitura é tocada - \_\_\_\_\_
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo? \_\_\_\_\_

#3

---

---

- ▶ Instrumentos Utilizados - \_\_\_\_\_
- ▶ Chave em que a partitura é tocada - \_\_\_\_\_
- ▶ Que cena/nível? Quando esse placar será exibido no seu jogo? \_\_\_\_\_



## Efeitos Sonoros

### #1

- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_

### #2

- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_

### #3

- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_

### #4

- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_

### #5

- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_

# INOVAÇÃO

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---


---

**Colocar uma inovação**

**Colocar uma  
inovação**

**Colocar uma inovação**

**Colocar uma inovação**

 Descreva a inovação

— **Nome da Inovação**



// Descreva a inovação

– Nome da Inovação





## Colocar uma inovação

// All of his co-workers were gone. What could it mean? Stanley decided to go to the meeting room; perhaps he had simply missed a memo.

—Narrator, *The Stanley Parable*

Colocar uma inovação

Colocar uma  
inovação

Colocar uma inovação



// Descreva a inovação

— Nome da Inovação











# DETALHES DE NÍVEL

## Nome da Fase/Cena #1

### GUIA PASSO A PASSO (EXEMPLO)



#### EFEITO DO SOM

- ▶ #1 -  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ #2 -  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ #3 -  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ #4 -  
\_\_\_\_\_

#### PONTUAÇÃO MUSICAL

- ▶ Nome da pontuação-  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Nome da pontuação-  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



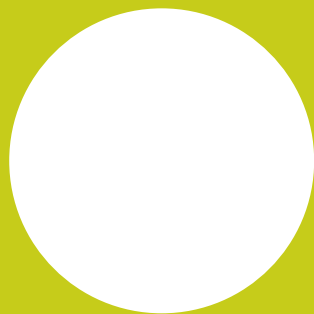












[\_\_\_\_\_] , [\_\_\_\_\_] , [\_\_\_\_\_] , [\_\_\_\_\_]

**TELEFONE** [\_\_\_\_\_]

**EMAIL** [\_\_\_\_\_]

www.[\_\_\_\_\_].com

