

CAPA

(coloque uma imagem evocativa aqui)

O TÍTULO DO SEU JOGO

Documento versão número (mantenha isto atualizado!)

Escrito por (o nome da sua equipe aqui)

Pontos de contato (produtor ou líder de design c/ número de telefone)

Data de publicação

Número da versão

Rodapé deve ter sempre:

Data de copyright da companhia / Número da página / Data atual

Esboço de GDD (para jogos de ação, aventura, plataforma, RPG ou shooter)

Índice – lembre-se de mantê-lo atual

Histórico de revisões – atualize isto com datas de publicação e controle que o autor atualizou o material

Objetivos de jogo – isto inclui:

O “high concept” do jogo

A lista do “verso da caixa” com qualquer mecânica que seja novidade ou características de gameplay

Inclua todas as características de internet e wireless

Visão geral da história – lembre-se de mantê-la curta e estruture-a no contexto do gameplay. Isso inclui:

Set up – como o jogador começa o jogo?

Locações e como eles se relacionam com a narrativa – como o jogador vai de um lugar para outro?

Final – como é o final? O que é esperado que o jogador seja/tenha feito no final do jogo?

Controles do jogo

Visão geral – liste movimentos específicos que o jogador fará, mas não entre em detalhes dos reais movimentos... ainda

Esquema de controles

Mostre uma imagem de um controle (ou controles, se o jogo estará em múltiplas plataformas) com mapeamento correspondente dos botões

Exigências de tecnologia – mantenha essa parte curta já que muitas dessas características serão incluídas no Technical Design Document (TDD) do jogo.

Que ferramentas esse jogo usará?

- Como serão a câmera, a física, os bosses etc.? Implementados pelo programador? Pelo designer? Próprio do hardware? Programado?

Que ferramentas de design este jogo usará?

- Ferramentas de criação de níveis
- Sistema de roteiro

Ferramentas propostas para trapaças – inclui controles para trapaças

- Trapaça de nível
- Trapaça de invulnerabilidade
- Trapaça de câmera
- Outras trapaças (saúde total, armadura total, dinheiro total, e por aí vai)

Front end do jogo

Indica que telas de crédito serão mostradas quando o jogo é ligado pela primeira vez incluindo:

- Distribuidor
- Logo do estúdio
- Licenciadores
- Produtores de software terceirizados
- Tela com legislação

Descrição de cenas de corte (se aplicável) – não há necessidade de reproduzir o roteiro inteiro aqui, apenas dê ao leitor uma ideia do que se trata.

Descrição do modo de demonstração (se aplicável) – dê uma descrição de qual material de jogo será mostrado, se o jogo for deixado inativo na tela de início.

Tela de título/início – qual é a primeira impressão do jogo real? Inclui:

Uma imagem da tela de título

Detalhes do que é apresentado ao jogador

- Título e como ele aparece na tela
- Qualquer gráfico/animação associado

Uma lista de que opções de seleção estão disponíveis para o jogador

Como o jogador interage com as opções (cursor, d-pad etc.)

Gravação/Recuperação de arquivos – descreve como um arquivo de jogo é salvo e carregado

Como nomear/designar um arquivo de jogo – teclado ou alguma outra convenção de nomes

Liste detalhes de arquivos salvos mostrados para o jogador

- Nome
- Data
- Localização de nível ou capítulo/número
- Tempo decorrido de jogo
- Uma imagem de como o arquivo de jogo se parece (se aplicável)

Detalhe qualquer característica de cross-save

Opções ao jogador – incluem imagens, som e música, e detalhes da interface para o jogador. Detalhe qualquer conexão externa para as opções.

- Configurações de vídeo
- Configurações de áudio
- Configurações de música
- Configurações de subtítulos
- Ferramentas de contraste
- Alterne as configurações de controle (joystick reverso, feedback on/off etc.)

Outras telas – essas podem ser de conteúdo destravável acessado na tela de título. Certifique-se de incluir imagem, som e música, e detalhes de interface ao jogador. Telas possíveis incluem:

Créditos

- Foto da equipe
- Imagens de estúdio

Material de bônus – incluem imagens de telas, como o jogador irá interagir com a interface, ativar esse material? (destravável, comprável, easter eggs etc.)

- Roupas e armas alternativas
- Trapaças
- Trapaças funcionais (invulnerabilidade, saúde total etc.)
- Trapaças exigidas pelo licenciador (para propósitos de marketing)
- Outras trapaças (modo de cabeça gigante, trocas de cor etc.)
- Galerias de arte/som/animação
- Tocador de vídeo para replay de cenas de corte, filmes etc.
- Trailers para outros jogos/produtos

Características especiais

- Comentários
- Entrevistas com a equipe
- Material excluído
- Documentário
- Erros de gravação

Fluxo de jogo – mostra como todas as telas desde “tela de início/título” até “game over” se conectam entre si.

Tela de carregamento – o que o jogador vê enquanto o jogo é carregado? Inclui:

Uma imagem da tela de pausa (e indica se são usadas múltiplas imagens)

Visão geral dos dados apresentados ao jogador na tela de pausa (dicas, questionários, minigames)

Câmera(s) de jogo – mostra quaisquer tipos de câmera específicos

Imagens do ponto de vista da câmera de qualquer uma das seguintes se aplicável:

- Primeira pessoa
- Terceira Pessoa
- Visão três-quartos
- Visão 2,5-D
- Rolagem forçada
- Estriada
- Câmera travada

Descrição do sistema lógico das câmeras

- Situações específicas de jogo que exigem câmeras únicas
- Guia para eliminação de problemas de câmera – exemplos de qual câmera atuará quando encontrarem problemas

Lógica para câmera de trapaça/foto de tela

- Como o desenvolvedor/distribuidor pode acessar e operar essa câmera

Sistema de HUD – informação apresentada em tela para o jogador. Inclui imagens de todos os seguintes:

Saúde/status

Vidas/continues

Dinheiro/placar/colocação

Força/combustível

Munição

Habilidades/competências

Temporizador

Mapa ou sistema de navegação

Opções: conexões com telas externas

Informação sensível ao contexto

Sistema de mira/retículo/cursor

Velocímetro

Se o jogo não tem HUD, descreva como a informação apresentada aqui será transmitida ao jogador.

Personagem(ens) do jogador

Nome do personagem

Imagem inspiracional ou desenho de conceito do seu personagem

Descrição curta, explanando a motivação do personagem e as relações com outros personagens principais/do jogador

Métrica do jogador

Relações de tamanho do personagem do jogador com outros elementos/personagens no mundo

Movimento (caminhada, corrida, movimento furtivo, mergulho, rolagem, rastejada)

- Mostrar métrica

Navegação (pulo, nado, voo)

- Mostrar métrica
- Condições para movimentos de navegação

Pendurar/Balançar

- Mostra métrica

Movimentos sensíveis ao contexto (empurrar/puxar, operação interruptores, balançar etc.)

- Mostre exemplos e métricas
- Condições para movimentos sensíveis ao contexto

Reações/danos/morte

- Mostre exemplos e métricas

Inativos

Habilidades do jogador

Descrição de habilidades básicas

Lista de upgrades de habilidades

- Descrição de habilidades
- Modificadores de habilidade
- Métricas do jogador (se aplicável)

Ferramentas de inventário de jogador (equipamento, encantos, aumento de status por encantamentos etc.)

Lista de ferramentas

- Imagens das ferramentas
- O que faz cada ferramenta?
- Controles para usar ferramentas

Tela de inventário

- Imagem de uma tela de inventário
- Como o jogador acessa o inventário?
- Como o jogador seleciona uma ferramenta no inventário?

Combate: combate corpo a corpo

- Movimentos de combate – inclui métricas e controles
- Reações de combate – incluem métricas e controles
 - Bloqueio
 - Esquiva
 - Desvio
 - Agarrão
- Tipos de efeitos (danos, empurrão, atordoamento, veneno etc.)
- Progressão do combate – Como o jogador melhora os movimentos
- Descrição de movimentos de combo
 - Controles para movimentos de combo
 - Progressão de combo
- Medidor de combo
 - Descritores de medidor de combo/modificadores de valor de combate baseado em descritores

- Descrições de movimentos de combo
 - Controles para movimentos de combo
 - Progressão de combo

Combate armado

Progressão de armas

- Árvore de tecnologia
- Inspiração das armas/imagens conceito
- Danos e efeitos das armas
 - Detalhes do sistema de miras
 - Detalhes do sistema de travamento de mira
- Munição exigida
- Faixa
- Atributos especiais (quebra, degrada)
- Controles
 - Como o jogador usa armas?
 - Como o jogador troca armas?

Power-ups/modificadores de estado

Lista de power-ups/modificadores de estado

- Descrição incluindo imagens
- Efeito
- Duração
- Efeitos em controles (se válidos)

Saúde

Saúde (geral)

- Display de HUD
- Como recuperar saúde
- Power-ups e itens de saúde
- Aviso ao jogador quando a saúde está baixa

Estados alternativos (atordoado, envenenado, transformado em bebê)

- Controles
- Mostre exemplos e métricas

Vidas (se aplicável)

- Como as vidas são ganhas?
- Como as vidas são perdidas?
- O que acontece quando você fica sem vidas?

Morte

- Condições de morte instantânea – (combate, fogo, afogamento etc.)

- Condições de game-over:
 - Penalidade por morte
 - Tela de game over (mostre imagem da tela de game over)

Checkpoints

- Sistema de continues

Pontuação (se aplicável)

Valores de pontos

Bônus

- O que lhe dá um bônus?

Configuração de leaderboard

- Imagem
- Elementos que contribuem para a pontuação

Achievements

- Lista
- Imagem de ícones

Recompensas e economia

Sistema monetário

- Interface de compra
 - Descrição
 - Navegação do jogador
- O que se compra?
- Custo

Veículos

Como o jogador entra/sai de veículo?

Como o veículo interage com o mundo, com os inimigos, com os objetos etc.

Descrição de veículos

- Imagem do veículo

Controle de veículos

Métrica de veículos (tamanho, velocidade e outros)

Atributos (armadura, armas e outros)

- Stats de atributos
- Efeitos especiais

Personagens principais na história – qualquer um mencionado no esboço da história, preferivelmente aqueles que têm impacto na história ou gameplay.

Isto inclui aliados/ajudantes, interesses amorosos, rivais/vilões

Inclui visuais

- Qual é sua relação com o personagem do jogador?
- Onde eles aparecem?

Esboço da progressão do jogo

Visão geral dos níveis de jogo – insira o gráfico de ritmo aqui. Lembre-se de:

- Incluir porções da história para mostrar como o gameplay e a história se entrelaçam
- Indicar se a porção da história é uma cena de corte ou no jogo

Indique elementos de progressão/recompensa para o jogador

- Mostrar onde novas habilidades, armas e coletáveis são ganhos em relação à história

Classificações de gameplay

Descrições de tipos de gameplay (furtividade, arena de batalha, direção, voo etc.)

Visão geral do mundo/seleção de níveis/tela de navegação

Imagem (ens) de telas de uma visão geral do mundo (se aplicável)

Lista de jogos disponíveis na visão geral do mundo

Descrição de como a informação é apresentada ao jogador

Detalhes de como o jogador navegará nesta tela (cursor, personagem etc.)

Animação (personagem e/ou elementos) exigidos para essa tela

Som e música exigidos para telas de seleção de níveis

Mecânicas universais de jogo – lista de mecânicas que serão encontradas no decorrer do jogo. Sempre incluem imagens de cada mecânica.

Mecânicas de plataforma

- Descrição
- Métricas em relação ao jogador

Mecânicas de portais

- Portas
 - Operada por maçaneta/interruptor
 - Operado por tecla
 - Quebrável
 - Comporta (movimento sensível ao contexto)
- Teleportais
 - Descrição e imagem
 - Efeitos
 - Ajuda para a navegação

Checkpoints

Objetos quebráveis (caixotes, móveis, moita etc.)

- Como o item é quebrado
- Que itens são produzidos/porcentagem de produção
- Outros efeitos (explosão, temporizador, interruptor etc.)

Objetos não quebráveis (arcas de tesouro etc.)

- Descrição e imagem

- Que itens são construídos/porcentagem de construção
- Outros efeitos (explosão, temporizador, interruptor etc.)

Objetos de quebra-cabeças (blocos empurráveis, chaves etc.)

- Descrição e imagem
- Como o jogador interage

Interruptores

- Descrição e imagem
- Como o jogador interage

Objetos escaláveis/em que se pode balançar

- Descrição e imagem
- Como o jogador interage

Níveis de jogo – Lista cada um dos níveis mencionados na visão geral do mundo

Nome/título de níveis

- Descrição curta do nível
- Objetivos do jogador (treinamento, ir de A para B, encontre chave etc.)
- Recompensa do nível (subir de nível, espada mágica, progressão etc.)
- Principais gameplays encontrados neste nível (furtividade, plataforma, veículos etc.)
 - Subjogos encontrados no nível, com descrição de gameplay e esquema de controle
- Inimigos encontrados nesse nível
- Guias de estilo visual para o nível
 - Inclua arte inspiracional e de conceito
 - Hora do dia
 - Guia de cores
- Música para o nível
 - Fornece exemplos/arquivos de som

Nível de ponto de encontro

- Descrição/imagem de ponto de encontro
- Lista de locações encontradas no ponto de encontro
- Exigências para viagem/destravamento
- Mudanças de estado
- Opções de save/load (se aplicáveis)

Nível de treinamento

- Objetivos do nível de treinamento
 - Lista das atividades do nível de treinamento

Mecânicas específicas de nível

- Perigos (lanças, jatos de fogo, campos de laser etc.)
 - Descrição e imagem

- Informação de timing
- Danos/efeitos
- Como afeta o jogador? (Movimento, saúde etc.)
- Como o jogador evita/impede?
- Efeitos especiais ou elementos necessários

Mecânicas de nível contextuais específicas

- Descrição e imagem
- Informação de timing
- Efeito
- Como afeta o jogador? (movimento, saúde etc.)
- Como o jogador interage?
- Efeitos especiais ou elementos necessários

Regras gerais dos inimigos

Tipos de comportamento (patrulheiro, caçador, aviador etc.)

Regras de IA e métricas de detecção

Parâmetros de nascimento

Parâmetros de derrota

Regras de recompensa de produção

Inimigos específicos de nível

Imagem do inimigo

Descrição de inimigo – inclui tipo de inimigo

Inimigo do nível é encontrado

Movimento padrão – mostra métricas

Ataque

- Valor de danos
- Efeito dos danos (empurrão, atordoamento etc.)

Reações/danos/morte

Inatividade

Efeitos especiais

Recompensa de produção

Bosses

Descrição e imagens dos boss

- Inclui a escala

Aponte pontos fracos/pontos de ataque

Interação com o jogador (machucará o jogador se colidir, somente machuca o jogador quando em estado específico etc.)

Padrões de movimento

- Mostra a métrica em relação ao jogador

Padrões de ataque

- Avisos
- Ataques específicos
 - Danos efetuados
 - Efeitos especiais
- Reações/danos/morte
- Inatividade

Descrição da experiência do jogador

- Descrição de introdução/cena de corte
- Inclui número de rodadas
- Progressão/evolução da ação

Descrição e imagem de ambiente

- Perigos e mecânicas usadas
- Power-ups e coletáveis encontrados
- Outros inimigos usados na luta com boss

Como o boss é derrotado?

Recompensa de produção

Personagens não jogáveis (NPCs)

Visão geral dos tipos de NPC (informação, entrega de missão, escolta/defesa etc.)

Lista de personagens

- Nome, sexo, idade
- Material de background
- Tipo de NPC
- Nível em que encontrou

Interagindo com NPCs

- Diálogo
- Colisão

Recompensas de NPC

Conjuntos de coletáveis/objetos

Lista de itens

- Imagens
- Níveis em que encontrou
- Que objeto ou conjunto é destravado (se aplicável)

Minigames

Tipos de minigames

Como os minigames são acessados

Controles do jogador

Elementos necessários/redirecionado
Níveis encontrados

Cenas de corte

Listas de cenas de corte
Esboço curto de cada cena de corte
Nível onde a cena de corte é apresentada

Música e efeitos especiais

Lista de músicas

- Nível onde a música é necessária – não se esqueça de título, pausa, opções, créditos finais
- Tom/clima da música

Preocupações e pontos do licenciador

Apêndices

Lista de animação de personagem do jogador

Lista de animação de personagem inimigo

Lista de efeitos de som

Lista de música

- Locação de nível

Roteiro da cena de corte

- Storyboard de cena de corte

Roteiro de VO

- Jogador
- Inimigos
- Bosses
- Pele dos NPCs

Textos no jogo

- Telas de aviso
- Texto tutorial
- Diálogos/subtítulos do personagem