|  |
| --- |
| **M****odelo de Documento de Game Design** |
| **Título** |
| Nome do jogo |
| **Breve Descrição** |
| Descrever o jogo em três ou quatro linhas |
| **Tipo de Jogo / Gênero** |
| Qual o tipo do jogo? É um quebra-cabeça, é um jogo de labirinto, um jogo casual, etc... |
| **Plataforma** |
| O jogo vai ser rodado no computador ou no celular. |
| **Público-alvo** |
| A quem se destina o jogo. |
| **Cenário** |
| Qual é o cenário do jogo. |
| **Descrição longa** |
| Contar a história (enredo) do jogo, comentando sobre os personagens, locais, tarefas que o jogador irá encontrar à medida que progride no jogo, e etc. |
| **Sistema de Jogo** |
| Quais são as regras do jogo? Quais objetos deverão ser realizados?Para facilitar, pode-se dividir os objetos em várias subcategorias, por exemplo:* Personagem do jogador;
* Personagens não jogadores (por exemplo, "monstros");
* Objetos de sala (paredes, portas);
* Objetos de socorro (pastilhas de combustível, kits de primeiros socorros, vidas...);
* Controlador de objetos. Podem existir mais ou menos categorias, tudo depende do tipo do jogo.
 |
| **Estrutura Narrativa** |
| Como é a história estruturada? Contar a história por passos e se preferir, por desenhos. |
| **Jogo** |
| Descrever a mecânica de como o jogador irá fazer para jogar o jogo.  |
| **Game *flow*** |
| O jogo é dividido em níveis? Fases? O que provoca o fim de um nível/fase? |
| **Mapa de Ambientes** |
| Como são os ambientes? Fornecer um mapa (telas) do jogo, mostrando como os diferentes ambientes estão organizados. |
| **Título e Telas de Informação** |
| Descrever as estruturas de navegação do jogo (interface do usuário): página de início de jogo, página final do jogo, etc... |
| **Análise de dados educacionais** |
| Relacionar os objetos do jogo e ações do usuário, com o conteúdo educativo proposto no jogo. |
| **Requisitos de áudio** |
| Quais são os requisitos de áudio do jogo? A música de fundo, sons de alerta para determinados eventos ou ações, etc... |
| **Programação** |
| Qual ferramenta você usou para fazer o jogo? Fale um pouco sobre ela. Scratch? |