**Anexo II**

**GDD – *Game Design Document* (Modelo)**

1 Nome do Projeto

2 High Concept

*Descreva em apenas um parágrafo as principais características do jogo, incluindo os aspectos diferenciais e inovadores do projeto. (Máximo de 1000 caracteres)*

3 Gameplay e Enredo

*Descreva todos os elementos de jogo e sua interação com o jogador. Fases, personagens, enredo, storyboards e cenário, são todos elementos desta seção. Se necessário utilize imagens, tabelas e fluxogramas.*

4 Fluxo do jogo

*Apresente um diagrama que informe as situações de alteração de estados do jogo. São incluídos nessa seção a navegação pelos menus, diferentes situações de jogo, telas de encerramento, pontuação ou configuração.*

5 Level Design

*Detalhe o desenho do mapa completo das fases, incluindo plataformas, posicionamento de personagens, objetos e recursos. Os mapas devem ser apresentados em formato de imagens.*

6 Interface de usuário

*Mostre a estrutura pretendida para a organização dos elementos visuais da interface do jogo, informando a maneira como serão dispostos para o usuário. Apresente a relação de dimensionamento e organização pretendida para os personagens, cenários e displays. Inclua imagens das estruturas da interface (wireframes) e exemplos de interfaces gráficas com imagens das telas do jogo.*

7 Áudio e música

*Descreva as características de áudio e música do jogo.*

8 *Concept Art* e referências visuais

*Nesta seção, inclua as ilustrações que guiarão o desenvolvimento do jogo (concept art) ou referências de outros jogos, que ilustram algum aspecto específico ou amplo deste jogo.*

9 Ideias adicionais e observações

*Inclua aqui funcionalidades extras que podem ou não ser incluídas no jogo, ou outras observações quanto ao projeto.*