



**MUNICÍPIO DE SÃO JOSÉ DA BARRA**  
**Estado de Minas Gerais**  
**CNPJ: 01.616.458/0001-32**

---

ANEXO 4

Produção de Games

Os proponentes interessados em inscrever projetos na categoria “Produção de Games” deverão apresentar suas propostas para a realização integral do produto e deverá informar obrigatoriamente:

O **Game Design Document (GDD)** deve conter ao menos uma breve descrição para cada um dos itens principais (de 1 a 7). Não é obrigatório preencher todos os subitens, pois determinados projetos podem não conter todos os elementos listados, mas é ideal que o GDD seja o mais completo possível.

<b>1. Descreva o High Concept do Game (conceito do game em até 150 caracteres)</b>	
<b>2. Visão Geral</b>	
a. Gênero.	
b. Público Alvo.	
c. Game Flow (tabela).	
d. Estilo estético (resumo).	
<b>3. Gameplay e Mecânicas</b>	
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,	



# MUNICÍPIO DE SÃO JOSÉ DA BARRA

Estado de Minas Gerais

CNPJ: 01.616.458/0001-32

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?	
<b>4. Arte do Game – Elementos-chave; como estão sendo desenvolvidos; qual o estilo.</b>	
a. Elementos Visuais - Direção de arte, paleta de cores, inspirações.	
b. Elementos Sonoros - Estilo musical, efeitos sonoros, inspirações.	
<b>5. Narrativa, Ambientação e Personagens</b>	
a. História e Narrativa – Inclui backstory, trama, progressão do game, cutscenes.	
b. Visão geral e apresentação visual do mundo do seu game.	
c. Personagens. Personalidade, aparência, backstory, animações, habilidades, relevância para a narrativa e relação com outros personagens.	
d. Fases (Levels). Cada fase deve incluir sinopse, objetivos, e detalhes dos acontecimentos que se desenrolam em seu percurso.	
e. Fase de Treino e/ou Tutorial.	
<b>6. Aspectos Técnicos</b>	
a. Plataformas de produção (o jogo está sendo produzido para quais? PC, Xbox, Mobile, etc)	



**MUNICÍPIO DE SÃO JOSÉ DA BARRA**  
**Estado de Minas Gerais**  
**CNPJ: 01.616.458/0001-32**

b. Hardware e Software de Desenvolvimento - Qual a engine utilizada?	
<b>7. Modelo de Negócios, Monetização, Estratégia de Vendas/Marketing</b>	
Como você vai vender o seu jogo? Em quais plataformas?	