Autor[[1]](#footnote-1) – Instituição

Autor[[2]](#footnote-2) – Instituição

Autor[[3]](#footnote-3) – Instituição

Autor[[4]](#footnote-4) – Instituição

Autor[[5]](#footnote-5) – Instituição

 Autor[[6]](#footnote-6) – Instituição (Orientador)

**GDD: Nome do jogo**

**(identificação gráfica)**

# GAME DESIGN

## Gameplay

### Imersão

### Estrutura de Missões e Desafios

### Objetivos do jogo

### Fluxo do Jogo

Abaixo exemplo de utilização de figura

Figura 01 – Fluxo de Evolução do Jogoo



Fonte: elaborada pelos autores (2019).

## Mecânica do Jogo

### Regras Implícitas e Explícitas no Jogo

### Física

### Movimentação dos Personagens

### Objetos

### Mecânica e Combate

### Economia e Mecânica de Troca

## Projeto de Fases (Level Design)

## Projeto de Interface

### Sistema Visual

### Sistema de Controle

### Fluxo de Telas

## Sistema de Inteligência Artificial

### Inimigos

### Inteligência Artificial Auxiliar

# ARTE

## Arte Conceitual

## Asset List

### Personagem

Fonte: REIS, Tais - 2012

### Ambiente

### Animações

Figura 16 – Mapa do Jogo

Fonte: REIS, Tais - 2012

### Interfaces

### Outros

## Guia de Cores e Estilos Gráficos

# DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA

## Requisitos de sistema

## Engenharia de Software

### Diagramas de Classe Conceitual

### Diagramas de Caso de Uso

## Software(s) Secundário(s)

## Game Engine

## Programação

## Scripting

**4 PLANO DE NEGÓCIOS**

**REFERÊNCIAS**

1. - formação acadêmica – *e-mail*: autor1@fatec.sp.gov.br – fonte arial tamanho 10 [↑](#footnote-ref-1)
2. - formação acadêmica – *e-mail*: autor2@fatec.sp.gov.br [↑](#footnote-ref-2)
3. - formação acadêmica – *e-mail*: autor3@fatec.sp.gov.br [↑](#footnote-ref-3)
4. - formação acadêmica – *e-mail*: autor4@fatec.sp.gov.br [↑](#footnote-ref-4)
5. - formação acadêmica – *e-mail*: autor4@fatec.sp.gov.br [↑](#footnote-ref-5)
6. - formação acadêmica – *e-mail*: autor5@fatec.sp.gov.br – Orientador [↑](#footnote-ref-6)