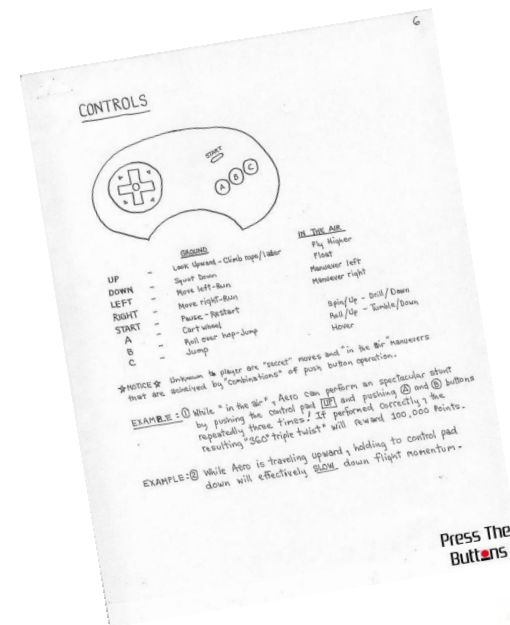


Game Design Document

- Um **Game Design Document (GDD)** é um documento que descreve todos aspectos de um jogo:

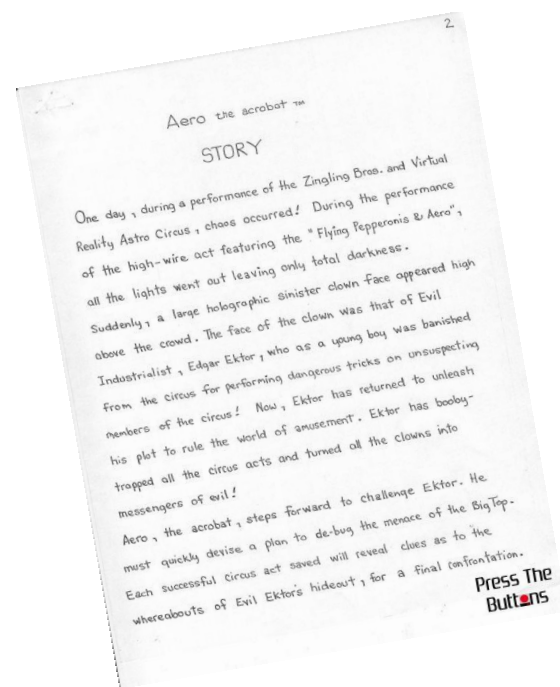
- Ideia geral;
- História;
- Gameplay;
- Controles;
- Interfaces;
- Personagens;
- Inimigos;
- Fases...



- É a espinha dorsal de todo e qualquer projeto de um jogo;

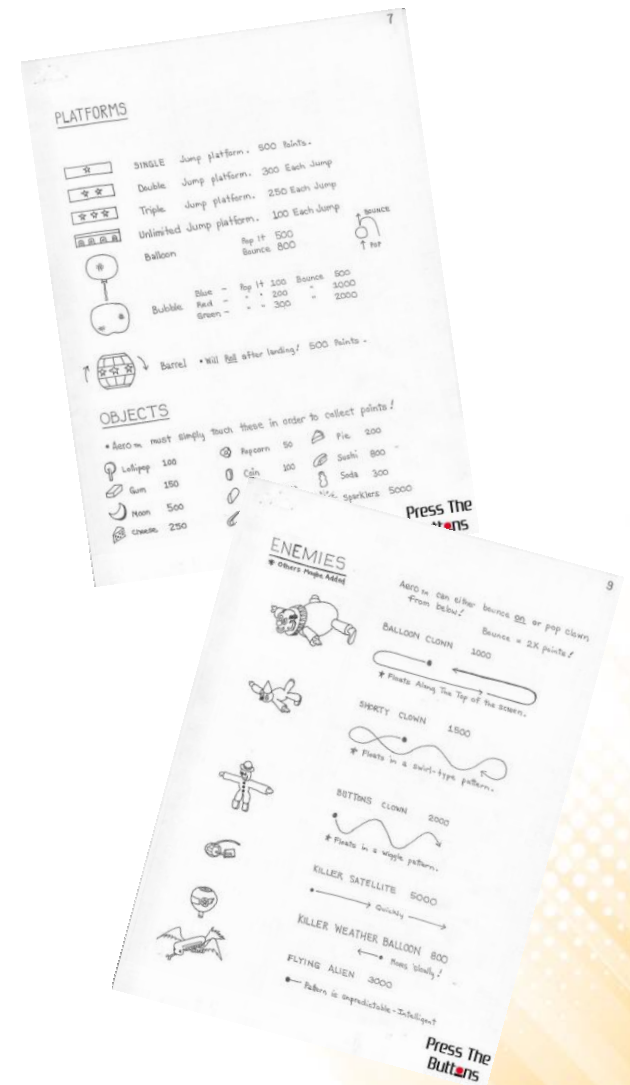
Conteúdo de um GDD

- **Conceito:**
 - nome do jogo;
 - estilo de jogo;
 - apresentação resumida do jogo;
 - público alvo;
 - história;
 - principais regras do jogo;
- **Especificações técnicas:**
 - hardware;
 - sistema operacional;
 - hardware mínimo;
 - requerimentos de software;



Conteúdo de um GDD

- **Especificações do jogo:**
 - número de fases;
 - níveis de dificuldade;
 - descrição dos tipos ou modos de jogo;
 - sistema de pontuação;
 - sistema de ranking;
 - número de jogadores;
 - recursos de carga e gravação (load e save);
 - sistema de câmera;
 - personagens;
 - itens de jogo;
 - itens de cenário;
 - ...



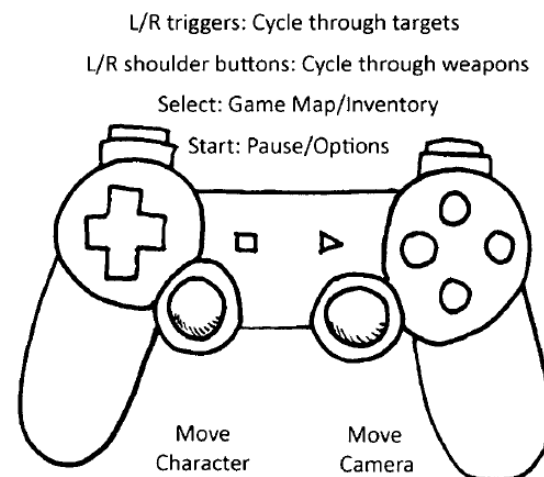
Conteúdo de um GDD

- **Dispositivos de entrada:**

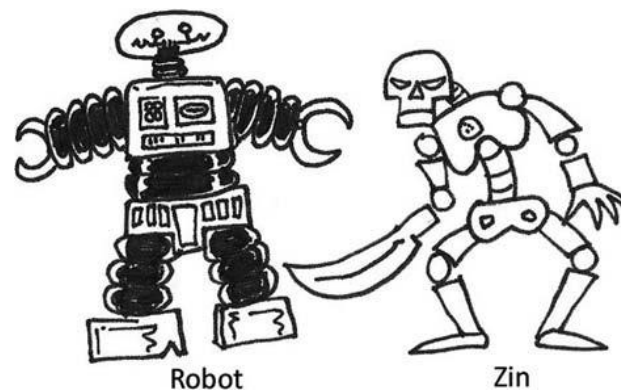
- suporte para mouse;
- dispositivos de entrada para os menus
- dispositivos de entrada para o jogo;
- definição de teclas e botões;

- **Design gráfico e arte:**

- abertura;
- descrição de layout de menus e telas;
- descrição de layout do jogo;
- definição de fases;
- definição visual do jogo;



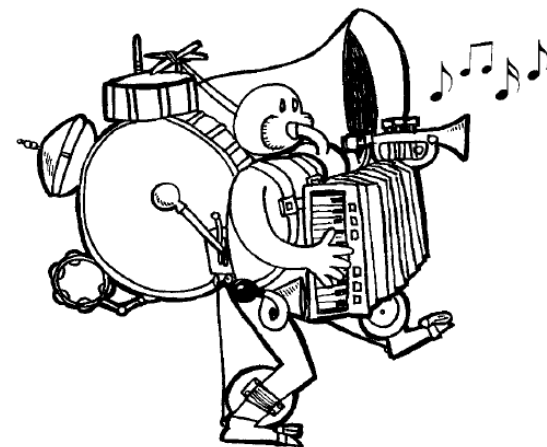
Triangle: Vertical attack
Square: Horizontal attack
O: Interact with items/characters
X: Jump/double jump



Conteúdo de um GDD

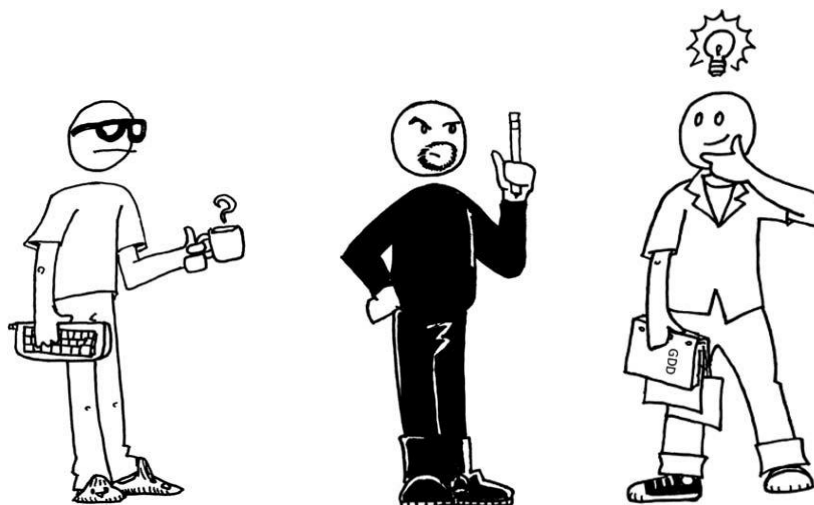
- **Sonorização:**

- definição das músicas nos menus;
- definição das músicas nas fases;
- definição dos efeitos sonoros de menu e outros;
- definição dos efeitos sonoros de jogo (nas fases);



- **Desenvolvimento:**

- tempo de desenvolvimento;
- alocação de pessoal;
- cronograma;
- metas;



Exercício - GDD de Uma Página

- **Título do Jogo:**
 - O título deve ser criativo e atrair a atenção do público;
- **Gênero:**
- **Resumo do Jogo:**
 - Apresente um breve resumo da história do jogo dando enfoque ao gameplay, regras e objetivos;
- **Principais Características:**
 - Descreva os principais atrativos do jogo. Exemplos:
 - Explore mais de 200 fases únicas!
 - Destrua todos os inimigos com um lança chamas mortal!
- **Publico Alvo:**
- **Jogos Semelhantes:**

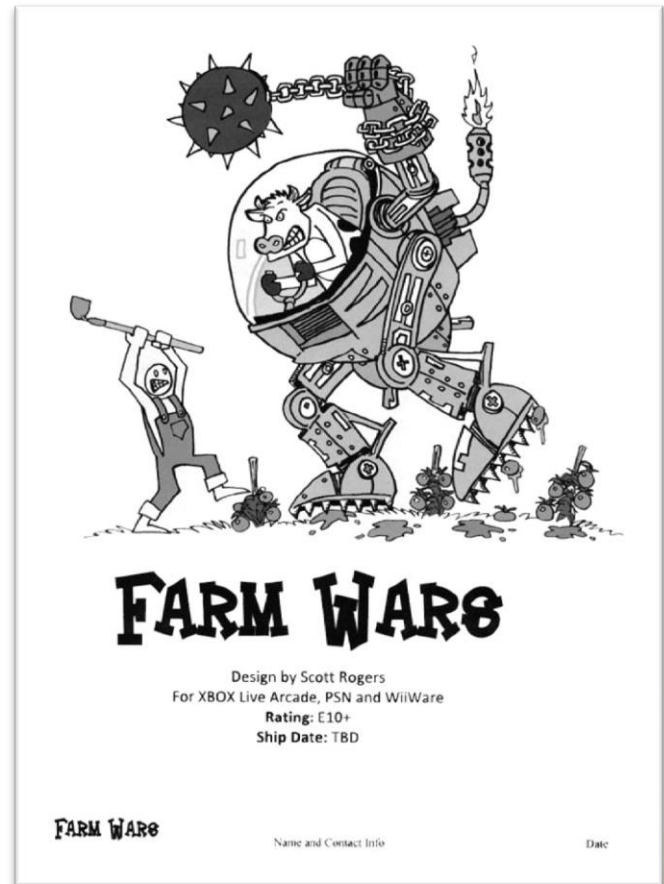
Tópicos de um GDD

1. Página Inicial:

- Nome do jogo;
- Autores;

2. História:

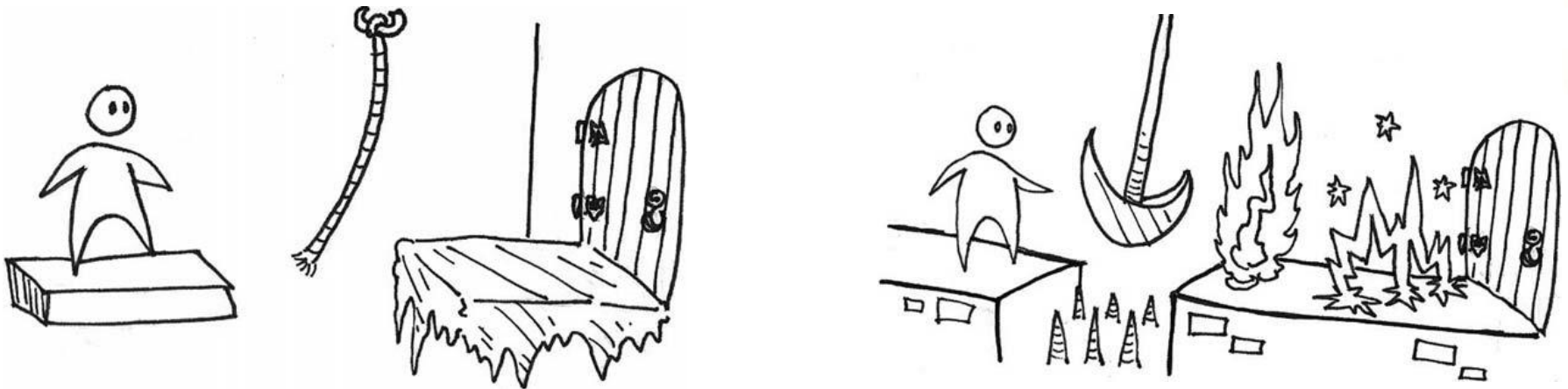
- Descrição da história (começo, meio e fim);
- Breve descrição do ambiente onde o jogo acontece;
- Breve descrição dos personagens;



Tópicos de um GDD

3. Gameplay:

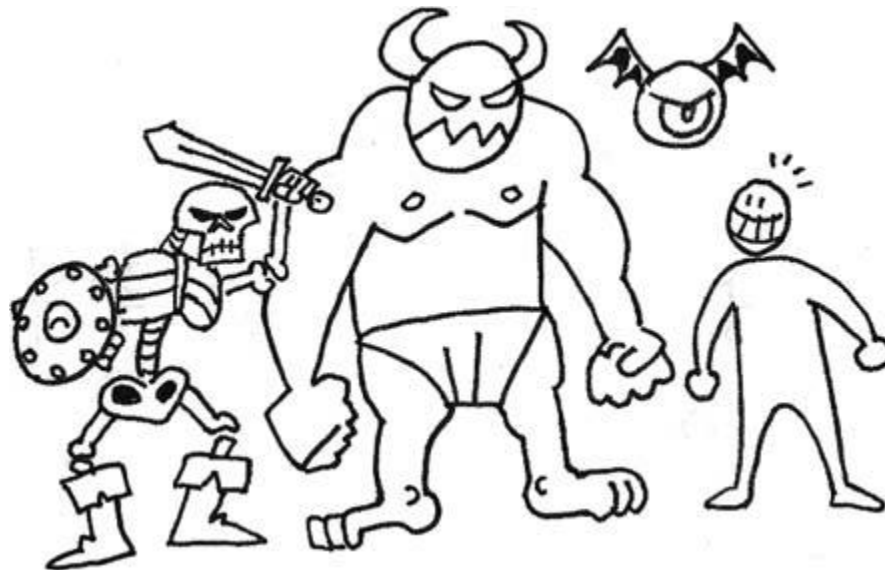
- Descrição da mecânica do jogo;
- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?
- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?



Tópicos de um GDD

3. Gameplay (continuação):

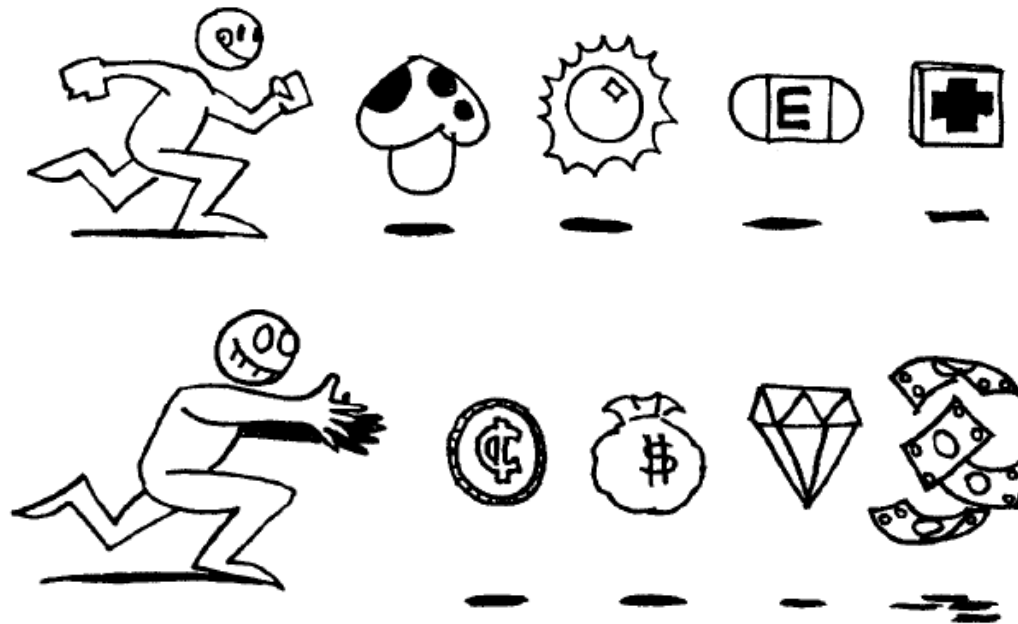
- Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?



Tópicos de um GDD

3. Gameplay (continuação):

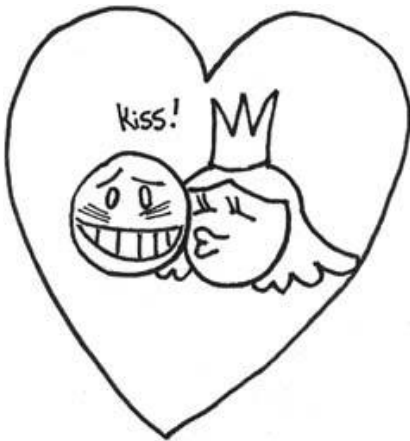
- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?



Tópicos de um GDD

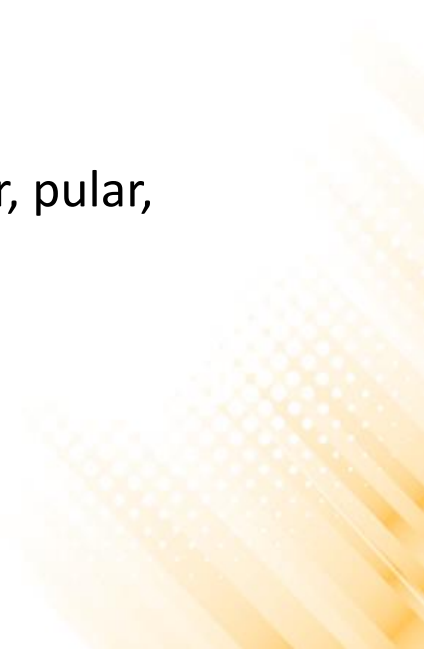
3. Gameplay (continuação):

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?
- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?



Tópicos de um GDD

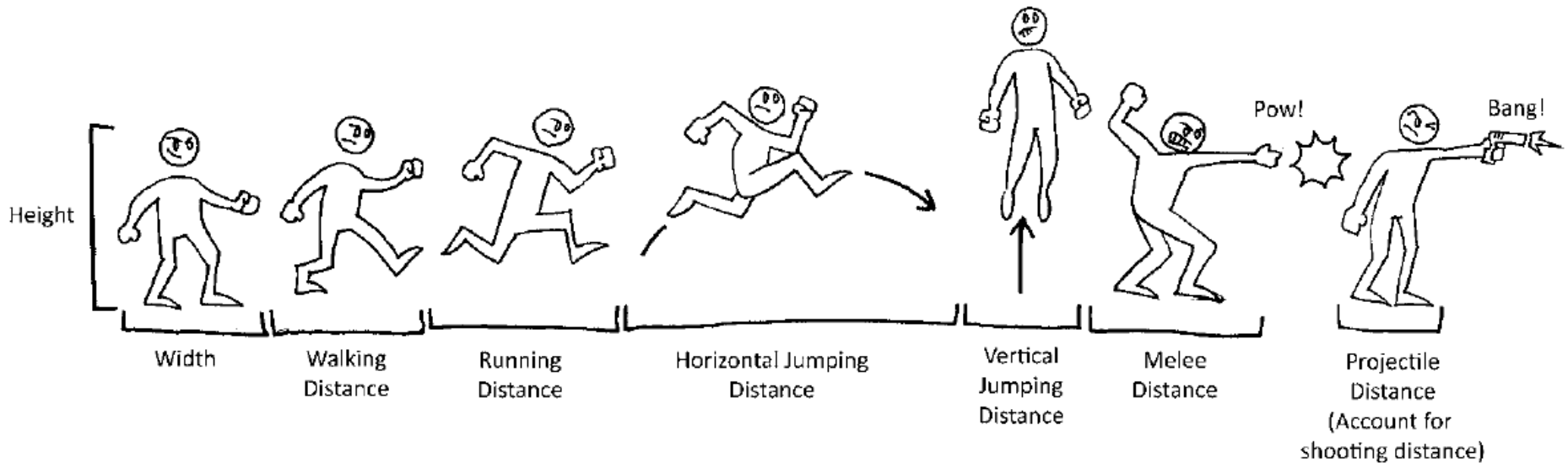
4. Personagens:

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);
 - História do passado dos personagens;
 - Personalidade dos personagens;
 - Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);
 - Ilustração visual dos personagens;
 - Ações que os personagens pode executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);
- 

Tópicos de um GDD

4. Personagens (continuação):

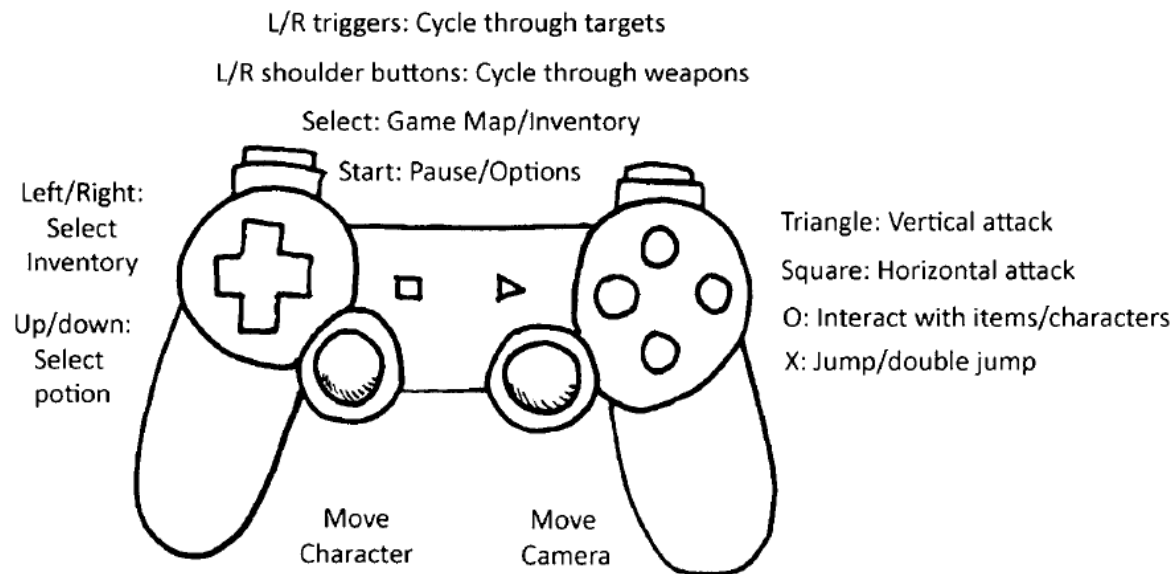
- Metricas de gameplay do personagem principal:



Tópicos de um GDD

5. Controles:

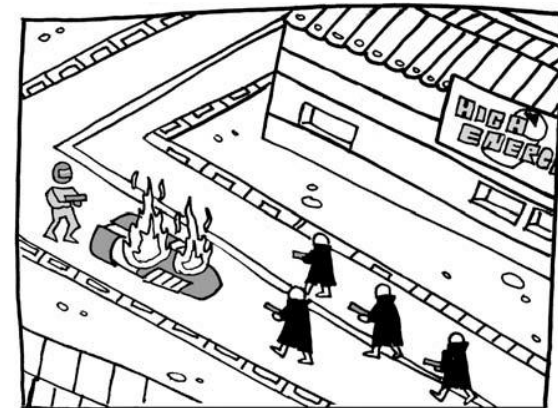
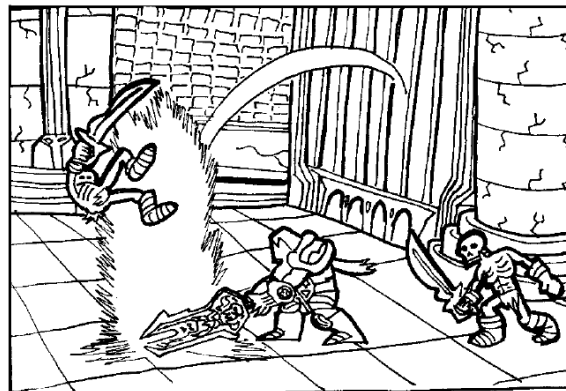
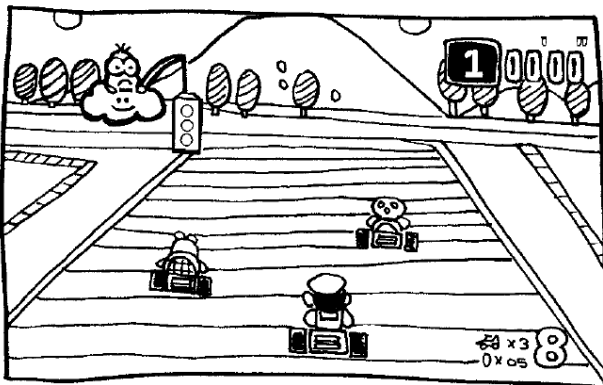
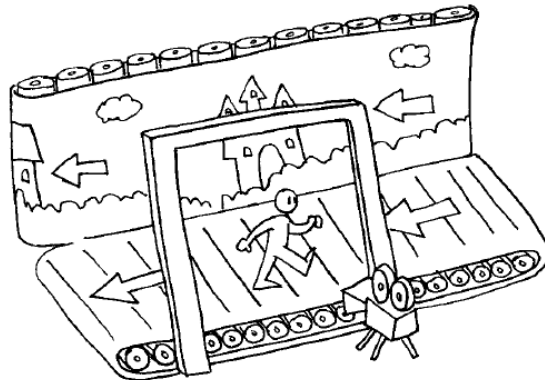
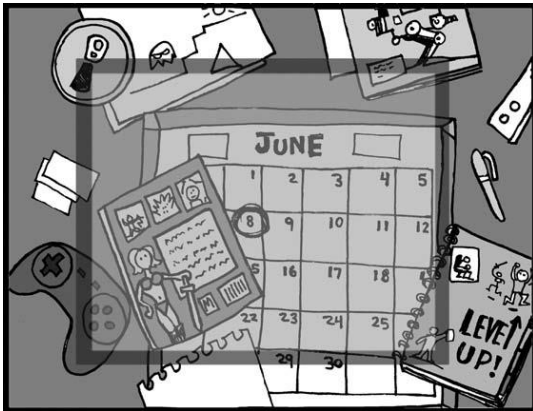
- Como o jogador controla o personagem principal?
- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis:



Tópicos de um GDD

6. Câmeras:

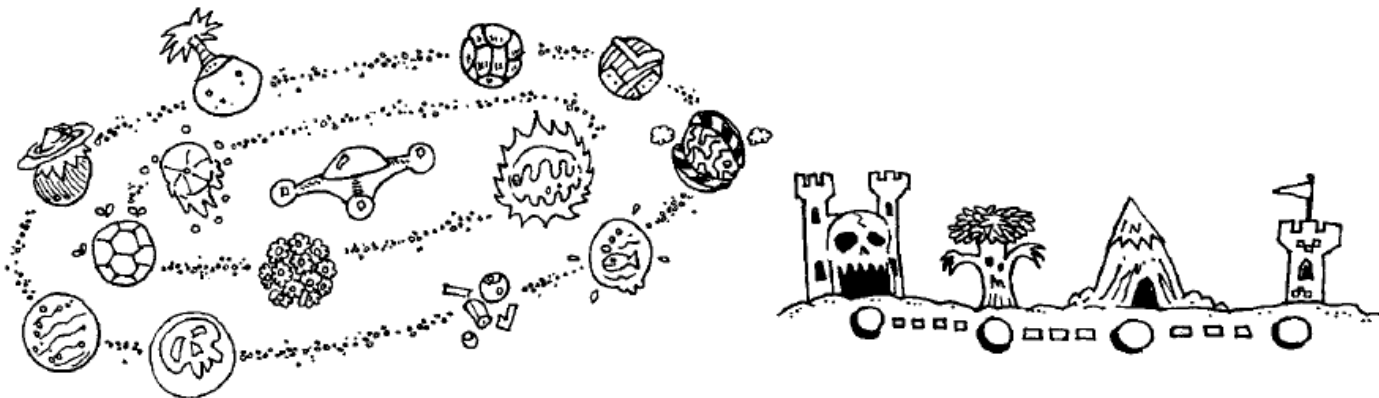
- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?



Tópicos de um GDD

7. Universo do Jogo:

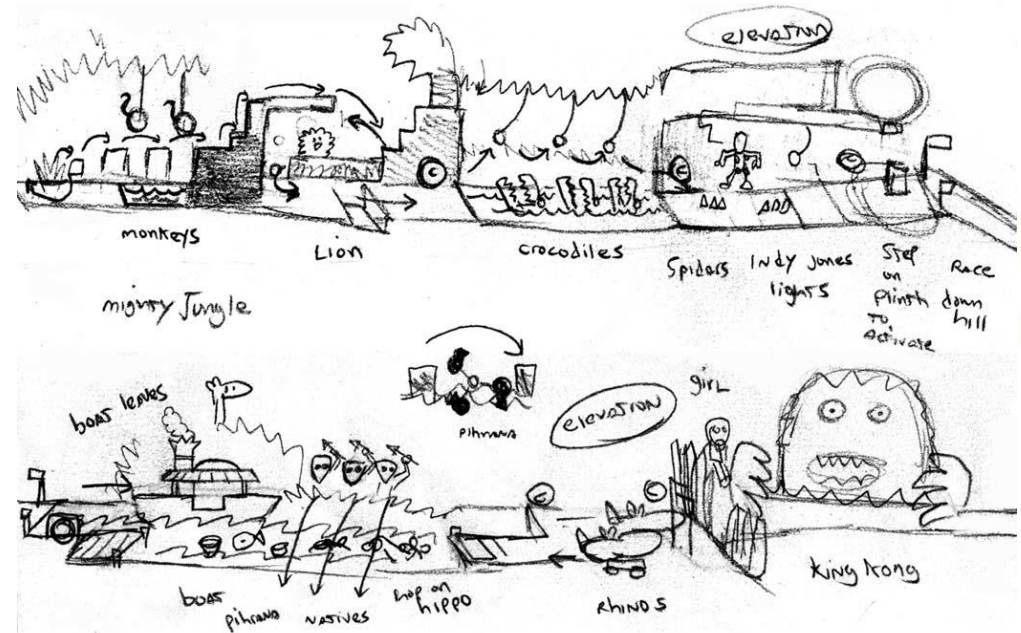
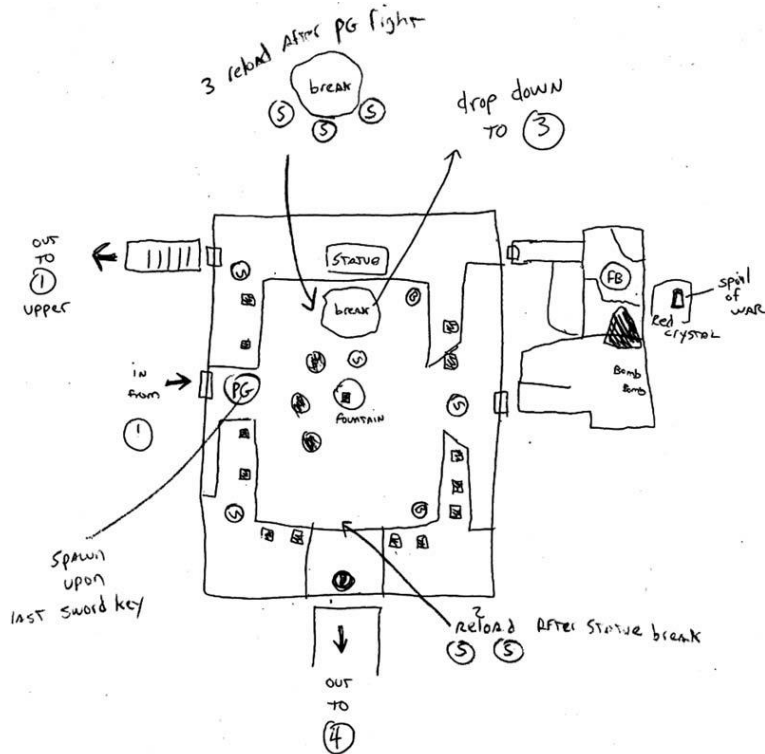
- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;
- Como as fases do jogo estão conectadas?
- Qual a estrutura do mundo?
- Qual a emoção presente em cada ambiente?
- Que tipo de musica deve ser usada em cada fase?



Tópicos de um GDD

7. Universo do Jogo (continuação):

- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;



Tópicos de um GDD

8. Inimigos:

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;
- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?
- Como o jogador supera cada inimigo?
- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?



Tópicos de um GDD

8. Inimigos (continuação):

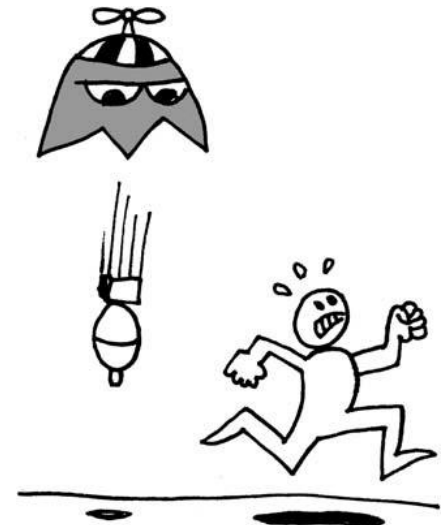
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?



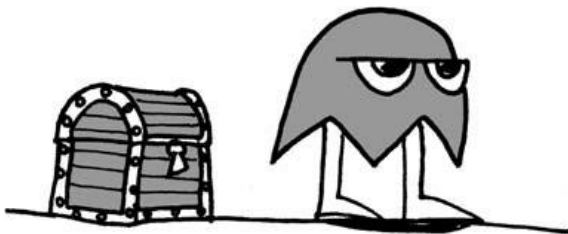
blocker



flyer



bomber

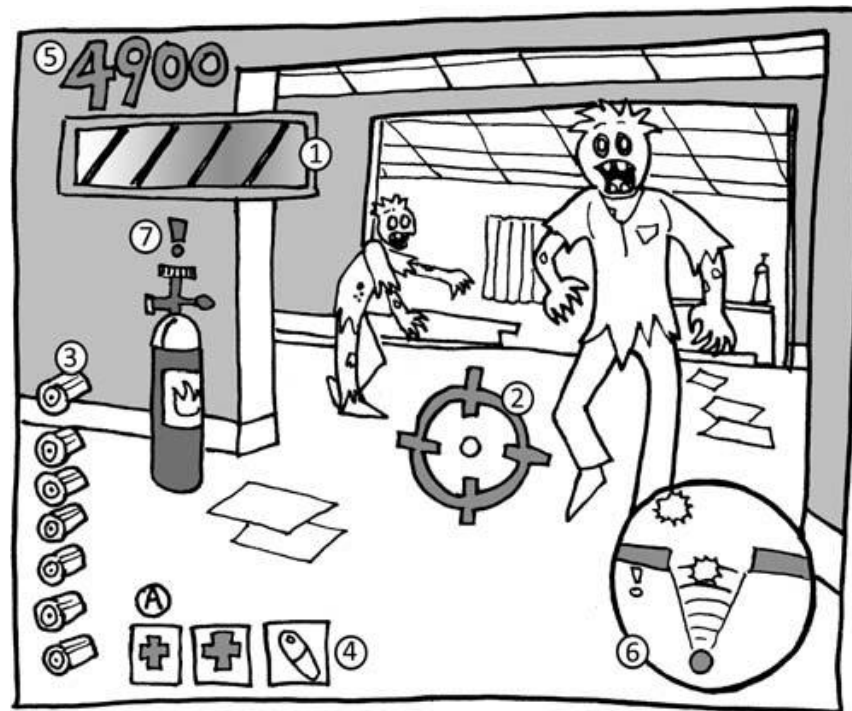


guard

Tópicos de um GDD

9. Interface:

- Design e ilustração do HUD (head-up display):



Tópicos de um GDD

9. Interface (continuação):



Barra de vida



Radar



Munição



Pontuação

Tópicos de um GDD

9. Interface (continuação):

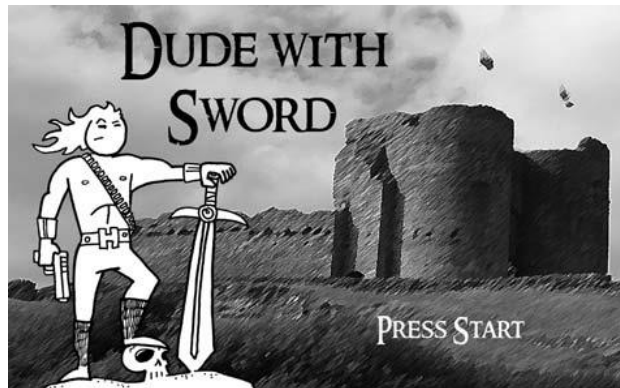
- Posicionamento dos elementos do HUD



Tópicos de um GDD

9. Interface (continuação):

- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...



Tópicos de um GDD

10. Cutscenes:

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;
- Descrição dos roteiros;
- Qual método será usado para a criação dos filmes?
- Em quais momentos eles serão exibidos?

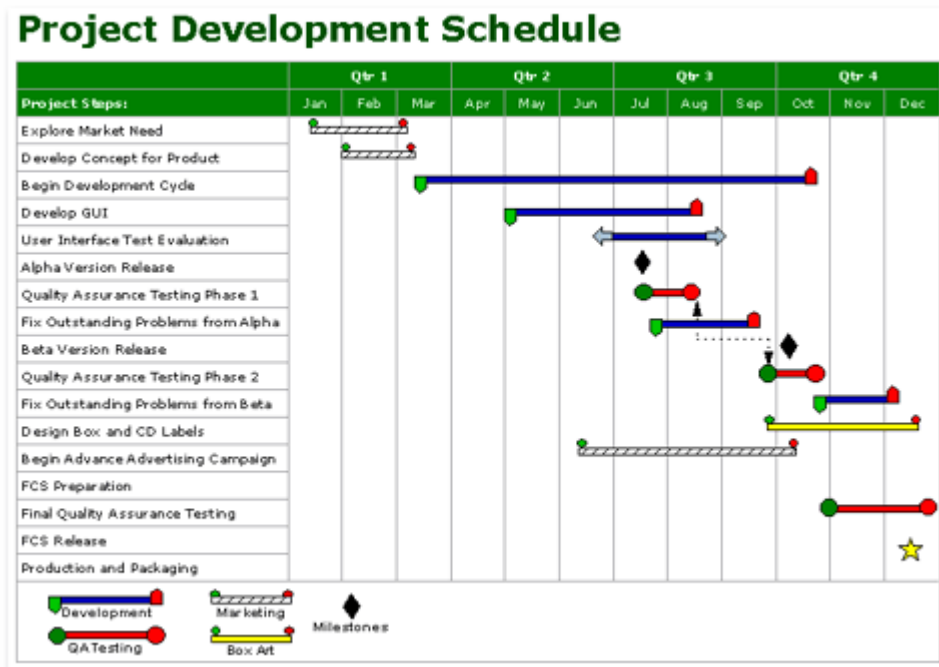
Why can't it just
GET TO THE GAME?!!



Tópicos de um GDD

11. Cronograma:

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;



Referência

- Rogers, S. **Level Up!: The Guide to Great Video Game Design**; Wiley, 2010.

