

GAME DESIGN DOCUMENT 0.4

DOCUMENTO PARA DESIGN DE GAMES

Master Tech

Autores:

Guilherme Novaes Lima

José Vitor Alencar Silva

Marcelo Saad Pessini

Samuel Lucas de Almeida

Victor Corazza Genioli de Oliveira

Yago Araújo do Vale Moreira

Data de criação: 01/08/2022

Versão: 1.2

1. Controle do Documento

1.1 Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
01/08/2022	Guilherme Lima José Vitor Alencar Marcelo Samuel Yago Araújo Victor Yago Araújo	0.1	Preenchimento dos participantes e entendimento do documento
08/08/2022	Guilherme Lima José Vitor Alencar Marcelo Samuel Yago Araújo Victor Yago Araújo	0.2	Preenchimento do nome do jogo, funções de cada participante,
10/08/2022	Guilherme Lima José Vitor Alencar Marcelo Samuel Yago Araújo Victor Genioli Yago Araújo	0.3	Preenchimento do contexto da indústria
11/08/2022	Guilherme Lima Yago Araújo	0.4	Finalização do artefato 1

1.2 Organização da equipe

Nome	Papel	Funções
Guilherme Novaes Lima	Design	Montagem das fases
José Vitor Alencar Silva	Design	Edição de sprites de personagem
Marcelo Saad Pessini	Pesquisas	Análise de dados, entrevistas
Samuel Lucas de Almeida	Programação	Desenvolver minigames
Yago Araújo do Vale Moreira	Programação	Desenvolver minigames

1.3 Revisores

Nome	Data da revisão	Atividades executadas
<Nome do revisor>	<xx/xx/xxxx>	<Lista de atividades realizadas>

Sumário

1.	Controle do Documento	ii
	1.1 Histórico de revisões	ii
	1.2 Organização da equipe	ii
	1.3 Revisores	ii
2.	Introdução	5
	2.1 Escopo do Documento	
	(Artefato 1: 2.1.1 a 2.1.5)	
	(Artefato 3: 2.2; 2.3; 2.4; 3; e 4).	
	2.1.1 Contexto da indústria	
	2.1.2 Análise SWOT	
	2.1.3 Descrição da Solução a ser desenvolvida	
	2.1.4 Value Proposition	
	2.1.5 Matriz de riscos	
	2.2 Requisitos do Documento	5
	2.3 Público-alvo do Documento	5
	2.4 Referências do Documento	6
3.	Visão Geral do Projeto	7
	3.1 Objetivos do Jogo	7
	3.2 Características do Jogo	7
	3.2.1 Requisitos coletados na entrevista com o cliente	7
	3.2.2 Persona	7
	3.2.3 Gênero do Jogo	7
	3.2.4 Mecânica	

3.2.4.1	Primeira versão do jogo com suas mecânicas principais (Artefato 2)	
3.2.4.2	Implementar mecânicas básicas do jogo - parte 1 (Artefato 4)	
3.2.4.3	Implementação das mecânicas básicas do jogo - parte 2 (Artefato 6)	
3.2.4.4	Implementação das mecânicas básicas do jogo - parte 3 (Artefato 8)	
3.2.5	Fontes de Pesquisa / Imersão	8
3.2.6	Regras do Jogo	8
4.	Game Design	9
4.1	História do Jogo	9
4.2	Fluxo do Jogo e Níveis (<i>os níveis são opcionais</i>)	9
4.3	O Mundo do Jogo	9
4.3.1	Locações Principais e Mapa	9
4.3.2	Navegação pelo mundo	10
4.3.3	Escala	10
4.3.4	Ambientação	10
4.3.5	Tempo	10
4.4	Base de Dados	10
4.4.1	Inventário	10
4.4.2	Bestiário (<i>opcional</i>)	12
4.4.3	Balanceamento de Recursos (<i>opcional</i>)	12
5.	Level Design	14
5.1	Fase Hub	14
5.1.1	Visão Geral	14
5.1.2	Layout Area	14
5.1.3	Balanceamento de Recursos	15
5.1.4	The Boss	15
5.1.5	Outros Personagens	15
5.1.6	Easter Eggs	16
6.	Personagens	17
6.1	Personagens Controláveis	17
6.1.1	Personagem Principal	17
6.2	Common Non-Playable Characters (NPC)	18

6.2.1	<NOME DO NPC COMUM <i>n</i> >	18
6.3	Special Non-Playable Characters (NPC)	18
6.3.1	<NOME DO NPC ESPECIAL <i>n</i> >	18
7.	Casos de Teste	19
7.1.	Padrões de qualidade - (Artefato 5)	
7.2.	Relatório de resultados do playtest (Artefato 7)	
7.3.	Teste e deploy final (Artefato 10)	
8.	Bibliografias	20
Apêndice A	Apresentação (Entrega do Artefato 9)	

2. Introdução

2.1 Escopo do Documento

Este documento descreve como o jogo Master Tech está projetado, levando em consideração aspectos técnicos relacionados à concepção do jogo no que diz respeito à história, personagens, *game design*, *level design*, documento sobre o entendimento de negócio e outros aspectos semelhantes.

2.1.1 Contexto da indústria

A Dell faz parte do mercado tech, ela possui como seus principais concorrentes: Asus, Lenovo, HP e Samsung. Dentro desse cenário, ambas atuam vendendo produtos e serviços para a área de TI, a qual possui uma demanda crescente. Nesse sentido, as empresas que competem com a Dell possuem um processo de desenvolvimento diferenciado. Elas partem da metodologia por projeto, que se constitui em entender o problema do cliente e, logo após isso, construir o produto que solucionará, em tese, a dor encontrada. A empresa Dell Technologies possui um modelo de negócios fundamentado na área relacionada à venda de aparelhos para o mercado de TI. Além disso, sua marca é reconhecida no mundo inteiro e possui uma escalabilidade muito alta. Como a organização está inserida no mercado tech, sua tendência aponta justamente para o a área de softwares, onde está concentrada a maior parte da inovação tecnológica. A direção da organização aponta para a construção de data centers e serviços de cloud, já que a tecnologia atual caminha para esse exato caminho.

2.1.2 Análise SWOT

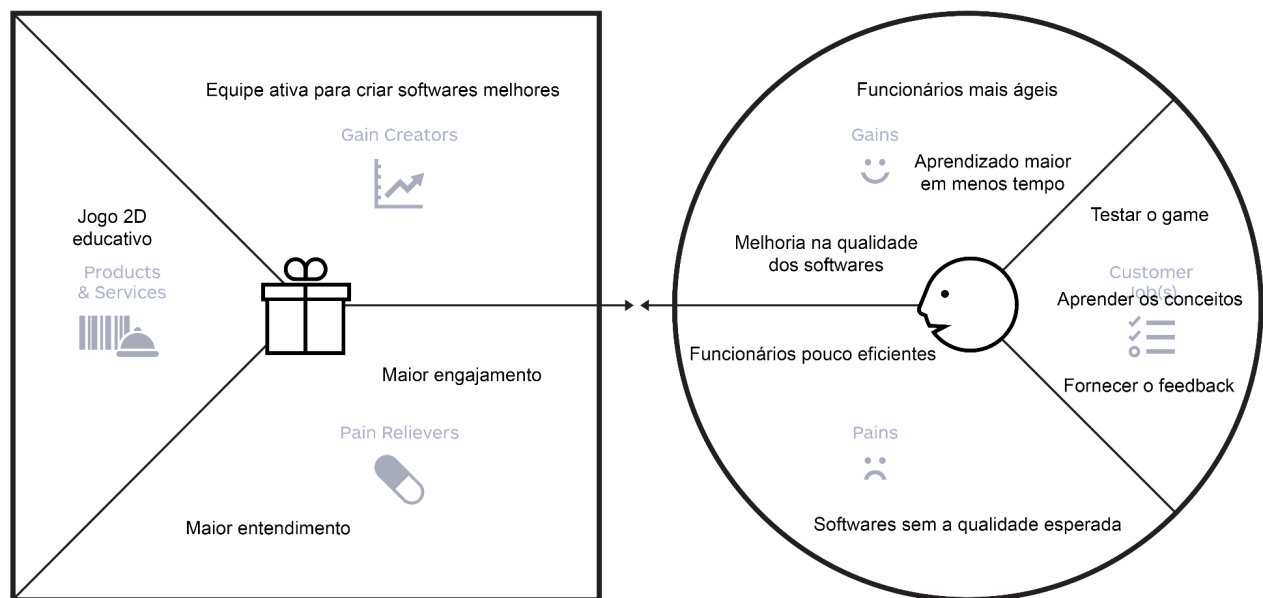


2.1.3 Descrição da Solução a ser desenvolvida

Conforme os materiais disponibilizados pelos stakeholders, a Dell é uma empresa de tecnologia que se baseia na concepção de sempre buscar inovação nos seus produtos e serviços. Por causa disso, a organização reformulou a sua metodologia de desenvolvimento e, agora, utiliza o modelo inovador baseado em projetos. Entretanto, grande parte dos recém-contratados não compreendem esse método. Como consequência disso, a solução proposta pretende resolver esse problema da empresa, por meio da inserção de um game, o qual será utilizado por eles. Tal produto será usado para gerar mais engajamento com o público-alvo, com o intuito de qualificá-los adequadamente. Dessa forma, o jogo ocasionará uma maior agilidade para as equipes de novos funcionários e maior qualidade nos softwares criados por eles.

2.1.4 Value Proposition

The Value Proposition Canvas



2.1.5 Matriz de risco

Matriz de Risco											
Probabilidade		Ameaças					Oportunidade				
Muito Alta	5	Falta de tempo para as entregas					Motivação do grupo para aplicar os conteúdos aprendidos em aula				
				Falta de experiência em GDscript				Dell fornecer informações claras e de qualidade			
Alta	4										
Médio	3										
Baixa	2									Equipe com habilidades diversas	
						Incompatibilidade de com eventuais dispositivos					
Muito Baixa	1										
		1	2	3	4	5	5	4	3	2	1
		Muito Baixo	Baixo	Médio	Alta	Muito Alta	Muito Alta	Alta	Médio	Baixo	Muito Baixo
Impacto											

2.2 Requisitos do Documento

Este é um documento técnico que descreve o projeto do jogo Master Tech. O documento referencia um conjunto de conceitos, metodologias e ferramentas fundamentais para o funcionamento do projeto. Os leitores devem ficar atentos a essas terminologias e conceitos. Abaixo, alguns exemplos:

- Gráfico de Flow (Mihaly Csikszentmihalyi)
- Arquétipos de personagens
- Jornada dos: Herói / Heroína
- etc

<Este texto **exemplo** deve ser adaptado e mais detalhado para o jogo que está sendo descrito. Os exemplos de terminologias e conceitos apresentados devem ser acrescidos de tudo aquilo que será utilizado no jogo.>

2.3 Público-alvo do Documento

Este documento será mais bem aproveitado por um público que domine os conceitos técnicos abordados na seção 2.2. A tabela a seguir indica os fatores humanos explorados por cada perfil de usuário a que o documento se destina.

Perfil de Usuário	Fatores Humanos
Funcionários (recém ou não) empregados da Dell que não entendem o Product Operation Maturity Assesment (POMA)	Necessidade de adaptação ao novo modelo de produtos da Dell, Ansiedades de começar o novo emprego
Cliente	Dell Technologies
Game designer	
Level designers	
Roteirista	

2.4 Referências do Documento

As referências aqui apresentadas dizem respeito somente aos conceitos técnicos envolvidos no processo de construção do Master Tech.

Abreviatura ref.	Nome da referência	Referência e/ou URL
<sigla da referência>	<nomear a referência>	<descrever a referência>
1. EX: 2. Fun	EX: Teoria de Diversão	EX: KOSTER, Raph. A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph, 2005. ISBN 1932111972.
2.		

3. Visão Geral do Projeto

3.1 Objetivos do Jogo

Definir o objetivo do desenvolvimento desse projeto. Dentre esses, devem ser considerados:

- Desafios e interesses pessoais no tipo de jogo criado
- Para que serve o jogo
- Para que o jogo está sendo criado
- Visão geral e contexto do jogo
- Contexto onde este jogo está sendo criado

3.2 Características do Jogo

Elaborar uma síntese geral do jogo. Contextualização geral do jogo.

3.2.1 Requisitos coletados na entrevista com o cliente

Que jogo é esse? Onde se passa este jogo? O que eu posso controlar? Quantos personagens eu controlo? Qual é o objetivo do jogo? O que é diferente no jogo em comparação com outros similares?

3.2.2 Persona

Descrever a persona à qual se destina o jogo.

Apresentar para cada uma o nome, idade, ocupação, interesses, localização, etc. (relacionar com o eu foi visto nos encontros e conteúdos de autoestudo sobre definição de personas)

3.2.3 Gênero do Jogo

Definir o(s) gênero(s) do jogo, justificando a escolha de acordo com as características do(s) gênero(s) escolhido(s).

3.2.4 Mecânica

Descrever a forma de interação do jogo (mecânica), nos aspectos: personificação, dimensão, período, conectividade, visão.

3.2.5 Fontes de Pesquisa / Imersão

Indicar as principais fontes de pesquisa do jogo para a criação de conteúdo (feitos em aula): imagens, filmes, animações, livros e outros que realmente foram usados para a etapa de imersão ao tema. Fazer um sumário do conteúdo pesquisado a partir dos referidos materiais.

Fonte
1. EX: www.3dtextures.com
2.
3.

3.2.6 Regras do Jogo

Listar as regras do jogo, o modo de pontuar, as condições de vitória e derrota.

OBS: Caso queira pode ser descrito em forma de fluxograma.

4. Game Design

4.1 História do Jogo

Descrever os seguintes aspectos:

- Tema (*storyline*)
- Conceito
- Pano de fundo da história (*backstory*)
- Premissa
- Sinopse
- Estrutura narrativa escolhida
- Elementos do roteiro para a estrutura narrativa escolhida (animação, cut-scenes, McGuffin, diálogos, foreshadowing, inciting incident, etc) – Colocar detalhes dos elementos escolhidos por fase do jogo
- Níveis de interatividade do jogo

4.2 Fluxo do Jogo e Níveis

No início do jogo é dada uma ênfase maior para o aprendizado, isto é, “como jogar”, posteriormente há um aumento significativo na dificuldade e algum mecanismo de premiação pelos objetivos alcançados. Descrever esse mecanismo de premiação. Por exemplo, objetos secretos que aparecem de acordo com a eficiência do jogador, ou seja, aparecerá algum item valendo mais pontos se o jogador alcançar uma pontuação excepcional em um determinado tempo. Uma forma para o jogo se tornar mais dinâmico é atribuir características aleatórias para o local e o tempo em que esses objetos secretos serão mostrados.

Fazer o *flowchart* do jogo (grafo representando o fluxo do jogo) e descrever qual o tipo escolhido: baseado em ações, em quests, na narrativa, etc. Justificar de acordo com o gênero escolhido. Por fim, quanto tempo o jogador provavelmente utilizará com o jogo? Ou seja, uma média de tempo de permanência.

4.3 O Mundo do Jogo

4.3.1 Locações Principais e Mapa

Descrever as locações principais do jogo e o mapa do mundo dele (não são os mapas das fases e sim do mundo!).

Apresentar um *flowchart* do mundo.

4.3.2 Navegação pelo Mundo

Descrever como os personagens se movem no mundo criado e as relações entre as localidades – utilizar os “gráficos de escolhas”, identificando os pontos chaves do jogo como fase, descoberta de um item importante, chefe da fase etc.

4.3.3 Escala

Descrever a escala usada para representar o mundo do jogo. Exemplo: os personagens são minúsculos em relação ao mundo, sendo que as portas são, por exemplo, 2 vezes maiores que a altura deles. Escala 1:2.

4.3.4 Ambientação

Condições climáticas do mundo do jogo (se aplicáveis – verão, inverno? Dia ou noite?), condições vegetais, animais. Definir se tais condições serão estáticas (por exemplo, acontecerá uma “chuva” sempre no mesmo ponto) ou dinâmicas (por exemplo, em determinado trecho de uma fase pode aparecer uma “chuva” com uma determinada probabilidade).

4.3.5 Tempo

Como o tempo (*timer*/contador) será utilizado no jogo, se for o caso.

4.4 Base de Dados

4.4.1 Inventário

Descrever cada um dos itens do jogo, apresentando suas características principais e usadas para programar o jogo (características que de fato afetam o funcionamento do jogo; por exemplo, suponha que o peso seja fator relevante no jogo de forma que o jogador não possa carregar muitos objetos ao mesmo tempo, portanto, listar o peso de cada item é importante porque esse é um fator relevante no jogo).


É necessário que se agrupem os itens por similaridade, para facilitar consulta e organização: arma, dinheiro, itens consumíveis (cura, magia etc) entre outros. Fazer uma tabela a distribuição dos objetos do jogo todo. A seguir um exemplo de listagem de itens do jogo.

4.4.1.1 Equação de Custo (*opcional*)


Definir a equação de custo (função W) dos itens, caso exista uma.

4.4.1.2 Itens Consumíveis (*opcional*)


Poção Medicinal Pequena

	Descrição	Uma pequena poção que cura um pouco de energia.
	Peso	5
	Valor de cura	10

Poção Medicinal Média


	Descrição	Uma pequena poção que cura um pouco de energia.
	Peso	10
	Valor de cura	15

Poção Medicinal Grande


	Descrição	Uma pequena poção que cura um pouco de energia.
	Peso	20
	Valor de cura	25

4.4.1.3 Armamento (opcional)


Espada de Gelo

	Descrição	Permite congelar o inimigo. Chance de 30%.
	Peso	20
	Ataque	20

Espada de Fogo

	Descrição	Permite lançar fogo nos inimigos. Chance de 30%.
	Peso	20
	Ataque	20

Espada Imaterial


	Descrição	Permite atacar monstros do tipo <i>Fantasma</i> .
	Peso	15
	Ataque	10

4.4.2 Bestiário (opcional)


Descrever os inimigos do jogo apresentando, da mesma forma que foi feita para a listagem de itens, os fatores realmente relevantes para o jogo. A seguir alguns exemplos.

4.4.2.1 Inimigos Elementais de Água

Geleca Azul

	Descrição	Uma geleca azul. Tocar sua pele fria pode te congelar!
	HP	1600
	Defesa	10

Peixe Esfomeado

	Descrição	Um peixe faminto e raquítico.
	HP	2500
	Defesa	20

4.4.3 Balanceamento de Recursos (opcional)

Apresentar as tabelas de balanceamento aprendidas em sala (depende do estilo do jogo). Apresentar outros aspectos que as tabelas não conseguem solucionar e mostrar as soluções adotadas. A seguir estão os exemplos de tabelas vistas em sala.

Enemy Chart

Tipo Inimigo	W*	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5	Fase 6	Total
Geleca Verde	1	3	5	2				10
Geleca Azul	2	1	5	5	5	2		15
Morcego	5			1	5	5	10	21
Flor-bomba	10					2	5	7
Total		5	15	17	35	49	100	

(No caso do *level design*, essa tabela desmembra-se em “inimigos x área por fase”).

*Lembre-se que devemos colocar a quantidade de itens vezes o seu peso (W). A equação de dificuldade do inimigo ou peso (W) deve levar em consideração diversas questões, como: sua IA, seu HP, sua resistência, sua velocidade de ataque, itens que pode liberar (*drop*) para o jogador etc.

Demonstrar este crescimento de dificuldade com o gráfico de Mihaly (fazer, baseado nos resultados da tabela Enemy Chart – e das demais – gráficos no Excell para verificar a distribuição de dificuldades no jogo). Por exemplo, para o resultado do Enemy Chart acima, temos o seguinte gráfico de distribuição de dificuldade:

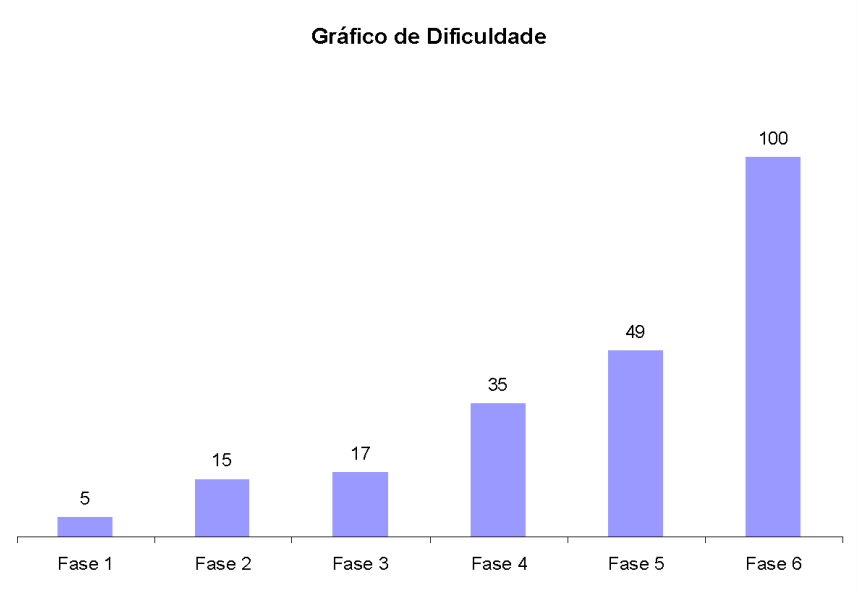


Figura 2. Gráfico de dificuldade para o jogo NOME DO JOGO.

Discutir, baseado no gráfico acima, se o balanceamento escolhido está de acordo com as teorias apresentadas por Mihaly.

Deve repetir a tabela “Enemy chart” para itens, quests, skills etc, ou seja, dependendo do tipo de jogo podem surgir outras tabelas bem como algumas desaparecer.

Item Chart

Tipo de Item	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5	Fase 6	Total
Moeda	20	20	50	20	40	50	200
Sorvete	3	5	5	2	2	3	20
Bombinha			2			3	5
Super Estrela	1	1	1	1	1	1	6

5. Level Design (opcional)

Apresentação do World Diagram para, logo a seguir, especificar cada fase. Pode-se acrescentar o gameflow nessa parte, levando-se em consideração o tipo de gameflow a ser trabalhado (quest, narrativa, ação etc).

5.1 Fase Hub

5.1.1 Visão Geral (opcional)

Construção do *layout área* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais. Descrever o cenário desta fase: onde no mundo fica o local, como o personagem chegou ali, como é a vegetação, a temperatura etc.

Definir a meta (objetivo) do jogador na fase. Detalhar micro metas, se houver.

Descrição de onde o personagem inicia a fase, o que ele deve fazer para concluir a fase.

5.1.2 Layout Área (opcional)

Construção do *layout área* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais áreas, sem se importar com itens ou o formato e detalhes de objetos da área.

5.1.2.1 Connections (opcional)

Construção do cenário usando *connections*. Também apresentar, se for o caso, o uso das técnicas de visibilidade de cena adotadas (caixotes obstruindo visão, escadas verticais, corredores/donut rooms, portas, ambientes obscuros etc).

5.1.2.2 Layout Effects (opcional)

Legenda com informações de efeitos visuais/sons/animações CG no jogo.

5.1.2.3 Quests e Puzzles (opcional)

Construção de quests/puzzles utilizando o quest/puzzle flow.

5.1.3 Balanceamento de Recursos (opcional)

Posicionamento de itens na fase, utilizando o layout area como base. Usar legenda especificando todos os itens/inimigos (pode-se criar uma classificação, por exemplo, de inimigos tipo 1 – fáceis e inimigos tipo 2 – difíceis).

Inserir tabela com os inimigos e a quantidade destes inimigos na fase divididos por área, para controle do balanceamento da mesma. Exemplo:

Enemy Chart

Tipo Inimigo	W*	Área1	Área 2	Área 3	Área 4	Área 5	Área 6	Total
Geleca Verde	1	1	1	2		1	2	7
Geleca Azul	2		1		1	2	1	5
Morcego	5						1	1
Flor-bomba	10							0
Total		1	3	2	2	5	9	

Do mesmo modo, inserir tabela com os itens e a quantidade destes itens na fase por área, para controle do balanceamento da mesma.

Item Chart

Tipo de Item	Área1	Área 2	Área 3	Área 4	Área 5	Área 6	Total
Moeda	5	2	3	5			15
Sorvete	1		1		1		3
Bombinha			2			1	3
Super Estrela					1		1

5.1.4 The Boss

Descrever o chefe da fase (se houver) e seu comportamento de ataque/defesa, bem como o modo previsto para o jogador derrotá-lo e a recompensa adquirida (power-up, vida, itens diversos etc).

5.1.5 Outros Personagens

Descrever quais e onde estão os NPCs e as ações que eles assumem perante o jogador/situação.

Definir como se dá a interação com o personagem. Criar os diálogos do NPC para a fase.

5.1.6 Easter Eggs

Descrever locais/itens secretos na fase (se houver) e a forma para alcançá-los, bem como a recompensa adquirida (power-up, vida, itens diversos etc).

6. Personagens

Aqui, descrever brevemente a relação dos personagens na história e uma tabela com os personagens do jogo, apontando a fase em que aparecem (se houver personagens).

Character Appearance Chart

Personagem	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5	Fase 6	Fase 7
Mario							
Luigi							
Toadstool							
Koppa							

6.1 Personagens Controláveis

6.1.1 Personagem Principal

Para cada personagem (se houver mais de um), descrever como foi criado, qual é a sua *backstory*. É interessante que apareçam os esboços (desenhos) do mesmo. Deve existir algum mecanismo inicial para a seleção de personagem, quando for o caso. Deve permitir seleção de itens básicos iniciais para o personagem, quando for o caso. Para cada personagem, detalhar:

6.2 Common Non-Playable Characters (NPC)

6.2.1 <NOME DO NPC COMUM n>

Para cada NPC **comum**, descrever sua história, comportamento perante o personagem (agressivo, amigoso, indiferente etc), seus dados pessoais como pontos de vida e outros que forem implementados (pontos de magia, habilidades etc). O comportamento do personagem será estático ou dinâmico. Se dinâmico definir como o mesmo deve ser alterado.

6.3 Special Non-Playable Characters (NPC)

6.3.1 <NOME DO NPC ESPECIAL n>

Para cada NPC **especial** (mini-boss, boss, mentor/guia etc), descrever sua história, comportamento perante o personagem (agressivo, amigoso, indiferente etc), seus dados pessoais como pontos de vida e outros que forem implementados (pontos de magia, habilidades etc). O comportamento do personagem será estático ou dinâmico. Se dinâmico definir como o mesmo deve ser alterado.

7. Teste de Usabilidade

Ao longo dos encontros vocês tiveram oportunidade de colocar pessoas para testar seu jogo.

Descreva aqui quantas pessoas testaram o jogo, quem são elas e os principais pontos de aprendizado.

Número de testes:

Pontos positivos (observados nos testes em geral):

Pontos de melhoria (observados nos testes em geral):

Número do teste:

Nome e perfil dos tester:

O que observar e perguntar durante o teste:

-Observar e registrar:

Conseguiu começar o jogo? Entendeu a mecânica do jogo? Aprendeu como jogar?

Conseguiu controlar o jogo?

Progrediu no jogo? Passou de fase? Fez pontos? Chegou ao final? Perdeu rápido?

Entendeu as regras do jogo? Teve dificuldade de compreensão? Teve dificuldade ao jogar?

Foi muito fácil? O jogo foi desafiador?

-Perguntar a quem testou:

Numa escala de 0 a 10, quanto você se divertiu nesse jogo?

O que você gostou no jogo?

O que poderia melhorar no jogo?

Bibliografias

Toda referência citada no texto deverá constar nessa seção, utilizando o padrão mais recente da ABNT. As citações devem ser confiáveis e relevantes para o trabalho. São imprescindíveis as citações dos *sites* de *download* das ferramentas utilizadas, bem como a citação de algum objeto, música, textura ou outros que não tenham sido produzidos pelo grupo, mas utilizados (mesmo no caso de licenças gratuitas, *royalty free* ou similares).

Apêndice A

Os apêndices representam informações adicionais que não caberiam no documento exposto acima, mas que são importantes por alguma razão específica do projeto. Em geral, os apêndices do GDD podem incluir os rascunhos das fases, outros *concept arts* do jogo, diagramas diversos etc.