



GAME DESIGN LIFE CYCLE

**Processo de desenvolvimento de
jogos eletrônicos**



Andre Gustavo Bastos Lima

Universidade Católica de Brasília

Professor Mestre

PMP, ISO 27.701 Leader Implementer



Guilherme Lima Silva

Universidade Católica de Brasília

Game dev | Dev

Unity developer



Thiago Beijamim da Silva Gomes

Universidade Católica de Brasília

Estudante de ADS

Java developer

Mediadores

O QUE É O GDLC

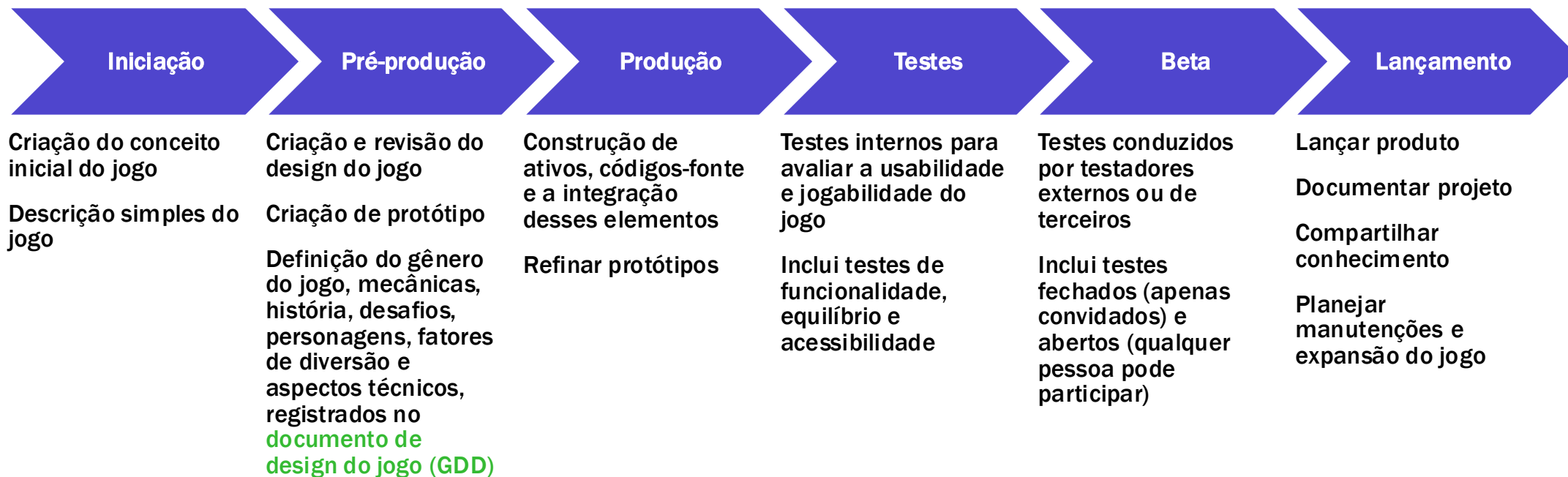
O *Game Development Life Cycle (GDLC)* é o processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos, desde a concepção até o lançamento

Envolve diversas disciplinas criativas, como arte, som, inteligência artificial e fatores humanos

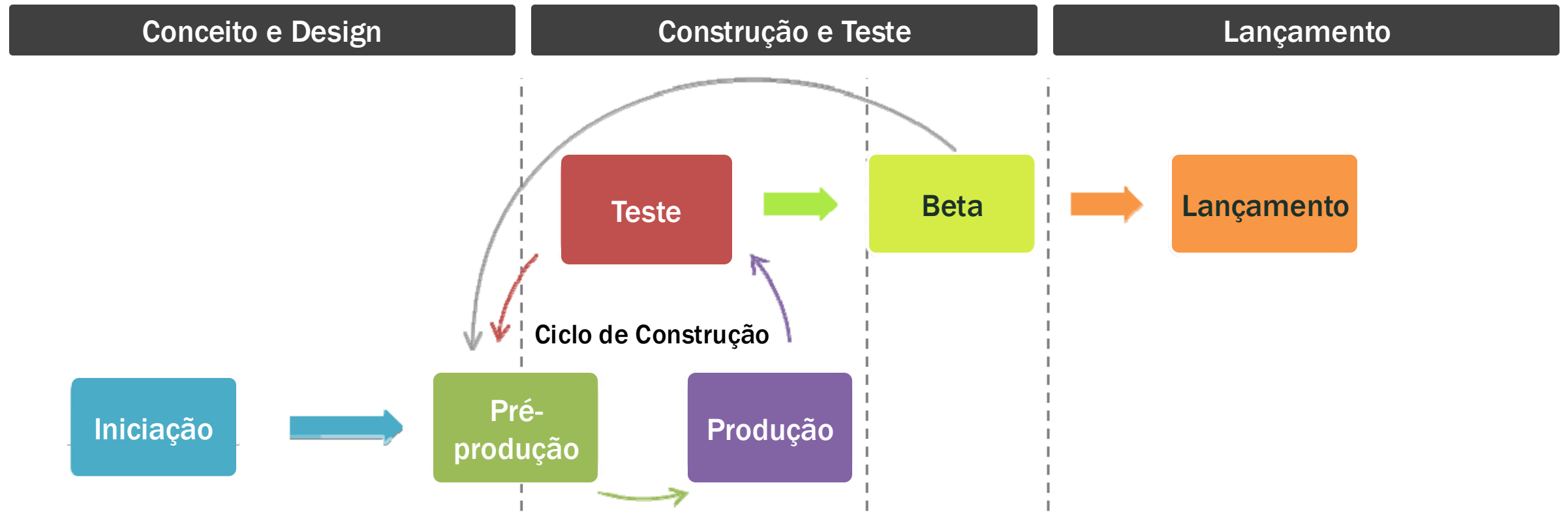
O GDLC enfrenta desafios únicos devido à sua *natureza multidisciplinar* e à necessidade de integrar requisitos não funcionais, como diversão e imersão



AS FASES DO GDLC



GDLC WORKFLOW





O GDD

Game Design Document (GDD) é um artefato gerado na fase de pré-produção do ciclo de vida de desenvolvimento de jogos (GDLC)

Ele serve como um **guia detalhado dos aspectos do design do jogo**

CONTEÚDO DO GDD



Gênero do Jogo

Define o tipo de jogo que será desenvolvido, como ação, esporte, RPG, etc



Jogabilidade (Gameplay)

Descreve como o jogo será executado
Inclui mecânicas de jogo, regras e objetivos



Mecânicas do Jogo

Detalha regras e sistemas que governam o funcionamento do jogo, como física, lógica e interações



História (Storyline)

Narrativa do jogo
Inclui o enredo principal, subtramas e desenvolvimento dos personagens



Personagens

Descreve os personagens do jogo, suas características, habilidades e papéis na história



Desafios

Enumera os desafios que os jogadores enfrentarão, como inimigos, quebra-cabeças e obstáculos



Fatores de Diversão

Identifica os elementos que tornam o jogo divertido e envolvente para os jogadores



Aspectos Técnicos

Plataforma alvo, requisitos de hardware e software, e tecnologias utilizadas



Plataforma

Plataforma Alvo?
Público-alvo?
Idade Alvo?
Data de lançamento esperada?



Conceito

Conceito deve incluir alguns parágrafos curtos sobre a história (começo, meio e fim ... ou pelo menos um suspense) mencionando o cenário, os personagens e o conflito. Descrição da jogabilidade deve dar uma breve ideia do fluxo do jogo quebra-lo em



Jogabilidade

Que tipo de jogo é que o jogador se envolve? Que gêneros são eles? (Corrida, tiro, plataforma, e assim por diante.) Como é a sequência do jogo? (Níveis? Rodadas? Capítulos de história?) Se houver vários mini-jogos, liste-os pelo nome e dê uma breve descrição. Se há situações legais específicas do jogo, listá-las. PSU Descrição geral do conceito devem ser incluído e brevemente descrito aqui. Diagramas são bons para ilustrar conceitos de jogo.
Que características de jogo são únicos e o hardware da plataforma? (Disco rígido, tela de toque, tela múltipla, cartão de memória, e assim por diante.) Fornecer exemplos.



Fluxo do Jogo

Como é que o jogador cresce quando os desafios aumentam?
Como isso se amarra na história?
Como o sistema funciona?
(Pontos de experiência, dinheiro, pontuação, colecionáveis)
O que o jogador ganha à medida que cresce? (novas habilidades, armas, movimentos adicionais, destraváveis)



Controle

Mostrar mapeamento do controle destacando alguns dos movimentos especiais / exclusivos para este produto. Incluir imagem do controlador de SKU para referência.



Interfaces

Como é que o jogador navega no shell do jogo? A diversão é evocada com as telas da interface? Que música é usada? Inclua um diagrama de fluxo simples de como o jogador irá navegar na interface.



Mundo do Jogo

Onde é o lugar do jogo? Listar os ambientes o jogador irá visitar com breves descrições. Como esses ambientes se amarram na história? A diversão está sendo evocada em cada mundo? Como eles estão conectados? (Linear ou em rede?) Inclua um diagrama de fluxo simples de como o jogador navega pelo mundo.



Chefes & Inimigos

Chefes. Se aplicável, que tipo de personagens chefe encaram o jogador? Quais ambientes que eles aparecem? Como é que o jogador pode derrotá-los? O que o jogador precisa conseguir para derrotá-los?

Inimigos. Se aplicável, que tipo de inimigos encaram o jogador? Que tipo de ataques legais que eles têm? Descreva o a inteligência artificial do inimigo. O que os torna únicos?



Mecânica & Poderes

Mecânica de jogo. Que mecânica única está no jogo? Como eles se relacionam com as ações do jogador? Como eles vão ser usados no ambiente?

Poderes. Se aplicável, que tipo de poderes/colecionáveis o jogador pode coletar? Quais são os benefícios da recolhê-los? Eles podem ser usados para comprar itens, habilidades, e assim por diante?



Personagens

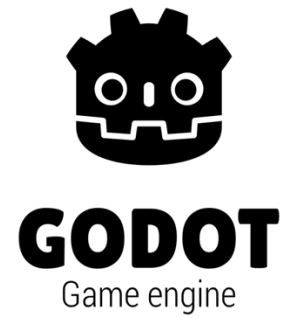
Quem faz o controle do jogador? Qual é sua história? O que eles podem fazer de único / especial para este jogo? O jogador pode fazer vários tipos de atividades? (Dirigir, atirar, etc.) O jogador pode sempre mudar os personagens? O que difere o jogador?



Cutscenes, Bonus Material Comps

Como as cenas vão ser apresentadas? Quando eles aparecem, entre os níveis? No início e no final do jogo? Qual o formato que eles foram criados em? (CG? Em Flash? Show de marionetes?)
Qual o material que o jogador será capaz de desbloquear? Que incentivo há para o jogador jogar novamente?
Que outros jogos serão seus concorrentes no momento do lançamento no mercado?

FERRAMENTAS PARA DESENVOLVER JOGOS





**VAMOS CONHECER
UM GAME DESIGN
DOCUMENT?**

A high-angle, top-down photograph of five people (three women and two men) arranged in a circle on a light-colored, textured floor. They are all looking upwards with joyful expressions, and their hands are raised towards the center of the circle, palms facing up. The lighting is warm and soft, creating a positive and energetic atmosphere. The text 'VAMOS PRATICAR!' is superimposed in the center of the image.

VAMOS PRATICAR!