GDD第一步，单页说明书：游戏系统是基于PC端，目标玩家年龄为青少年

预计ESRB分级为E0，，次级别可能包含部分幻想，卡通或者轻微的暴力，或者有轻度的不良语言和暗示性主题。

游戏的故事概要：这是一款对人竞技类游戏，每一个角色有一个固定的技能，并且每一个技能有一定的缺陷，需要和其他玩家打配合才能最大发挥它的作用。玩家从可从多种角色中挑选出一个，同时可以切换角色来提高自由度平衡因为技能缺陷带来的限制。

其中收录了多种胜利之后播放的流行歌曲，开放的游戏世界，有多种关卡和目标设置，多种玩法可以供给玩家任意探索。感受unity3D引擎所带来的无与伦比的物理仿真效果和前所未有的视觉特效。游戏胜利条件多种多样，比如类似谁先到达对面山顶，哪方先破坏对方的主要基地，类似王者荣耀里的“水晶”，以及在固定时间内，哪方的血量总和更多。

游戏世界：环境是浅绿色的草地配上假山，风车等，以及浅灰色的天际，给人一种安静轻松的小世界的感受，尤其是海的边界出的群山上竖立着高高的风车，带上载具行驶时看到随风舞动的风车会蔚为壮观。采用多种模式，多种剧本，不同的玩法会触发不同的剧本，在这过程中，玩家会获得技能的提升，胜利方会将贡献最大的玩家开香槟庆祝。

竞争产品包括dota，王者荣耀

（几张好看的插图展示游戏世界）

GDD第二步,十页说明书

名称：rampage

游戏系统：unity3D

目标玩家年龄：青少年

计划发行日期：2018/6

角色：a，年龄20周岁，性别女，野蛮粗暴，可在一定时间段内行驶暴走模式，快速移动时，只有通过撞击障碍物才能减速或者停下，脚本利用碰撞函数来编写，在队伍的主要作用是通过碰撞敌人使得对方受损，技能最佳的使用方式是落入敌方团队，启动暴走模式，会在地方各个玩家之间弹来弹去，甚至形成谐振腔，从而使得对方的血量迅速下降。但是时间有限且具有不确定性，因此当突然在敌队中停下来时，会有被围剿的致命威胁。

B性别男，19周岁，狡猾，能相对特定人隐身，从而不受对方攻击，无论在击打对手，还是破坏对方基地，率先到达某地都可以占优势。

c性别男，22周岁，圣骑士，没有特殊技能，但是肉多血多，很能扛打，相当于植物大战僵尸里的土豆，皮糙技能少，能够站在队伍最前方冲锋，成为人肉盾牌，护卫整个队伍，成为守护神，并且带有嘲讽功能。

角色c：幽默角色,经常自嘲，搞笑的对话，谈吐搞笑，经常摔跤，行为搞笑，长相上手脚超级大，矮胖，肢体语言生动，眼睛，下巴和嘴唇都很大，从而表现更丰富的表情, 例如眼睛会说话，眉毛会挑。遇到敌人经常闪躲逃跑。

角色

游戏体验包括：游戏整体感觉是幽默，包括滑稽的音乐，简单粗犷的人物角色形象，主要通过发色来区分人物，以及圆润的字体。视觉上也是摄像机放在玩家后面相对固定的距离所拍摄到的。（可补充）

玩家进入游戏时首先看到的是什么：（插入流程图）

游戏会给玩家带来什么样的情绪，感触：

音效与音乐设计：

UI设计：（插入一个简单的玩家操作流程图）：

游戏机关：包括移动的地板，打滑的青草地山坡，带电的树木，布满尖刺的坑等等，比如说极其容易打滑的青草地山坡，玩家需要通过在鞋底绑上树藤增加摩擦力才能通过，不然就会爬到一半的时候滑到坡底，前功尽弃。比如说带电的树木，玩家需要收集橡皮塑料衣服来防止触电受伤，或者吸取经验教训辨别出带电的大树，绕过去。