سند طراحی بازی (GDD)  
  
نام پروژه

(لوگو تیم - دلخواه)

نسخه : (1.0)

تاریخ شروع پروژه : (تاریخ)

تاریخ آخرین بروزرسانی : (تاریخ)

* نمای کلی پروژه
* معرفی آسانسوری

(یک جمله در مورد بازی که مخاطب رو به خواندن ادامه سند نوشته شده ترغیب کند)

(از ویکیپدیا ) : سخنرانی آسانسوری (انگلیسی: Elevator pitch) یا معرفی آسانسوری یا معرفی سریع یا ارائه آسانسوری نمای کلی از یک ایده، محصول، سرویس، پروژه، یا راه حل بهتری برای یک مسئله است و فقط برای شروع یک گفتگو طراحی می‌شود. معرفی آسانسوری، برای جلب توجه سریع مخاطبین طراحی می‌شود تا آنها را متقاعد کنید که به آنچه می‌خواهید بگویید توجه نمایند و بخواهند بیشتر در این مورد بشنوند. معمولاً زمان برای یک سخنرانی آسانسوری را بین ۳۰ ثانیه تا ۲ دقیقه در نظر می‌گیرند.

* هدف پروژه

هدف از ساخت این بازی چیه؟ درآمد زایی؟ بیان یک مفهوم یا ایده؟ تبلیغات یک محصول؟ (حداقل 2 پاراگراف)

* دلیل ساخت این پروژه

دلایل به صورت موردی

* موفقیت پروژه‌های مشابه در 2 سال اخیر در بازار ایران
* امکان موفقیت در بازار بین المللی
* یادگیری ...
* مخاطب هدف

سن مخاطبین بازی (به طور مثال 12 سال تا 18 سال)

جنس مخاطبین بازی (کارمندان، افراد بازنشسته، زنان خانه دار)

و ...

* افراد و وظایف
* برنامه نویس 1 (نام)

پیاده سازی ui و ...

ایمیل :

* برنامه نویس 2 (نام)

پیاده سازی هسته بازی و ...

ایمیل :

* طراح بازی (نام)
* و ...
* میزان بزرگی پروژه
* هزینه :
* زمان مورد نیاز :
* و ...
* نمای کلی بازی
* تم و محیط بازی

(بازی تو محیط سایپرپانک، قدیم ایران، آینده با موجودات فضایی، لات و ...)

* ژانر بازی

توضیح در مورد ژانر بازی (بازی معمایی و ...)

* خلاصه مکانیک‌های اصلی بازی

(به صورت موردی اصلی ها نوشته بشه)

به طور مثال :

* بازیکن با کلیدهای چپ و راست به در محیط حرکت میکند
* بازیکن توانایی پریدن دارد
* بازیکن با دریافت سکه، امتیاز به دست می آورد
* بازیکن با گرفتن پاورآپ، توانایی تیراندازی پیدا میکند
* اگر بازیکن به دشمن برخورد کند یا به فضای خالی بیفتد، بازی را باخته است
* بازیکن با رسیدن به پرچم پایان، پیروز بازی می‎شود
* در بازی سکوهای مختلفی وجود دارد که بازیکن می‌تواند بر روی آن ها حرکت کند
* و ...
* مدل درآمدی بازی

(پرداخت، تبلیغات، خرید درون برنامه ای، رایگان و ...)

* پلتفورم‌‎ها

(اندروید به صورت portrait یا landscape یا ...)

* کاراکترها

(لیست کارکتر های بازی در این قسمت قرار می‌‎گیرد، بهتر است یک عکس برای کاراکترها قرارداده شود (کیفیت عکس مهم نیست، میتواند نقاشی خیلی ساده باشد))

* ماریو : یک شخصیت قد کوتاه با سیبیل های بلند که ...



* لوییجی : دوست ماریو است که لباس سبز رنگ می‌‎پوشد و ...



* پرنسس : دوست ماریو است که لباس صورتی رنگ دارد و ...



* و ...
* داستان بازی

اگر بازی داستان دارد، داستان بازی به صورت خلاصه و در چند پاراگراف توضیح داده شود. (در سند طراحی بازی نیازی نیست که تمام داستان بازی نوشته شود)

ماریو به همراه پرنسس زندگی خوبی دارند، تا اینکه یک روز bowser پرنسس را از خانه می‌دزد. ماریو به همراه لوییجی برای نجات پرنسس ...

* صفحات و منوها

لیست منو های بازی به همراه یک عکس خیلی ساده از نحوه قرار گرفتن اجزا

* منو سازندگان

در این صفحه اسامی سازندگان بازی نوشته شده است.

این صفحه شامل دکمه خروج می شود.

و ...

(عکس قرار داده شود)

* منو تنظیمات

در این صفحه اسامی تنظیمات بازی قرار داده شده است.

این صفحه شامل دکمه خروج، دکمه قطع و وصل صدا، دکمه پشتیبانی و ... می شود.

و ...

(عکس قرار داده شود)

* منو پیروزی

این صفحه بعد از پیروز شدن بازیکن در مرحله نمایش داده می‎شود.

این صفحه شامل 3 ستاره برای نمایش کیفیت پیروز، دکمه باشه برای بازگشت به صفحه اصلی و ... می شود.

و ...

(عکس قرار داده شود)

* منو شکست

توضیحات صفحه شکست ...

* و ...
* نحوه اجرای بازی
* نحوه قرار گیری دوربین

دوربین بازی به صورت TPS است قرار می‎گیرد. در زمان انجام معماها، دوربین بازی تغییر می‌‎کند و به صورت ...

* کلیدهای کنترل بازی

لیست دکمه‌های بازی به همراه توضیح در مورد تاثیر آن. بهتر است در جدول نوشته شود.

* مودهای مختلف بازی

لیست مودهای بازی به همراه توضیح مختصر

* PVP : در این مود، بازیکنان به صورت آنلاین و نوبتی با یکدیگر بازی می‌کنند و ...
* PVE : در این مود، بازیکنان با هوش مصنوعی و بدون نیاز به اینترنت ...
* و ...
* تعداد بازیکنان بازی

توضیح در مورد تعداد بازیکنان بازی، به طور مثال بازی 4 نفره است یا دو نفره یا ...

* زمان اجرای بازی

توضیح در مورد میزان اجرای بازی، به طور مثال این بازی از حدود 20 تا 30 ساعت زمان نیاز دارد تا بازیکن به انتهای بازی برسد و ...

* آیتم‌های قدرت (پاورآپ)

توضیح در مورد آیتم‎هایی که به بازیکن امکانات بهتر و بیشتری میدهد، به طور مثال :

* قارچ : ماریو با دریافت قارچ، بزرگتر و قوی تر می شود و توانایی شکستن آجر را پیدا می‌کند
* گل : ماریو با دریاف گل، توانیی تیراندازی پیدا می‌کند
* و ...
* مراحل

توضیح در مورد مراحل بازی، به طور مثال :

* مرحله 1 شامل دشمنان نوع 1 و 2 است و میزان درجه سختی آسان دارد و ...
* و ...
* امتیاز ها

توضیح در مورد کارنسی‌های بازی و نحوه محسابه و دریافت آن، به طور مثال :

* Xp : بازیکن با رد کردن مرحله، با فرمول زیر xp دریافت می کند که این عدد باعث افزایش سطح بازیکن می شود.
* سکه : سکه در داخل مراحل قابل دسترس است و ...
* و ...
* نیاز‌های بازی
* دوبعدی

توضیح در مورد نیاز‌های دوبعدی بازی، به طور مثال :

* آیکون بازی : (توضیحات)
* کاراکترها
* سکو نوع 1
* تصویر سکه
* دکمه‌های منو
* 3 مدل درخت
* و ...
* سه بعدی

توضیح در مورد نیاز‌های سه‌بعدی بازی، به طور مثال :

* کاراکترها
* و ...
* صدا

توضیح در مورد صداهای مورد نیاز در بازی، به طور مثال :

* صدای دریافت سکه
* موزیک بازی
* صدای پیروز
* صدای برخورد با دشمن
* صدای تیراندازی
* صدای حرکت بازیکن
* و ...
* کد

توضیح در مورد کدهای اصلی که در بازی نوشته می‌شود به طور خلاصه، به طور مثال:

* کدهای مربوط به کاراکترها (حرکت و ...)
* کدهای مربوط به ارتباط با سرور (به همراه توضیحات مختصر در مورد نحوه ارتباط و ...)
* کدهای مربوط به NPCها (اجزای بازی که تحت کنترل بازیکن نیستند)
* انیمیشن

توضیح در مورد انیمیشن‌های مورد نیاز در بازی، به طور مثال :

* انیمیشن راه رفتن بازیکن
* انیمیشن‌های NPCها
* انیمیشن‌های محیط
* و ....
* زمان بندی و اطلاعات نسخه‌ها
* نسخه آلفا

توضیح درمورد زمان انتشار و اطلاعات مربوط به نسخه آلفا

* نسخه بتا

توضیح درمورد زمان انتشار و اطلاعات مربوط به نسخه بتا

* نسخه گلد

توضیح درمورد زمان انتشار و اطلاعات مربوط به نسخه گلد

* نسخه نهایی

توضیح درمورد زمان انتشار و اطلاعات مربوط به نسخه نهایی