# 简介

本文档为游戏开发核心技术课程的游戏设计文档GDD（Game Design Document）要求说明。

学生应按本文档要求撰写GDD文档，GDD文档应按序包含以下所有提及的章节。

设计文档是帮助你们提高游戏制作质量的唯一工具，请合理分配时间完成撰写工作，文档应控制在5-10页。

设计是一个迭代过程 – 当然我们在项目初期不可能考虑到所有事情。不过我还是要请你们试着尽可能厘清范围，以及哪些是必须实现的，哪些是可有可无的。

不要试图追究完美，不要想着还有很多东西没放在里面描述，这篇文档，你可以将它看作是原型要实现的功能和游戏逻辑描述，那些你认为不应在原型里的功能可以考虑使用不同字体或标记不同颜色以示区别。

设计文档是艺术，不是科学工程，因此没有严格的规则用来指导撰写，有任何问题，请联系我！

整体要求：

* 文档应整洁，字体和格式应统一。新的章节应另页起头。不同级别的章节应使用与其对应的标题字体。
* 提交前检查错别字。
* 避免模糊化语言，如：如有可能，游戏将包含某某功能。应该首先清楚说明某某功能是什么，然后附加说明这是待扩展功能，可能会因为时间进度或技术限制而取消。
* 避免出现我、我们等字眼。第三方客观用语会增强文档的专业性。

# 封面

* 游戏名称
* “游戏设计文档”字样
* 学期和学年（2017年春季)
* 团队名称
* 团队成员及角色 ：
  + 成员姓名
  + 角色

# 目录

建议使用word自动生成的目录。注意提交前要确保目录已根据最新内容更新。

# 结构

## 游戏概念

用一句话描述所设计的游戏。这一句话里应包括外观、类别和主题。

可使用的词语有：2D、快节奏、回合制、平台游戏、探索等等。

## 摘要

用1-3段描述游戏概要。（假设你有一分钟向别人推销你的游戏，你要说什么？）

## 故事

故事概要，如果该故事超过了一页纸，请新增附录章节，并在附录章节讲述完整的故事。

## 游戏流程

用半页纸，至多四分之三页纸描述玩家的游戏体验。

当游戏开始，玩家在哪里？要做什么？接下来玩家如何获得晋级？

玩家在游戏中主要体验什么？动作、思考等等。

玩家耗费的时间大概是怎样？

## 游戏机制

游戏中对象怎么移动？

伤害如何完成？

玩家如何得分？如何获胜？等等

## 游戏中的人物

描述所有人物（玩家或敌人）及其属性、能力、目标、形象概念、背景故事等等。

人物可以是：人、坦克、飞船、军队、国家。简单的桌面游戏可以没有人物描述。

## 游戏资源

注意游戏中的资源，不是开发资源。

描述游戏资源及其属性值、能力、目标、形象概念等。

资源可以是：装备、武器、金币。

## 游戏环境

游戏发生的环境、以及游戏角色与环境的互动。比如环境中的元素（如墙）如何影响移动、是否造成伤害。

注意：不必说明所有关卡的环境细节，只需要给出大致的概念即可。

## 游戏控制

描述游戏控制细节（按钮、键盘、鼠标、游戏菜单等等）。

## 视觉效果设计

2D俯瞰？横版？有倾斜角度吗？等等

## 音乐及音效

有背景音乐吗？有多少？什么类型的？某段音乐是不是用于某个特定的游戏场景？

声效风格？是自己去录制吗？

## 行为设计

描述NPC的行为。

是按照一定模式移动还是自动寻找路径？

他们之间需要合作吗？有没有策略、战术？

他们需要多聪明？

## 物理设计

简单的碰撞及回应？如重力、反射、摩擦、弹跳。

注意这一部分不是描述物理引擎的功能设计，而是团队游戏是否需要物理功能？如果需要，需要哪些物理功能？

## 多人游戏设计

描述多人游戏和单人的区别。另外还有：人数上限、胜利条件、合作关系还是竞争关系？需要网络环境还是在单机上轮换？等等。

# 附录

## 附录A:故事

## 附录B: 其它

有不属于以上类别的内容，请放到这里。