**GDD参考**

炎梦\_游戏设计文档书写参考:

**意义：**

**重要性：**

记录游戏设计，以便和游戏中的任何其他利益相关者（团队成员、投资人、运营等）尽可能详细地获取他们需要的关于游戏的信息，需要什么完成它，以及为什么它值得建造。  
设计文档是团队对游戏愿景的体现，它是开发过程中的路线图和指南。该应当文档涵盖玩家体验的质量、以及游戏如何支持这一点，以及在此过程中做出各种决定的原因。  
另外：从现在起六个月后，团队将很容易忘记为什么想要某种方式来设计。“稍后再思考细节”会导致一个糟糕、混乱的设计。（不要在两个或多个选项之间模棱两可，而是需要一个明确的有效选择）  
换句话说，设计文档既是为了 预览 也是为了 回顾。它应当记录了所有做出决定的理由，提供地图和指南继续开发游戏。

**文档规则：**

用混合(UX，文字，公式，图片)的方式创建设计文档，目的是为了让所有人都可以理解设计文档。鼓励（尽可能）使用图片、图表、动态模型等。像建筑蓝图一样精确描述设计细节。  
 避免含糊不清：  
 1用现在时表述（例如：游戏采用这种表现手法，而不是 游戏“将”采用这中表现手法）  
 2避免“游戏可能采用...”（去除可能）  
 3不要使用模糊描述的短语，如：敌人移动很快，这会产生大爆照... 多快？多大？定义一个范围，用数字或者公式表达出来。如果尚未确定，留下记录（尚未决定）并标记为一个需要解决的问题。这样才能消除每个成员脑海中的模糊性。就具体问题的讨论和寻找具体问题的解决方案，远比理解一个模糊的概念 要容易的多。  
 4过多的文档不利于游戏的创作。确定的内容请用 文字 图表 模型 记录于设计文档。不确定的内容，记录你尝试创建的内容，并且给出你能给出的最好的解决方案，以及你尝试过但是放弃的方案。然后设计制作一个demo/prototype（纸质的，电子的都可以）去证明他的可行性。不要给出很多选项，是为了减少无效的争辩。找到不确定的方面/功能，制作demo/prototype去验证它。一旦在所有测试过的方案中有了唯一且清晰的选择，记录下选择这个方案的原因。

**文档目标：**

1游戏是什么  
 2玩家的体验是什么——他们玩的动机是什么  
 3你的目标是什么——为什么要制作这款游戏  
 4现在当前的状态是什么样的  
 5如何精确的构建它  
 6任何和上述无关的内容 应该删除 避免浪费经历

**保持最新：**

1“当前”的文档永远是最好的文档。保持文档是“在线”的。文档应当随着游戏开发的进展而变化。因此，从一开始就随着开发的进行更新设计文档。发现新的想法，发现新问题，在制作游戏时更改文档的整体设计。  
 2“不要”把文档视为“圣经”写一次就不再改变。这样做是为了让文档不会过时陈旧。并且让团队没有一个可执行的计划。  
 3鼓励所有成员留下备注（在同一页上，最好是在线文档）。这可以很好地工作并允许成员在文档中就设计进行对话  
 这需要进行在一个分支版本上。主分支的设计文档不应当包含所有的对话和评论。文档应当包含带有时间戳的版本控制。

**分而治之：**

在团队中，每个成员应该被指派维护文档的特定部分。以维护和保持最新状态。将文档中更通用的部分分配给设计团队的高级成员，将更详细的部分分配给更初级的成员通常是一个好主意。也就是说，初级设计师更有可能被分配一个特定的功能或系统，而首席设计师或同等职位则负责维护游戏概念和愿景。

**框架条目：**

**概念设计：**

**项目头衔：**

游戏标题应该传达 游戏玩法 和 游戏风格

**概念声明：**

一两句话说明游戏是什么以及为什么它很有趣

**流派：**

单一流派更清晰，但通常不那么有趣。 流派组合可能是有风险的。 提防“疲倦”的流派。

**目标玩家：**

动机和相关兴趣； 潜在的年龄、性别等； 以及游戏所需的 ESRB 评级。  
 独特的卖点/引爆点：  
 至关重要。 是什么让游戏脱颖而出？ 它与所有其他游戏有何不同？

**产品打磨：**

**玩家体验和游戏视角：**

玩家群体的限制；满足玩家什么样幻想；玩家情绪的引导以及作用；总体想让玩家获得什么样的感受；是什么让玩家保持专注/心流

**视觉和听觉风格：**

游戏的“观感”是什么；这如何支持所需玩家的体验；可以和游戏有相同感觉的概念艺术参考

**世界描述：**

用与玩家相关的术语呈现给玩家简要描述 游戏世界和任何叙述。

**货币系统:**

游戏将如何赚钱？ 高级购买？ 免费游戏？ 如何设计在游戏中？

**平台 技术范围(简要记录):**

属于哪一端 电脑还是手机？2D 3D? 引擎？团队规模？

**制作周期：**

可玩Demo出版时间？游戏全部完成时间？风险点？

**游戏系统细节：**

**核心闭环：**

如何让玩家与游戏世界形成闭环？  
 这个闭环如何吸引人？  
 如何创造这个闭环？  
 玩家的目标？  
 理想中希望玩家可以快速达成的结果？  
 如果是免费游玩，盈利点在哪里？

**目标和进展：**

玩家的生命周期是怎么样的？从教程到阶段性终止  
 玩家的长期目标和短期目标是什么？明线和暗线的目标分别是什么？  
 上述这些是否可以支持游戏的概念，风格（艺术 音乐 ...），和玩家幻想的体验

**游戏系统：**

需要那些系统来支持游戏？  
 哪些只读的/内部运作的？  
 哪些是需要玩家参与互动的？

**互动：**

包含哪些互动？例如：动作互动，情感互动，社交互动，文化互动  
 玩家每时每刻都在做什么？  
 玩家如何在世界中移动？  
 世界中的物理系统，战斗系统，经济系统...如何工作？  
 需要一个清晰明确专业的 UX (用户体验设计)

**reference：**

(参考价值从高到低)  
 https://github.com/Roobyx/awesome-game-design  
 https://immersiongame.wordpress.com/2012/12/11/10-page-game-design-document/  
 https://www.slideshare.net/davewilliamharrison/ten-page-document