

# – DESIGN DOC –

- 3 -

- *Documento de design* -

- - - -

Maurício B. Gehling

[mbg3dmind@gmail.com](mailto:mbg3dmind@gmail.com)

---

## – DESIGN DOC –

### ***Documento de design (design doc):***

O design doc contém as características e funções do produto. A audiência desse documento será o time que irá trabalhar no desenvolvimento e os responsáveis por aprovar o design do jogo. Dele serão derivados a documentação técnica e o cronograma final, e então o jogo finalmente começa a ser realizado.

É importante que tudo seja escrito pela perspectiva do usuário. Ou seja, tudo que é visto, experimentado ou interaja com o jogador é o foco do documento. Os leitores estão procurando nesse documento o que há no jogo, não como ele funciona tecnicamente.

O tamanho pode variar de 10 páginas até algumas centenas, depende da complexidade do jogo. O tempo necessário para escrever este documento também varia de acordo, de dias (ex: puzzle) até meses (ex: RPG).

Para algumas pessoas, este é o primeiro documento escrito, eles ignoram a documentação de conceito e proposta. Porém desta maneira perdem a importante parte de pesquisa e análise dos passos iniciais, que ajudaria a criar uma visão de jogo e público alvo sólida. Ir direto ao design doc significa **perder** trabalho e esforço, pois críticas de leitores são inevitáveis.

---

## – DESIGN DOC –

### ***Documento de design (design doc):***

É praticamente certo que o design doc sofra algumas modificações durante o processo da implementação, por isso a comunicação é muito importante. Algumas dessas modificações devem ser feitas rapidamente para acompanhar o processo de desenvolvimento e manter tudo atualizado.

Lembre-se que o design doc não é um documento de venda, como nas etapas anteriores (conceito e proposta). Ele deve ser limpo e facilmente compreensível para qualquer leitor.

O design doc poder dividido nestas seções:

- Mecânicas do jogo
- Interface
- Arte e vídeo
- Som e música
- História (se for o caso)
- Requerimento para os níveis (fases)

---

## – DESIGN DOC –

### Mecânicas do jogo:

Descreve o gameplay em detalhes, começando pelo núcleo, pelas características mais marcantes e depois pelo fluxo do jogo.

- Gameplay central: Descreva em alguns parágrafos a essência do jogo. Estas palavras devem ser as sementes de onde o design irá crescer. É similar a descrição no documento de conceito, porém não é narrativo e expresso de forma mais clara, geralmente em itens.

- Fluxo do jogo: Demonstre o fluxo do jogo, listando com detalhes a atividade do jogador, prestando atenção na progressão dos desafios e entretenimento. Use termos como “atirar”, “selecionar”, “comandar”, ao invés de “clicar”, “pressionar”, pois isto liga o jogo ao modo como ele será comandado, e sempre é melhor deixar a documentação genérica. Se um dia o jogo não usar mais cliques, não haverá problemas.

- Personagens / Unidades: Estão são os atores do jogo, controlados pelo jogador ou AI (inteligência artificial). Deve haver uma rápida descrição de cada elemento. Habilidades extras ou outros fatores também podem ser citados.

---

## – DESIGN DOC –

### Mecânicas do jogo:

- Elementos do gameplay: Isto é uma descrição de todos os elementos que o jogador pode interagir. Armas, equipamentos, itens, elevadores, armadilhas, feitiços... Escreva um parágrafo para cada elemento dizendo como ele será mostrado ao jogador e como irá interagir com ele.

- Física do jogo: Descreva como a física do jogo deve funcionar (ex: movimento, colisão, combate, etc.) separando cada uma em subseções. Diga que atributos ou características podem influenciar na variação destes elementos. Lembre-se de não usar termos técnicos. Ex: “os guerreiros devem caminhar mais lentos ao subirem um morro, e mais rápidos ao descer”.

- Inteligência artificial: Descreva o comportamento desejado da AI no jogo. Isto inclui movimentação, reações, seleção de alvos, outras decisões de combate e interação com elementos do gameplay.

- Multiplayer (se houver): Indique como será o multiplay (ex: 1 contra 1, usar times, jogadores humanos vs AI, etc) e quantos jogadores serão suportados nos tipos de redes disponíveis. Diga as diferenças de gameplay entre o multiplayer e o modo de um jogador, ressaltando o fluxo do jogo, personagens / unidades, AI e todos os demais elementos de gameplay.

---

## – DESIGN DOC –

### **Interface:**

- Fluxograma: Crie um fluxograma com as navegações de telas, menus, etc. Você pode usar um programa externo para isso.

- Descrição dos funções: Liste aqui todas as ações possíveis do usuário e seus resultados, para cada tela, menu, janela do jogo. Você pode incluir diagramas ou desenhos para ilustrar melhor cada elemento.

### **Arte e vídeo:**

- Objetivos gerais: Aqui você deve definir os objetivos gerais da arte do jogo, ou seja, qual o ambiente, estilo, tema, características, cores, etc.

---

## – DESIGN DOC –

### Arte e vídeo:

•Arte 2D/3D e Animações: Crie uma lista enorme que poderá ser usada no cronograma de arte. Divida em seções. Ex:

-Interface geral: Telas, janelas, ícones, botões, menus, marcadores, etc.

-Terreno: Arte do cenário como texturas, objetos, fundos, etc.

-Elementos de gameplay: Animações do jogador e inimigos (sprites ou modelos), objetos interativos, armas, itens, etc. Não se esqueça de objetos danificados (armas ou estruturas quebradas...)

-Efeitos especiais: Explosões, faíscas, pegadas, manchas de sangue, destroços, etc.

Você pode separar os elementos 2D e 3D em duas listas diferentes.

---

## – DESIGN DOC –

### **Arte e vídeo:**

- Cinemáticas ou cutscenes: Estas são as cenas 2D ou 3D geralmente mostradas no início, entre missões e no fim do jogo. Os roteiros destes filmes devem ser feitos em documentos separados. (se foram razoavelmente complexos)

Liste quais são os filmes necessários, o objetivo geral, conteúdo e duração desejada.

### **Som e música:**

- Objetivo geral: Descreva o objetivo geral dos sons e músicas, o clima, ambiente, etc. Diga algum filme ou jogo que possa servir como inspiração, se houver.



---

## – DESIGN DOC –

### Som e música:

- Efeitos sonoros: Liste todos os efeitos sonoros do jogo e onde eles devem ser usados.

Não se esqueça de todas os locais onde serão necessários efeitos sonoros.

Eis algumas áreas:

- Interface: botões, comandos
- Efeitos especiais: Armas atirando, explosões, som de radar...
- Unidades / Personagens: Gravação de vozes, som de rádio, colisões
- Elementos de gameplay: Sons de pegar itens, alertas, sons de ambiente
- Terreno: Pássaros, selva...
- Movimento: Vento, pegadas, passos na água...

---

## – DESIGN DOC –

### **Som e música:**

•Música: Liste todas as músicas necessárias e onde elas serão usadas. Cite o clima, tema desejado. Ex:

- Músicas de evento: Sucesso / fracasso / morte / vitória / descoberta etc
- Músicas de tela: Abertura / créditos / fim do jogo
- Músicas para nível (estágio): Música específica para os níveis
- Situações: Combate / relaxamento etc
- Música para cutscenes

### **História (se houver):**

Escreva a sinopse da história que será contada pelo jogo. Pode-se incluir também a história de fundo (para situar a história atual) e descrições detalhadas dos personagens.

Expandir e organizar esta seção tanto quanto for necessário para contar a história.

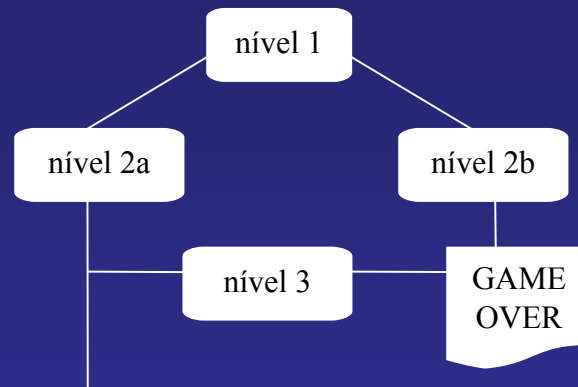
## – DESIGN DOC –

### Fases / Mapas / Níveis:

- Diagrama de níveis: Faça um diagrama dos níveis do jogo, que serão usados como referência pelos leitores e para implementação futura.

Se uma simples lista for suficiente, use-a.

Ex:



---

## – DESIGN DOC –

### Fases / Mapas / Níveis:

- Tabela de revelação de itens: Aqui deve haver uma tabela indicando em que nível cada item é apresentado ao jogador pela primeira vez. Faça uma linha para cada nível e uma coluna para cada item. Estes itens podem ser armas, bônus, tipos de inimigos, armadilhas, tipos de objetivos, desafios, construções e todos os outros elementos de gameplay.

Esta tabela assegura que os itens importantes estejam bem espalhados e não sejam usados demais ou vice-versa.

- Descrição dos níveis: Aqui cada nível do jogo deve ser descrito. O importante é citar os objetivos do nível, seu gameplay (se houver alguma variação) e como ele se encaixa na história (se for o caso).

Qualquer outro requerimento específico do nível também deve ser dito, como terreno, objetivos, revelação de novos itens e a dificuldade desejada.

---

## – DESIGN DOC –

### Erros comuns:

- Detalhes insuficientes: As descrições devem ser específicas o suficiente para demonstrar a função e intenção de todos os elementos. Evite usar termos vagos.
- Detalhes técnicos que não interessam: Deixe os detalhes técnicos de fora, concentre-se na visão e função do jogo.
- Material ambíguo ou contraditório: Cuidado com isso, cria mal-entendidos e confunde a visão do jogo.
- Excesso: Não tente colocar todas as idéias do mundo em um jogo só. Corte características não essenciais e as guarde para uma futura seqüência. Tenha em mente o tempo necessário para implementar o jogo e o respeito.
- Visão vaga: Tinha uma visão bem definida de todos os elementos do jogo, não deixe espaço para interpretações diferentes.