Estruturas de Dados Básicas I - UFRN 2015.1 **Documento de Game Design**

Título do Jogo:  
subtítulo do jogo (se houver)

Características

Gênero Point&click, RPG, Simulação, Estratégia, ...

Categoria Casual, educacional, sério, social, ...

Plataforma Web, Windows, Android, Linux, Xbox, …

Público alvo Infantil, teen, jogadores *hardcore*, ...

Duração estimada 8 horas, 20 horas, 50 horas...

Requisitos mínimos iPhone 4, DirectX 9, Placa de vídeo

Equipe (esperado 2 alunos)

Fulano de tal Game designer

Cicrano de tal Desenvolvedor

Beltrano de tal Desenvolvedor

Butano de tal Ilustrador / Concept

Metano de tal Produtor

Etano propano de tal Animador/Sonoplasta

Maio/2015

# Sumário executivo

*(O sumário executivo serve para dar uma visão geral a possíveis interessados em financiar seu projeto. Veja-o como o pitch de uma Startup para possíveis investidores, só que ao invés de ter 5min. de apresentação,* ***você terá UMA página.*** *Eles irão ler o resto do documento se e somente se acharem interessante o que for colocado nesta primeira página). Uma boa ilustração vai bem aqui.*

## Visão geral

Explique o jogo em linhas gerais, apresentando o que faz da sua ideia um jogo interessante. Ou seja, descreva os desafios, as habilidades ou dilemas e problemas que o jogador precisa resolver, como ele pode resolver, e o que faz disso um diferencial em relação a jogos similares.

## Gameplay

Apresente em linhas gerais quais as missões do jogador, como seu personagem evolui, qual a mecânica principal, etc. O objetivo desta subseção é mostrar o que motivará o jogador e como esse estímulo será mantido ao longo de várias sessões e replays do jogo.

## Mercado

Faça uma breve análise do mercado, procurando justificar que esse jogo possui um público-alvo potencial. O detalhamento da escolha sobre o gênero e plataforma definida é importante nesta subseção.

# Índice

# Conceito / Enredo

Você pode apresentar aqui o enredo (se houver) do seu jogo. É uma forma de introduzir o leitor às problemáticas e o contexto do mundo virtual no qual o jogador estará imerso. Por exemplo: “*O jogo se passa em um mundo plano habitado por figuras geométricas que vivem em sociedade, dependem uma das outras para sobreviver e realizar suas aspirações. Nessa sociedade, há uma hierarquia na qual as figuras com maior número de lados possuem um status social maior. Assim, figuras como triângulos são consideradas de menor prestígio e desempenham um papel considerado ‘inferior’ pela sociedade (são os trabalhadores braçais). Os círculos são as figuras de classe mais nobre...*”, e assim por diante.

# GamePlay

Nesta seção, dê uma ideia geral do jogo, de seus elementos e como eles se relacionam. Para iniciar, você pode fazer uma narrativa do *Gameplay*, ilustrando um caso de uso do jogador. O caso de uso é uma sequência descritiva do jogo que vai do início ao fim de uma sessão (por exemplo, do momento que ele no jogo até ele morrer) e serve para dar uma ideia das etapas do jogo (início, meio e fim). Por exemplo: “*Ao abrir* *o jogo, o jogador encontrará um plano com o mapa do mundo. O jogador poderá, então, selecionar o distrito que irá atuar dando zoom em uma área da cidade. Após o zoom, as figuras geométricas que ali habitam aparecerão se movimentando pela região. O jogador pode, então, agir sobre as figuras...*” e assim por diante até que “*... a revolução da sociedade perde controle, os triângulos usam seus ângulos pontiagudos para furar as circunferências, elas morrem. O jogador falhou em sua missão*”.

Além da sequência narrativa, é importante detalhar os seguintes aspectos (se eles fazem sentido para o jogo idealizado):

* Descrição sucinta do jogador e dos personagens do enredo: quais são as características do *avatar* do jogador e dos NPCs, quem são eles, seus objetivos e traços de personalidade (se houver). Caso haja um grande número de personagens, que aparecem em diferentes níveis, apenas ilustre os principais aqui, pois você poderá detalhá-los melhor em uma seção futura.
* Descrição da *interface*: informe qual é o estilo de interface a ser adotado (pixel art, realismo gráfico, cartoon, etc.), apresentando também os elementos principais de interação com o jogador. Novamente, se a interface for complexa, apenas ilustre as decisões de mais alto nível aqui e reserve uma seção específica para detalhar a *interface* (ver mais adiante).
* Formas de interação: se seu projeto requer uma forma específica de interação com o jogo (*multitouch*, Kinect, etc), procure detalhar aqui como as principais interações são realizadas.
* *Game balance*: por fim, informe como o jogo irá se adaptar ao jogador, seja através de diferentes níveis, através de um aprendizado de máquina adaptativo, seja através da escolha de adversários (outros jogadores) com habilidades semelhantes, entre outros. É importante ressaltar as estratégias adotadas para que o jogo seja divertido tanto na primeira vez que for executado (por exemplo, através de um tutorial interativo) quanto na n-ésima vez.

# Mecânica

É nesta seção onde todos os elementos do jogo serão detalhados. Procure descrever de forma mais detalhada possível os seguintes itens:

* Objetivos: informe quais são os objetivos primários (por exemplo, “*conter a revolta da sociedade do mundo plano*”), bem como os secundários (as possíveis alternativas para alcançar o objetivo primário: “*destruir os triângulos rebeldes, converter os quadrados, etc*”).
* Desafios: informe o que o jogador deve enfrentar ou que habilidades ele deverá apresentar a cada nível para que ir evoluindo no jogo.
* Elementos do jogo: se houver elementos específicos nos cenários (objetos do mundo, *power-ups*, itens de compra, etc), procure detalhá-los informando suas características, suas vantagens, seus custos, como o jogador pode usá-los, efeitos sobre o jogador ou sobre outros personagens, entre outros.
* *Level walkthrough*: procure igualmente informar como é o sequenciamento de níveis do jogo. Se possível, apresente-o visualmente através de um grafo direcionado, mostrando as transições de níveis (o jogador acessa um nível a partir de qual?). Se seu jogo possuir níveis com mecânicas diferentes em cada nível, talvez seja melhor criar uma seção específica para eles (ver próxima seção). Nesse caso, você pode incluir o *Level walkthrough* nessa seção.

# Fases (ou níveis)

Como dito anteriormente, caso seu jogo possua um grande número de fase, cada uma com uma mecânica diferente, é melhor então reservar uma seção para descrevê-las. Pode-se, nesse momento, detalhar:

* Animações (contextualização do enredo) pré-fase e pós-fase: em muitos jogos que possuem fases diferentes (às vezes, só o cenário), é necessário “explicar” ao jogador a razão dessa mudança, caso contrário ele poderá não entender e a sensação de “imersão” pode ficar comprometida. Assim, animações de introdução à fase ou de conclusão da fase pode ajudar a mudança de contexto. Apresente-as aqui de forma descritiva e/ou através pequenos *sketches* para ilustrar.
* *Cut-scenes*: durante uma fase, podem coexistir vários objetivos secundários. O jogador precisa ser então informado quais ele deve perseguir. Nesses casos, pode ser necessário usar *cut-scenes* para explicar o enredo e/ou mudança de objetivos. Detalhe, então, aqui quais as possíveis *cut-scenes* do nível (novamente, de forma descritiva e/ou através de *sketches*).
* Detalhamento e interações específicas: uma vez que as mecânicas das fases são diferentes, especifique aqui em que consiste essas diferenças.
* Cenários: informe e/ou ilustre também os diferentes cenários existentes, se for o caso.

# Projeto de interface

Quando a *interface* for complexa o suficiente para não ser adequado especificar todos os detalhes dentro da seção *Gameplay*, crie uma seção específica para detalhar a interface do jogo. Nesse detalhamento, você pode especificar:

* O estilo e cores dos elementos gráficos (padrão visual)
* Os componentes e suas formas de interação (padrão de interação).

Para dar uma ideia ao leitor, é aconselhado apresentar *sketches* das telas de interface, dos HUD (*Head-Up Display*) que estarão presentes, dos componentes. Por exemplo, se no seu jogo o jogador coleciona itens do cenário, como será a “sacola”? como ele irá interagir com ela (pegar, largar, usar, vender, comprar um elemento)?

# Arte conceitual

Para que o leitor tenha uma ideia do aspecto visual de seu jogo, não basta ilustrar os componentes de interface. De fato, os componentes visuais são, em geral, os elementos de segundo plano no *Gameplay*. Os principais elementos são os aspectos do cenário e dos personagens. Assim, é interessante apresentar como o cenário é idealizado (ex: sombrio, alegre, ...) e como os personagens vão se parecer. Insira, então, aqui ilustrações de rascunho dos cenários e personagens. Essas ilustrações vão auxiliar os artistas visuais a seguir o estilo desejado.

# Plano de ação

Seja realista no desenvolvimento do seu jogo. Não queira fazer um GTA em três meses... nem um 2048 com uma equipe de 6 pessoas. Em ambos os casos, há um dimensionamento equivocado de recursos em relação à dificuldade associada ao desenvolvimento do jogo. Procure dimensionar bem, levando em consideração os:

* Recursos humanos: quem é responsável por fazer o quê (papel na equipe);
* Recursos tecnológicos: quais as tecnologias a serem usadas no desenvolvimento.

Por fim, elabore um cronograma com *milestones* e seus respectivos entregáveis, bem como o detalhamento das atividades. Lembre-se também que **planos são inúteis, mas planejar é essencial**. Faça portanto o exercício de prever quais os possíveis riscos associados ao desenvolvimento do jogo e que alternativas você pode adotar caso “algo não dê certo” (por exemplo, trancamento da disciplina por parte de alguns membros da equipe).

# **DICAS!!!!**

- Não encha linguiça. Seja objetivo e pontual.

- Evite sentenças confusas. A melhor maneira de fazer isso é evitar frases longas, que tornam a leitura mais difícil, e, por vezes cansativas de modo que nem o autor nem o leitor conseguem se encontrar e portanto isso acaba gerando um desestimulo à leitura e a possível perda de seu investidor e público-alvo que por diversas vezes se perdem em uma frase extensa como essa e nem lembram mais do que ela tratava no início. Entendeu???

- Use e abuse de desenhos, tabelas, gráficos e infográficos.

- Personalize este documento. Ele será a sua primeira apresentação por e-mail para muita gente.

- Seja criativo, arrase na apresentação. Alguém pode pensar: “se esse texto é chato, feio, cansativo, imagina o jogo”. Não deixe que essa ferramenta de apresentação destrua o seu trabalho.