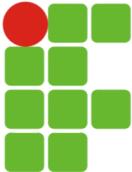


INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE
Campus Natal - Central

Game Design Document

Prof. Fellipe Aleixo (fellipe.aleixo@ifrn.edu.br)



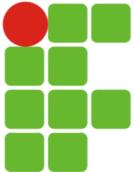
Game Design Document

- Um **Game Design Document (GDD)** é um documento que descreve todos aspectos de um jogo:

- Ideia geral;
- História;
- *Gameplay*;
- Controles;
- Interfaces;
- Personagens;
- Inimigos;
- Fases...

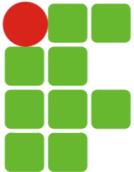


- É a espinha dorsal de todo e qualquer projeto de jogo



Começando um GDD

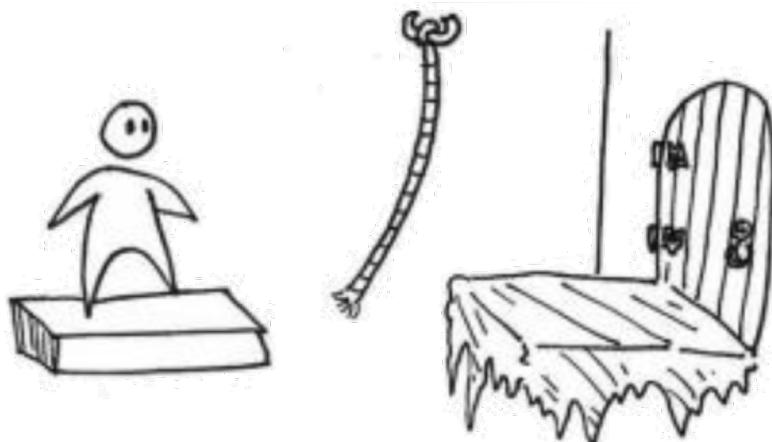
- Título do Jogo:
 - O título deve ser criativo e atrair a atenção do público;
- Ideia/Resumo do Jogo:
 - Apresente um breve resumo da história do jogo dando enfoque aos objetivos;
 - Lembre-se que toda história deve conter um começo, meio e fim);
- Principais Características:
 - Descreva os principais atrativos do jogo. Exemplos:
 - Explore mais de 200 fases únicas!
 - Destrua todos os inimigos com um lança chamas mortal!
- Publico Alvo:
- Jogos Semelhantes:

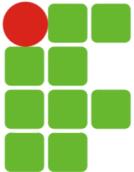


Tópicos de um GDD

- Gameplay:

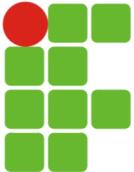
- Descrição da mecânica do jogo;
- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?
- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?





Jogabilidade

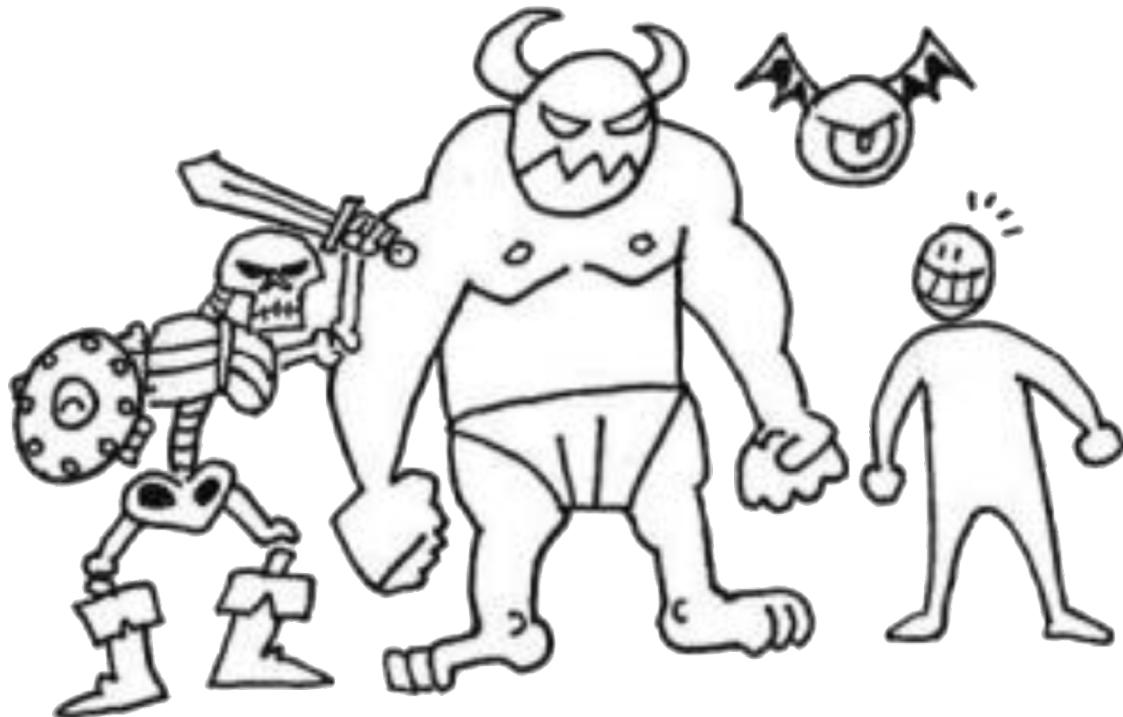
- Jogabilidade (*gameplay*) é um termo na indústria de jogos eletrônicos que inclui todas as experiências do jogador durante a sua interação com o jogo
 - descreve a facilidade na qual o jogo pode ser jogado
 - a quantidade de vezes que ele pode ser completado ou
 - a sua duração

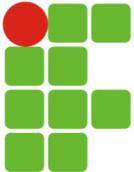


Tópicos de um GDD

- Gameplay (continuação):

- O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?

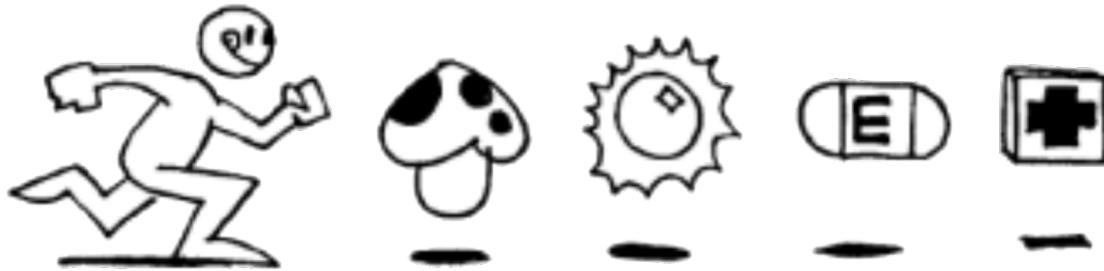


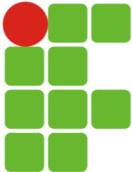


Tópicos de um GDD

- Gameplay (continuação):

- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios de cada um desses itens?

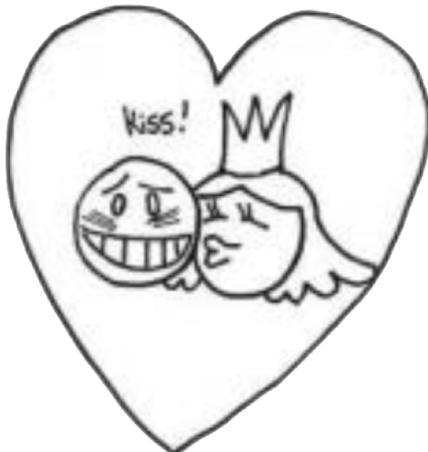


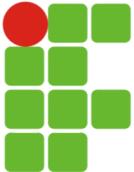


Tópicos de um GDD

- Gameplay (continuação):

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?
- Condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

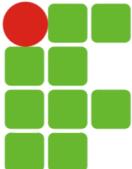




Tópicos de um GDD

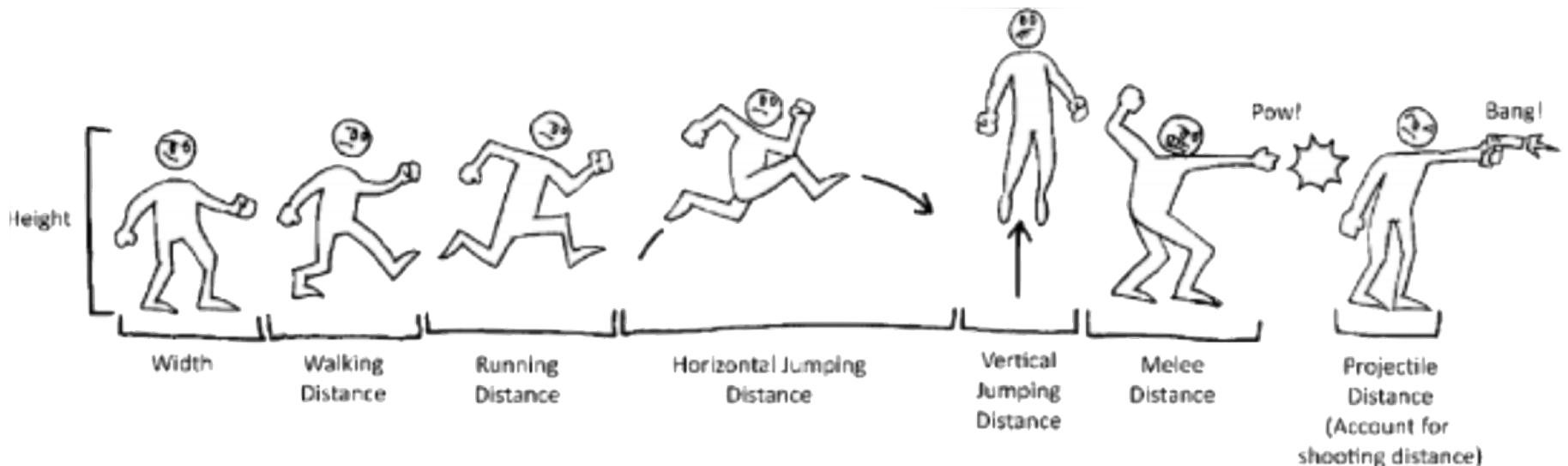
- Personagens:

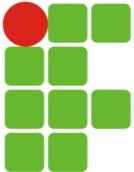
- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);
- História do passado dos personagens;
- Personalidade dos personagens;
- Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);
- Ilustração visual dos personagens;
- Ações que os personagens pode executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);



Tópicos de um GDD

- Personagens (continuação):
 - Métricas de *gameplay* do personagem principal:

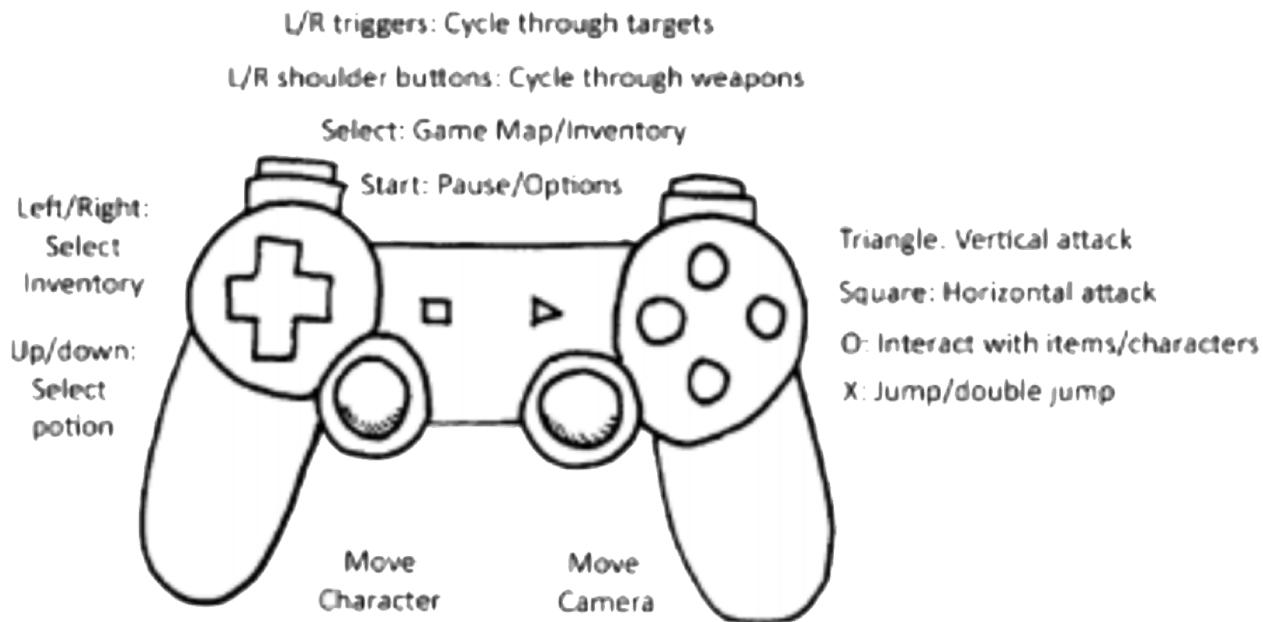


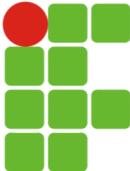


Tópicos de um GDD

- Controles:

- Como o jogador controla o personagem principal?
- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis:

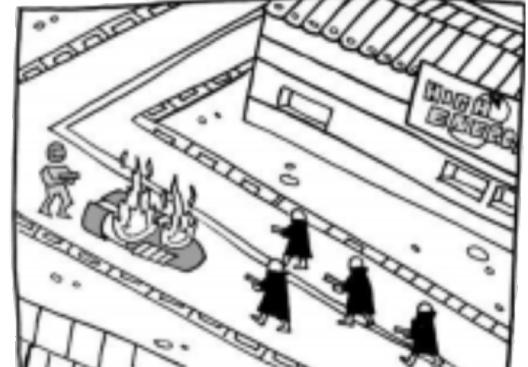
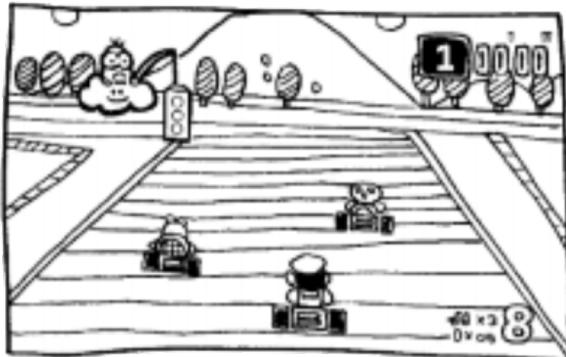
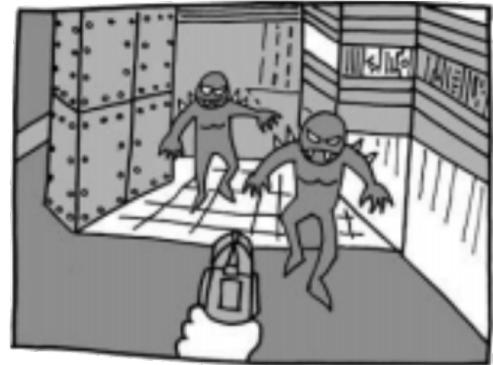
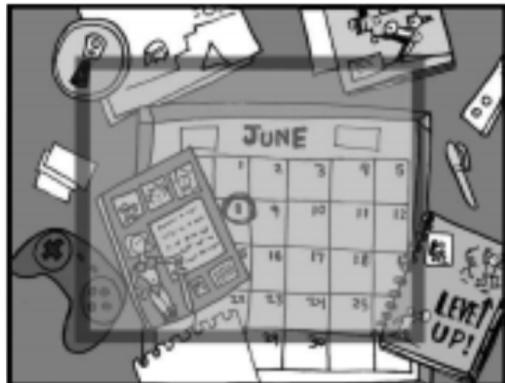


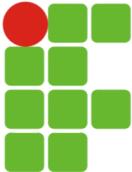


Tópicos de um GDD

- Câmeras:

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza?



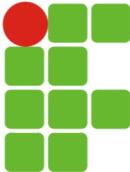


Tópicos de um GDD

- Universo do Jogo:

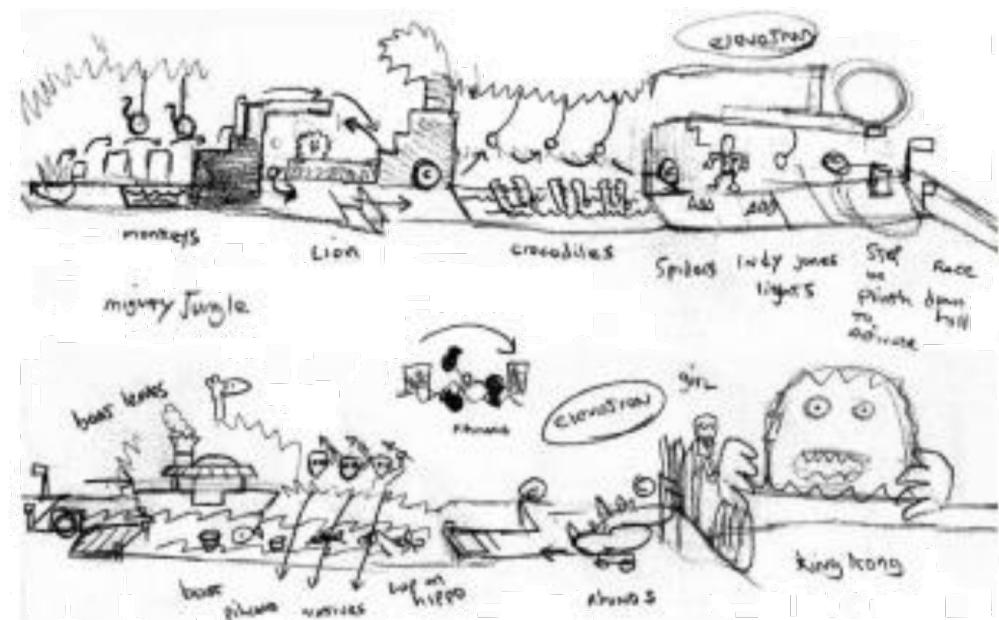
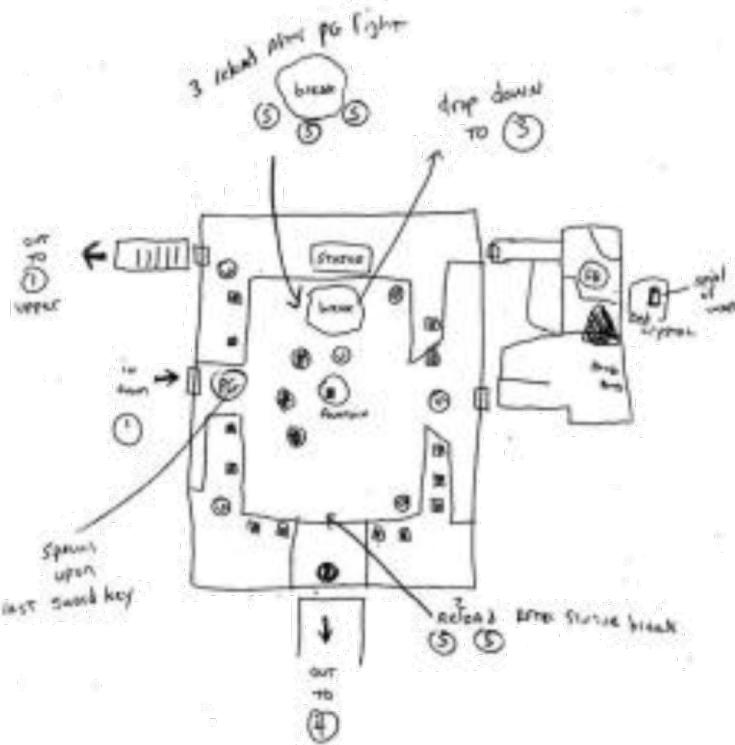
- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;
- Como as fases do jogo estão conectadas?
- Qual a estrutura do mundo?
- Qual a emoção presente em cada ambiente?
- Que tipo de musica deve ser usada em cada fase?

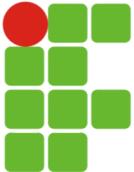




Tópicos de um GDD

- Universo do Jogo (continuação):
 - Inclua ilustrações de todos os mapas e fases;

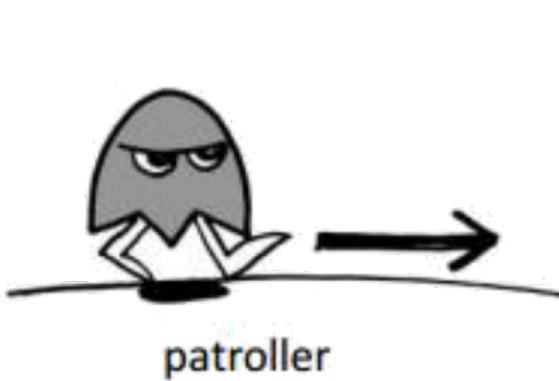


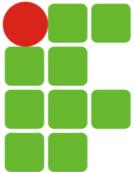


Tópicos de um GDD

- Inimigos:

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;
- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?
- Como o jogador supera cada inimigo?
- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

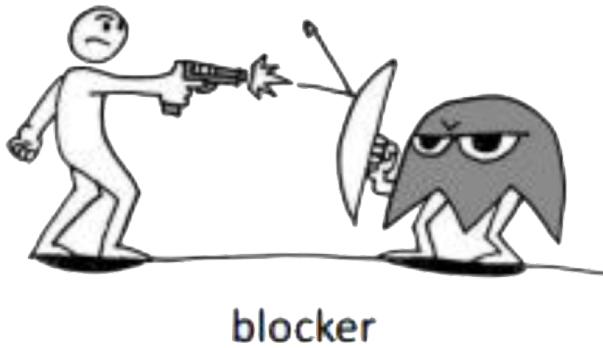




Tópicos de um GDD

- Inimigos (continuação):

- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?



blocker



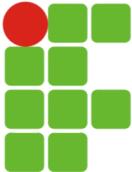
flyer



guard



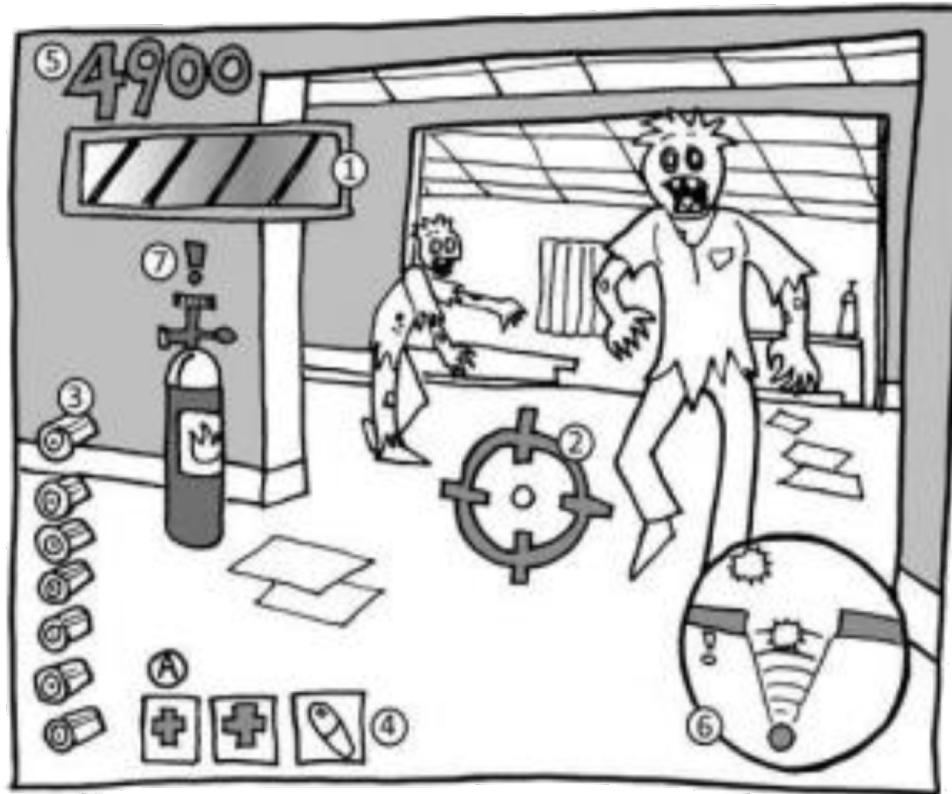
bomber

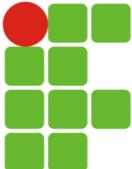


Tópicos de um GDD

- Interface:

- Design e ilustração do HUD (*head-up display*):





Tópicos de um GDD

- Interface (continuação):



Barra de vida



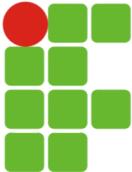
Radar



Munição



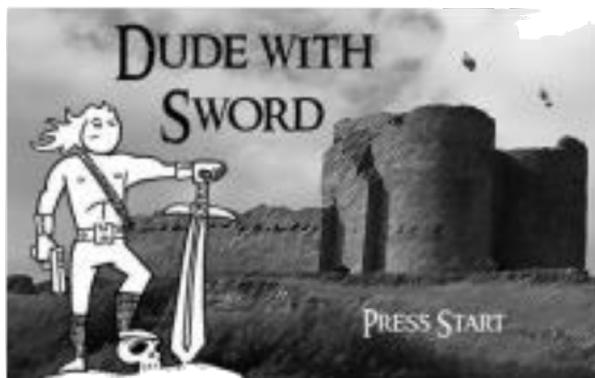
Pontuação

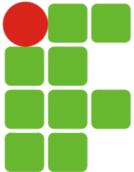


Tópicos de um GDD

- Interface (continuação):

- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, etc...





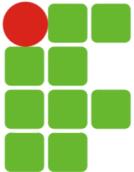
Tópicos de um GDD

- Cutscenes:

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;
- Descrição dos roteiros;
- Qual método será usado para a criação dos filmes?
- Em quais momentos eles serão exibidos?

Why can't it just
GET TO THE GAME?!!



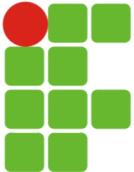


Tópicos de um GDD

- Cronograma:
 - Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento

Project Development Schedule





Escrevendo uma História

- O que é mais importante: história ou *gameplay*?
- Alguns jogos precisa de história, outros não. Mas todos os jogos precisam de *gameplay*