



# Jogos Eletrônicos

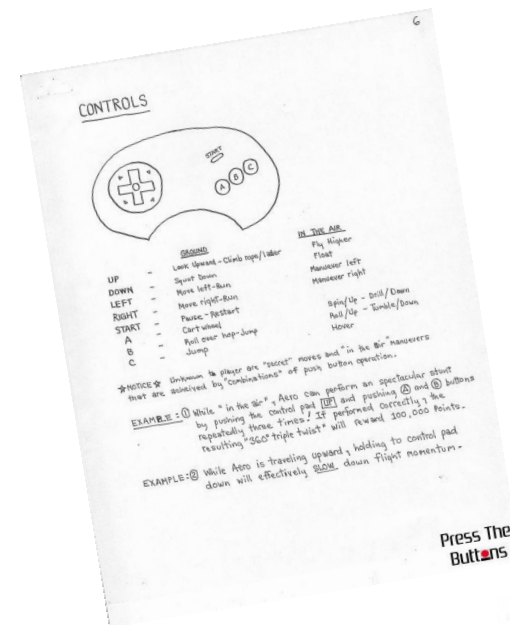
## Aula 02 – Game Design Document

Edirlei Soares de Lima  
<edirlei.lima@uniriotec.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 um jogo;

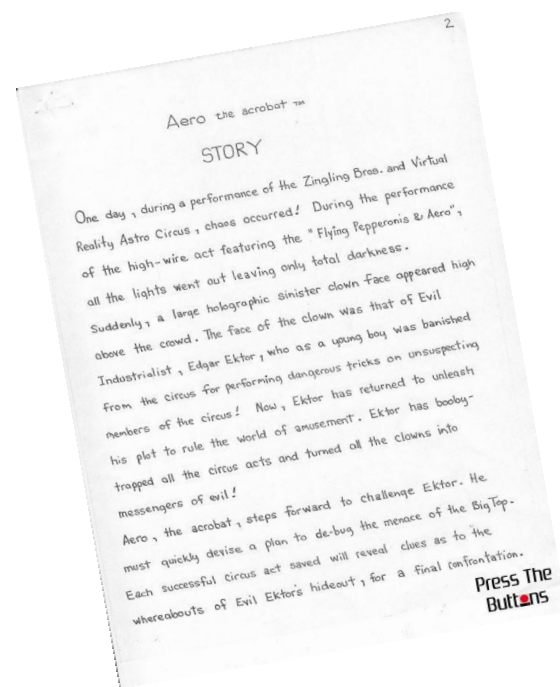
# Conteúdo de um GDD

- **Conceito:**

- nome do jogo;
- estilo de jogo;
- apresentação resumida do jogo;
- público alvo;
- história;
- principais regras do jogo;

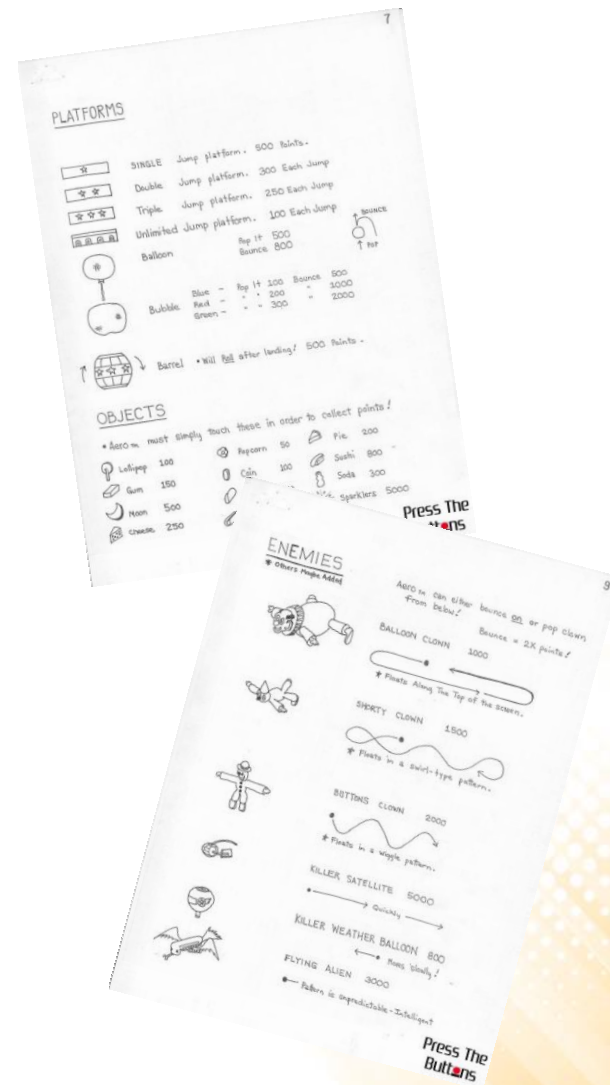
- **Especificações técnicas:**

- hardware;
- sistema operacional;
- hardware mínimo;
- requerimentos de software;



# Conteúdo de um GDD

- **Especificações do jogo:**
  - número de fases;
  - níveis de dificuldade;
  - descrição dos tipos ou modos de jogo;
  - sistema de pontuação;
  - sistema de ranking;
  - número de jogadores;
  - recursos de carga e gravação (load e save);
  - sistema de câmera;
  - personagens;
  - itens de jogo;
  - itens de cenário;
  - ...



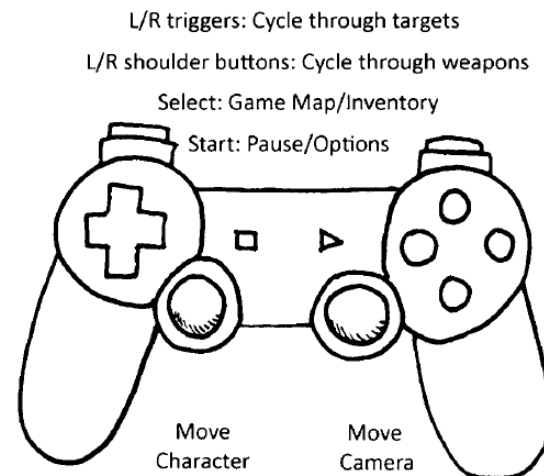
# Conteúdo de um GDD

- **Dispositivos de entrada:**

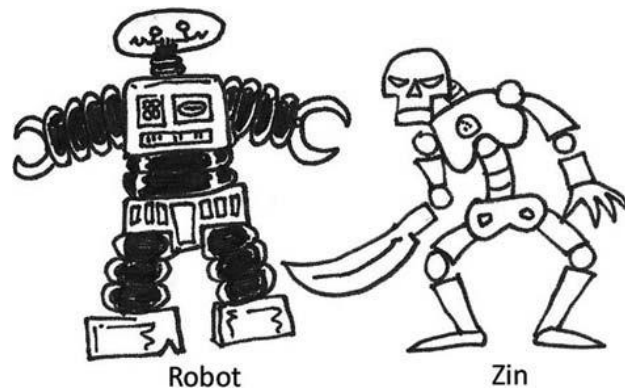
- suporte para mouse;
- dispositivos de entrada para os menus
- dispositivos de entrada para o jogo;
- definição de teclas e botões;

- **Design gráfico e arte:**

- abertura;
- descrição de layout de menus e telas;
- descrição de layout do jogo;
- definição de fases;
- definição visual do jogo;



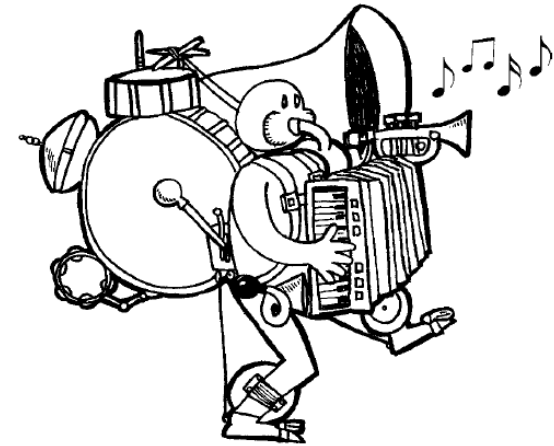
Triangle: Vertical attack  
Square: Horizontal attack  
O: Interact with items/characters  
X: Jump/double jump



# Conteúdo de um GDD

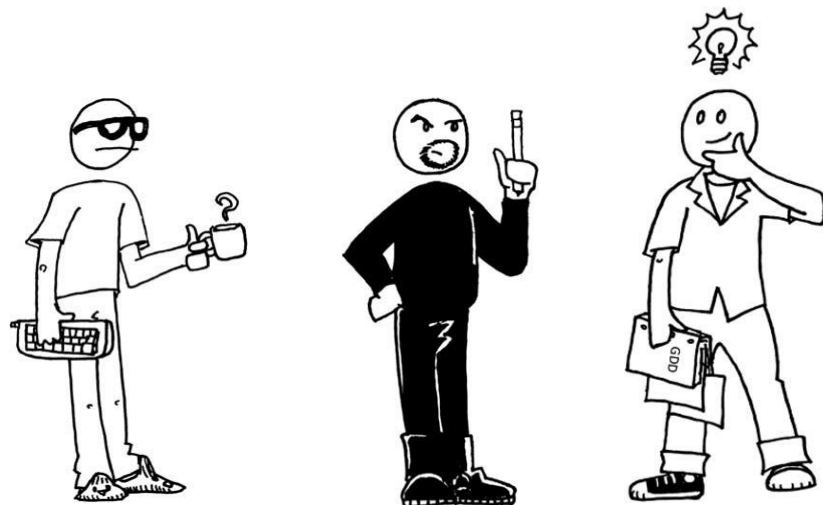
- **Sonorização:**

- definição das músicas nos menus;
- definição das músicas nas fases;
- definição dos efeitos sonoros de menu e outros;
- definição dos efeitos sonoros de jogo (nas fases);



- **Desenvolvimento:**

- tempo de desenvolvimento;
- alocação de pessoal;
- cronograma;
- metas;



# Exercício - GDD de Uma Página

- **Título do Jogo:**
  - O título deve ser criativo e atrair a atenção do público;
- **Gênero:**
- **Resumo do Jogo:**
  - Apresente um breve resumo da história do jogo dando enfoque ao gameplay, regras e objetivos;
- **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:**

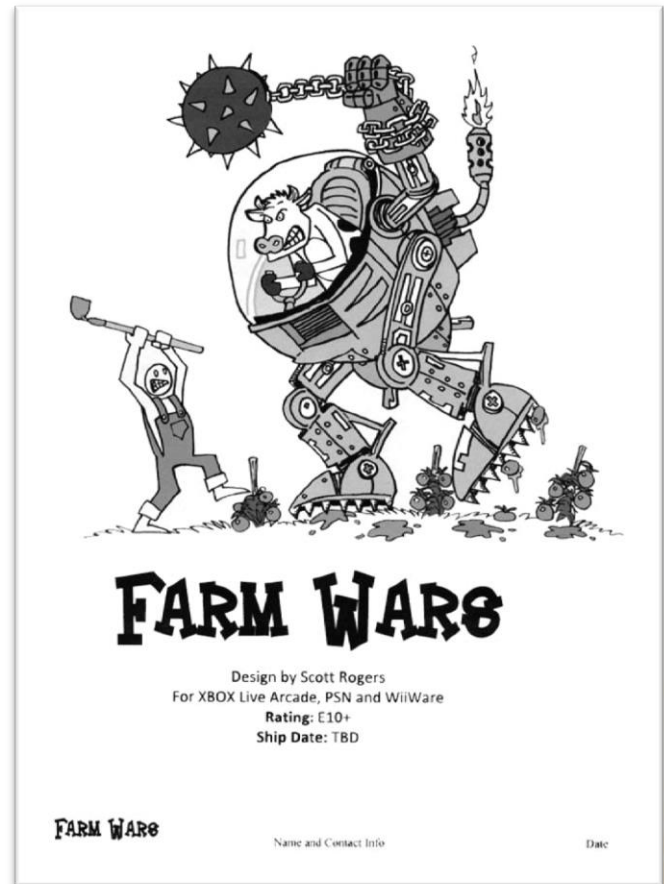
# Tópicos de um GDD

## 1. Página Inicial:

- Nome do jogo;
- Autores;

## 2. História:

- Descrição da história (começo, meio e fim);
- Breve descrição do ambiente onde o jogo acontece;
- Breve descrição dos personagens;

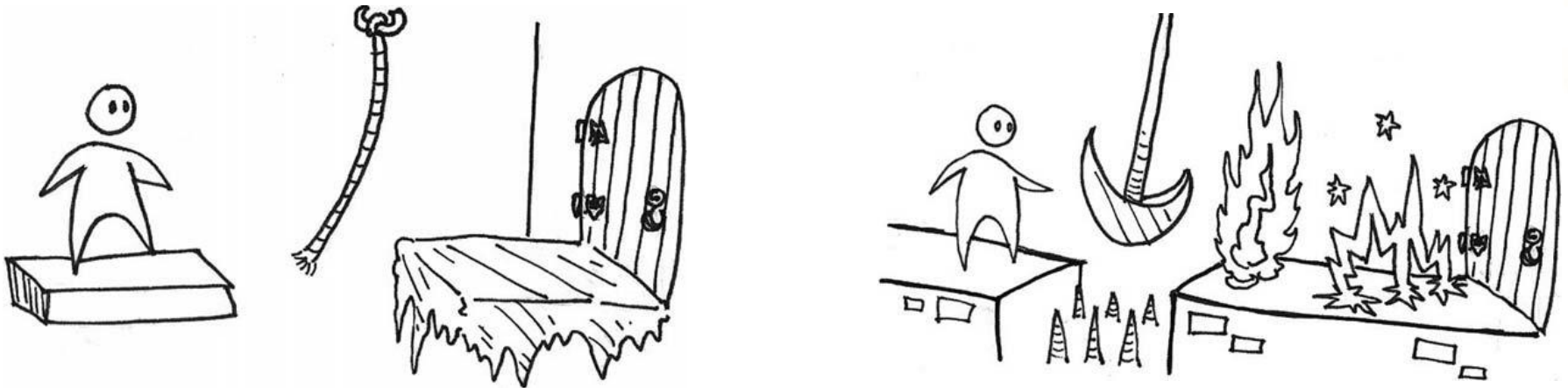




# Tópicos de um GDD

## 3. Gameplay:

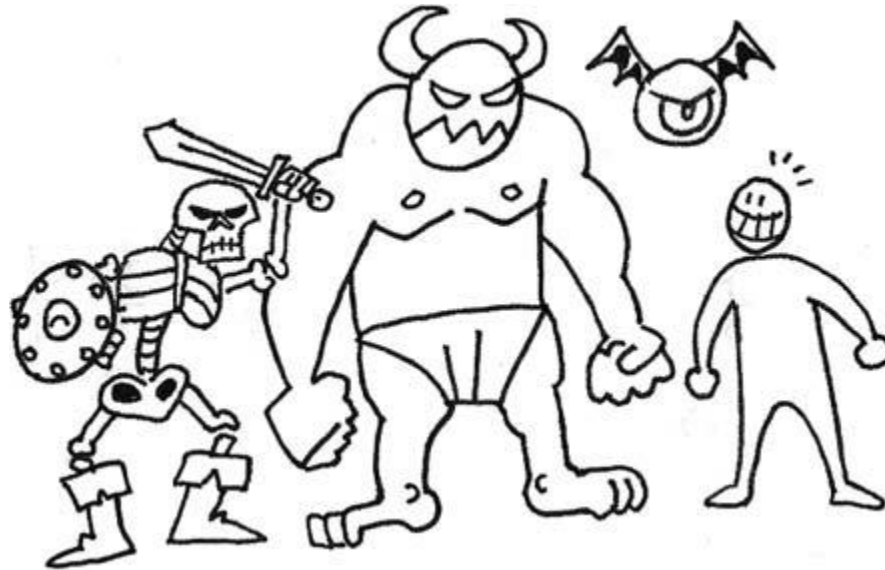
- Descrição da mecânica do jogo;
- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?
- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?



# Tópicos de um GDD

## 3. Gameplay (continuação):

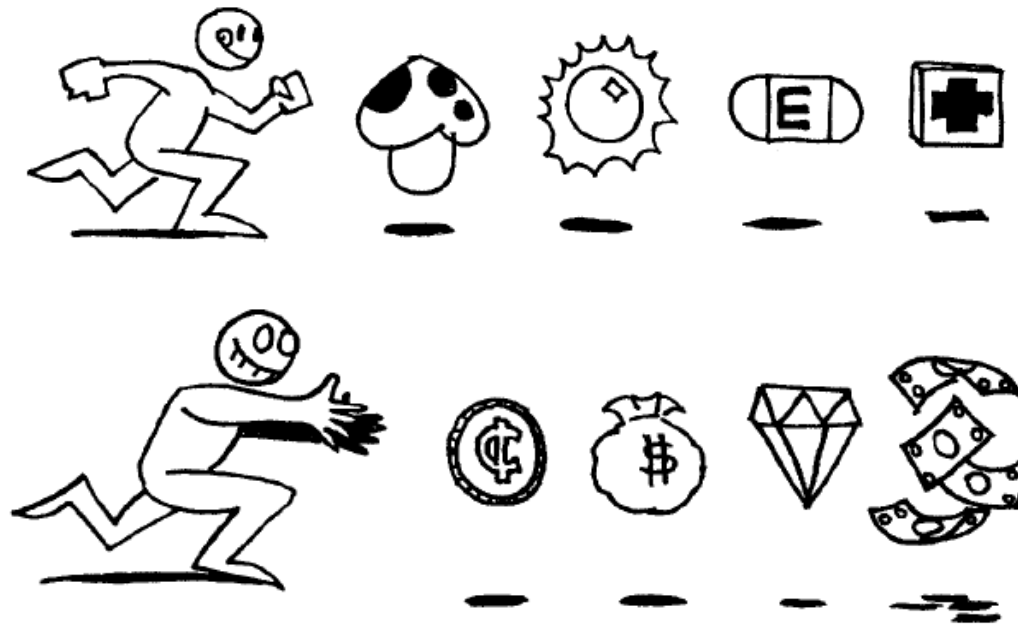
- Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?



# Tópicos de um GDD

## 3. Gameplay (continuação):

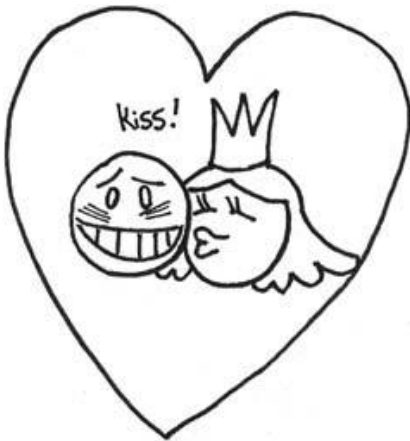
- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?



# Tópicos de um GDD

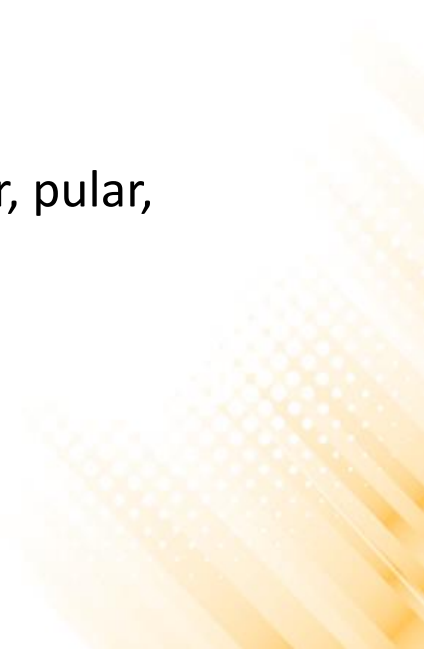
## 3. Gameplay (continuação):

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



# Tópicos de um GDD

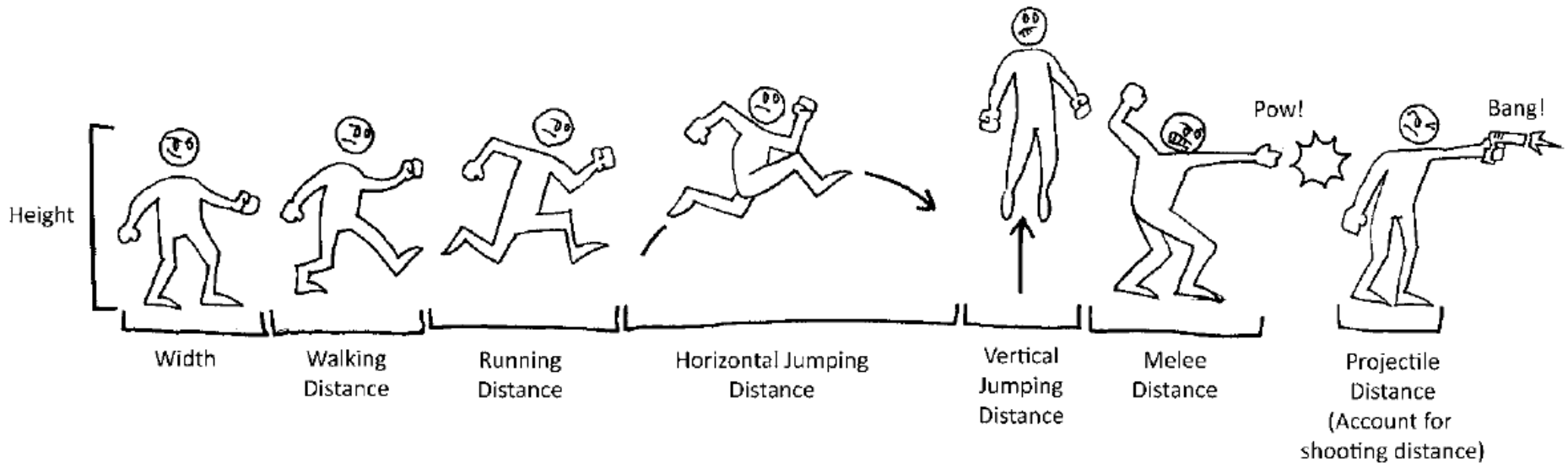
## 4. Personagens:

- 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

## 4. Personagens (continuação):

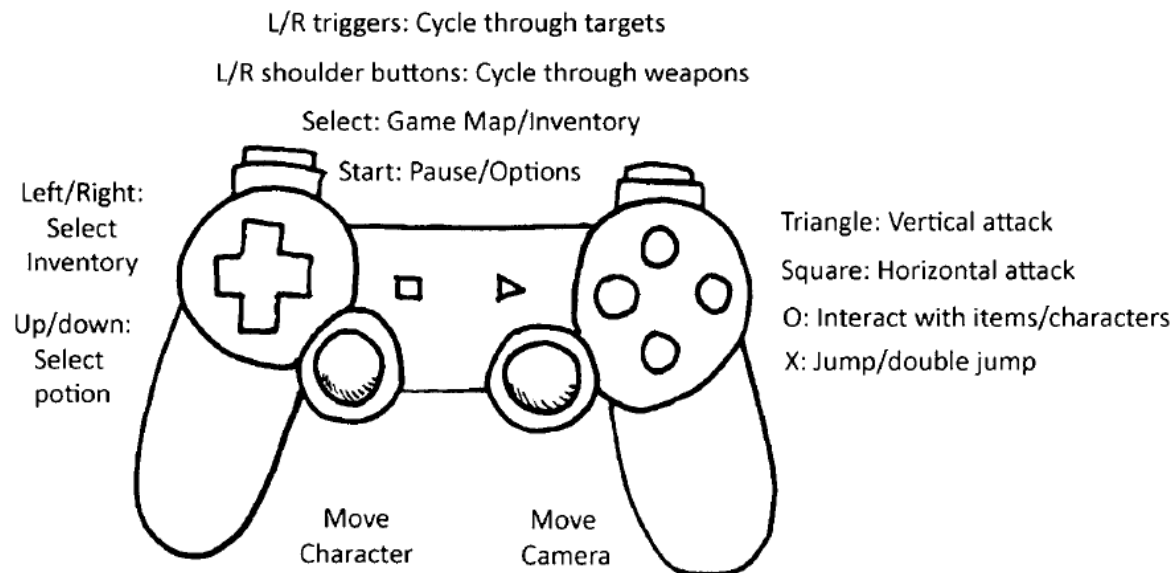
- Mettricas de gameplay do personagem principal:



# Tópicos de um GDD

## 5. Controles:

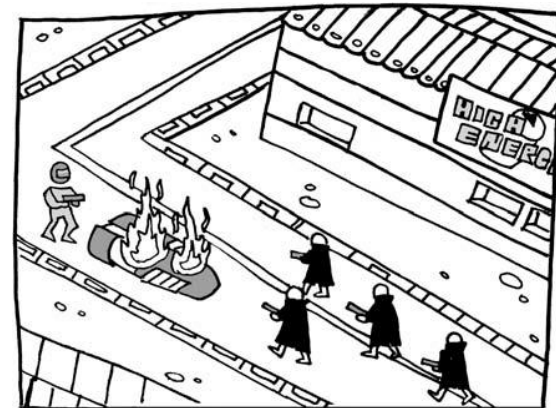
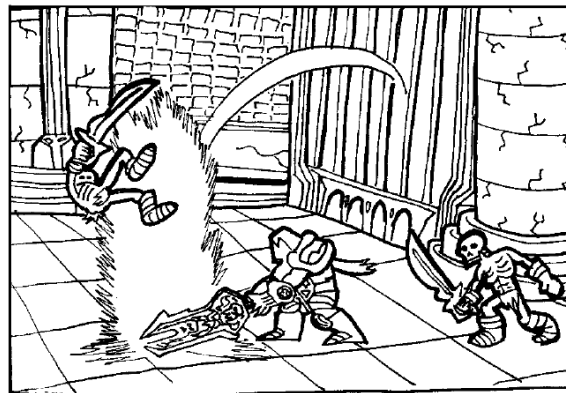
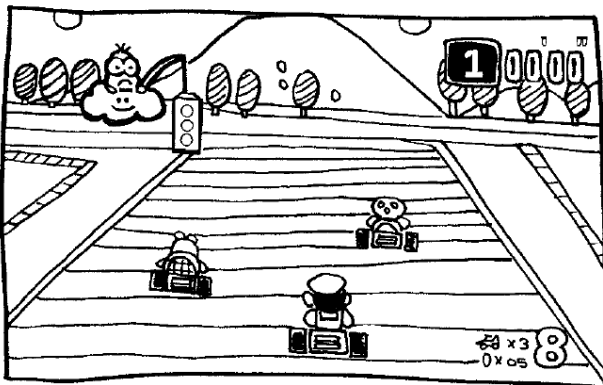
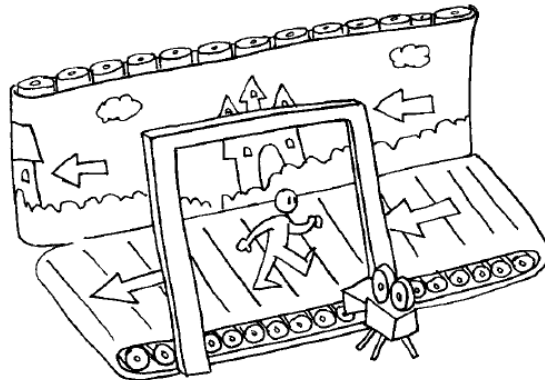
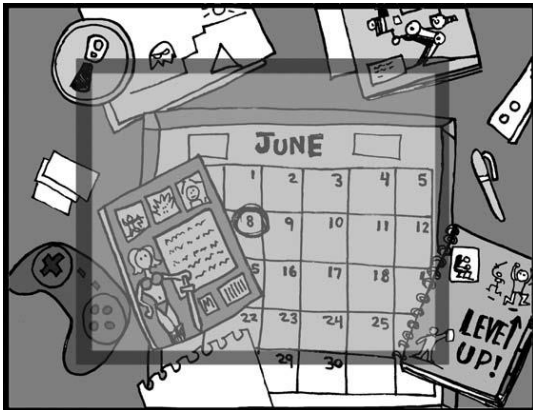
- Como o jogador controla o personagem principal?
- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis:



# Tópicos de um GDD

## 6. Câmeras:

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

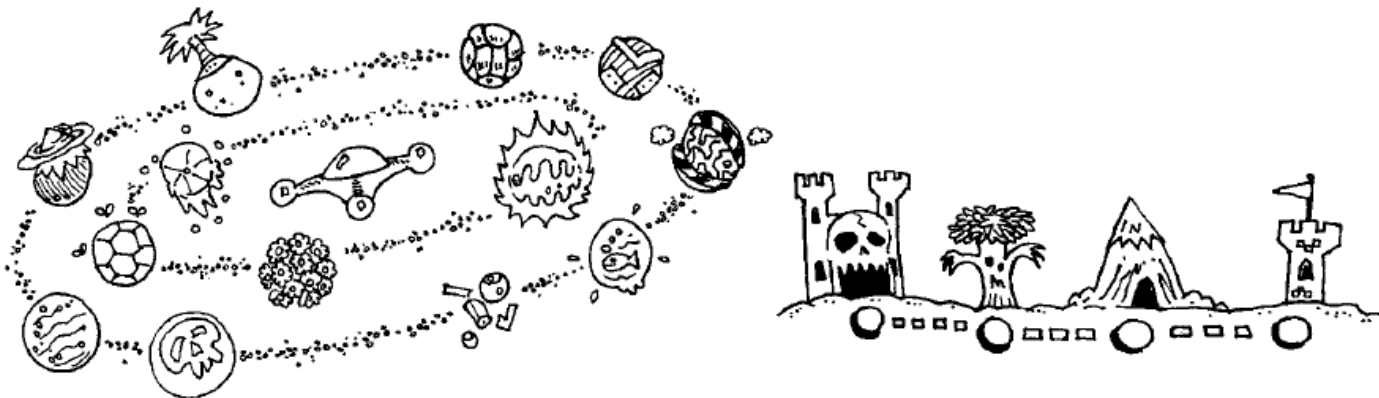




# Tópicos de um GDD

## 7. Universo do Jogo:

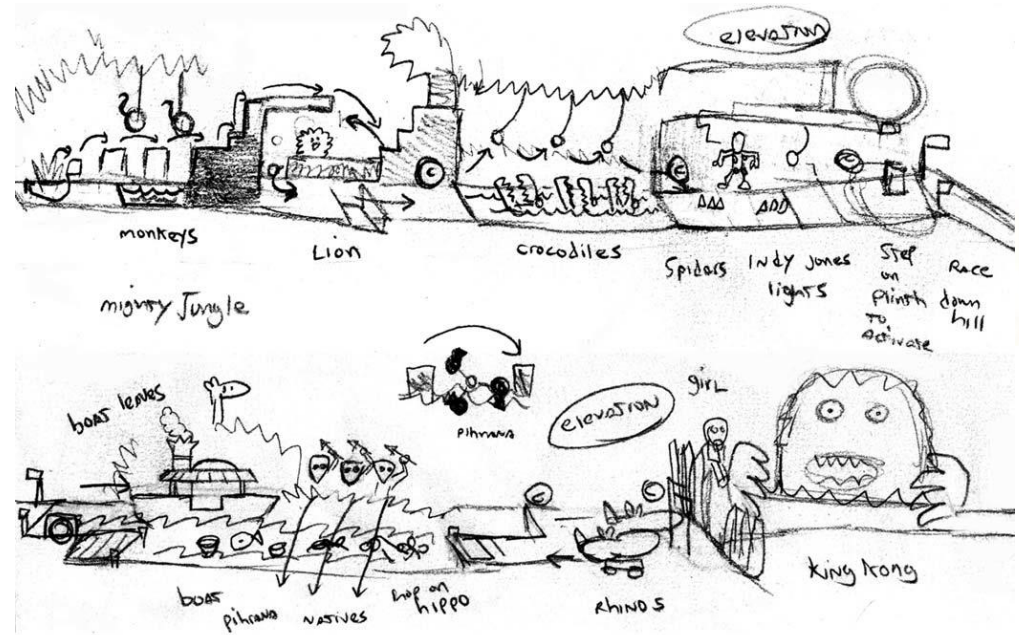
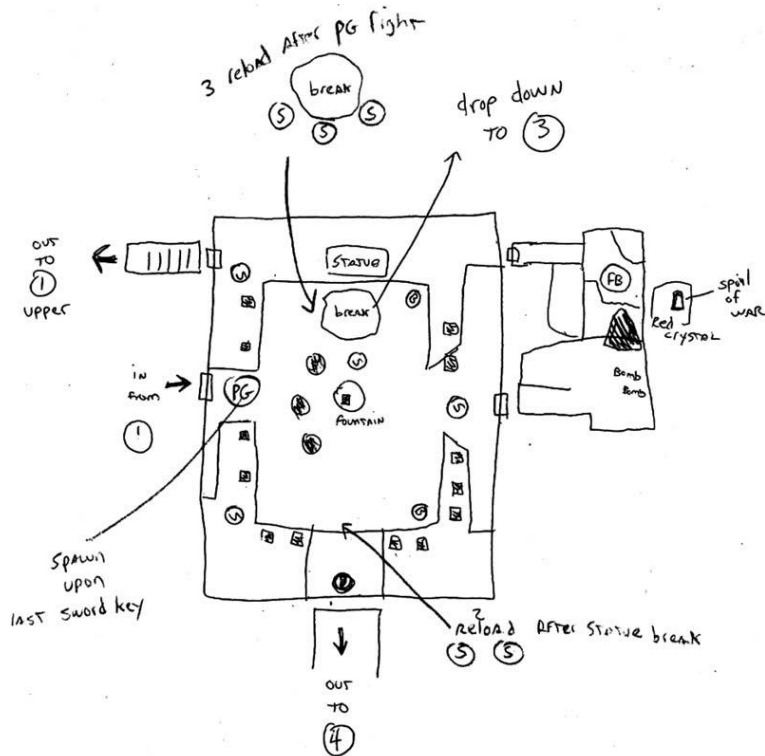
- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;
- Como as fases do jogo estão conectadas?
- Qual a estrutura do mundo?
- Qual a emoção presente em cada ambiente?
- Que tipo de musica deve ser usada em cada fase?



# Tópicos de um GDD

## 7. Universo do Jogo (continuação):

- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;



# Tópicos de um GDD

## 8. 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

## 8. Inimigos (continuação):

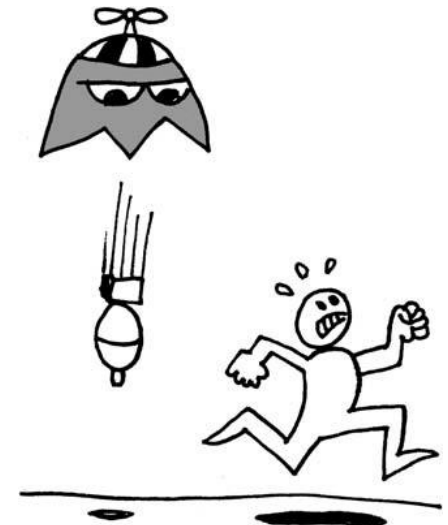
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?



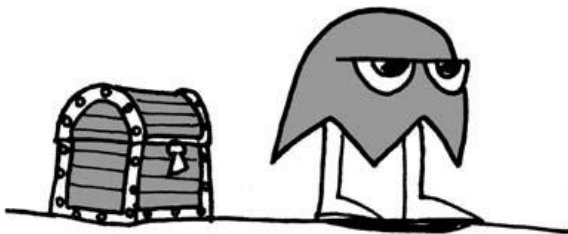
blocker



flyer



bomber

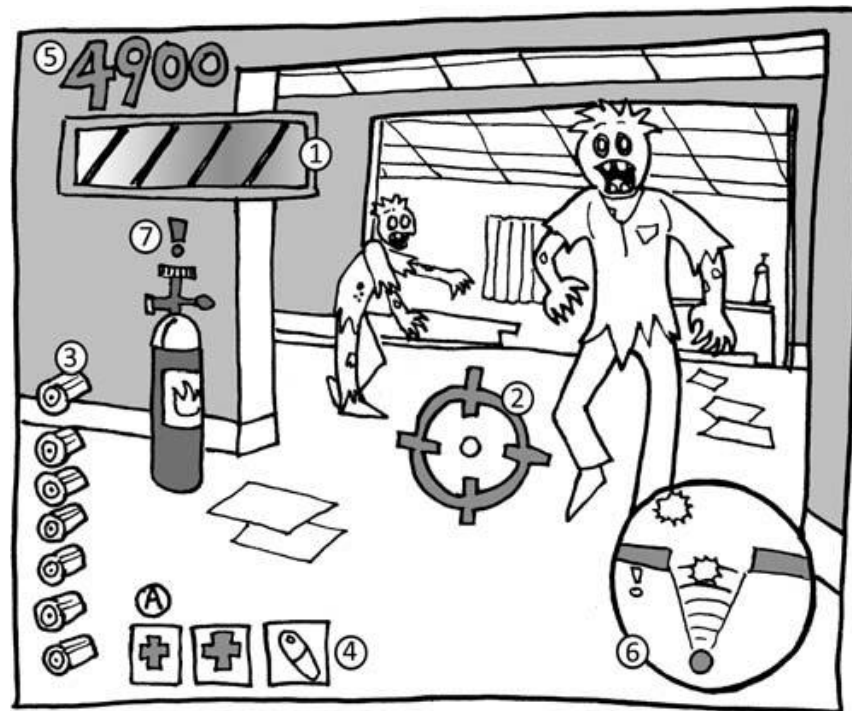


guard

# Tópicos de um GDD

## 9. Interface:

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



# Tópicos de um GDD

## 9. Interface (continuação):



Barra de vida



Radar



Munição



Pontuação

# Tópicos de um GDD

## 9. Interface (continuação):

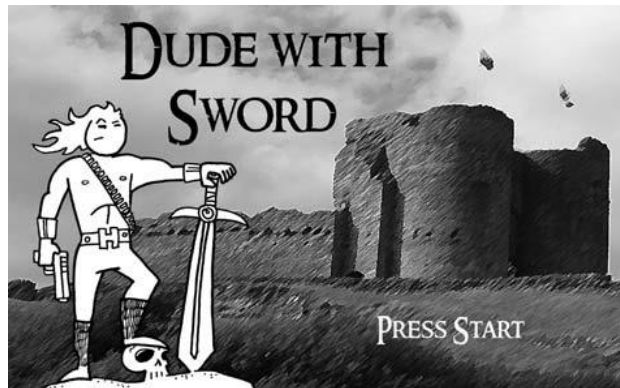
- Posicionamento dos elementos do HUD



# Tópicos de um GDD

## 9. Interface (continuação):

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





# Tópicos de um GDD

## 10. 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?

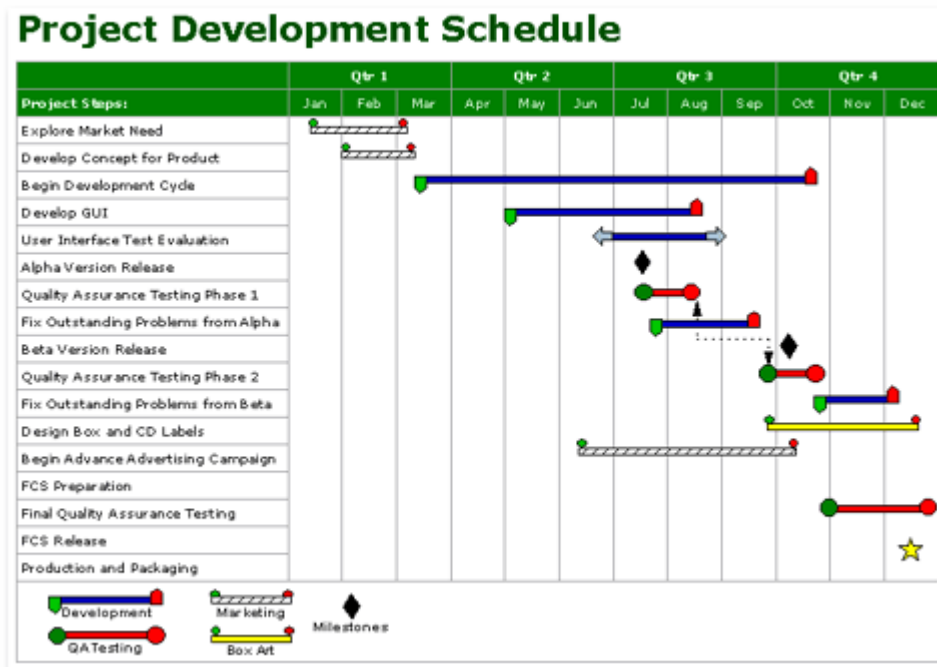
Why can't it just  
GET TO THE GAME?!!



# Tópicos de um GDD

## 11. Cronograma:

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;



# Referência

- Rogers, S. **Level Up!: The Guide to Great Video Game Design**; Wiley, 2010.

