

Documentos de GDD

Scott Rogers utiliza em seus projetos três tipos de documentos distintos:

- **O página-única:** documento que descreve uma visão global do jogo, de forma que possa informar não apenas desenvolvedores mais outras pessoas participantes do jogo. É formado por diversas informações técnicas como plataformas, faixa etária, classificação, venda, concorrentes, e muitas vezes desenhos simples e descrição de personagens.

https://www.youtube.com/watch?v=kVGW_-waHQA.

Emocionante! Divertida! Heroica!

MAXIMO VS The ARMY OF ZIN

Um jogo de ação e combate para um jogador!
A sequência de Maximo: Ghosts to Glory
Classificação: ADOLESCENTE (violência)

A aparência de Maximo reflete seu status!

MAXIMO:

- Mais heroico – Maximo deve salvar os outros e não somente sua própria pele!
- Mais momentos de ataque – Movimentos e combos de combate muito legais, simples de comandar!
- Fique mais forte! – Evolua seu personagem com o novo sistema de experiência para ganhar habilidades aéreas e poderosas, armaduras e rivais armados!
- Sensação de movimento e combate responsivo – Controles prazerosos.
- Personalize seu personagem – com roupas e habilidades únicas!

Imagem do personagem Maximo:

- Ele é corajoso, heróico e iraquível!
- Ele é um homem de ação! Falso por natureza.
- Ele sempre fará a coisa certa mesmo que isso o prejudique.

Características que denunciam Maximo:

- Ele sempre está segurando uma espada.
- Ele luta mesmo sob as cuecas.
- Ele tem a morte como companhia.

O EXÉRCITO DE ZIN
Único, comercial e bem legal

- Criado pelo famoso artista Susumu Matsushita
- Variedade de inimigos – diferentes tamanhos, formas, movimentos e métodos de ataque e defesa.

A lenda de Zin...

Ha 500 anos, o exército de Zin atacou! As forças do homem se mobilizaram e, em uma grande e terrível batalha, Zin foi derrotado e colocado em um enorme sofá. Lá ele contou os séculos esperando ser libertado, assim poderia marchar mais uma vez.

Juste as Moedas da Morte para jogar como a MORTE!

Personagens inocentes e não tão inocentes para interagir e resgatar!

Situações de jogo, inimigos e vitórias inesperadas!

Grin finalmente mostra sua natureza real como o celador, uma força flutuante invulnerável e incontrolável!

Continue juntando Moedas para comprar itens únicos!

A Segunda saga começa...
Oito meses se passaram desde que Ghosts to Glory, Maximo e Grim têm procurado Sophia em vão... Sua busca é abruptamente interrompida, quando eles encontram um dama ameaçada por um estranho monstro "mecânico"

Pule os obstáculos e detone tudo com estilo!

A Vila Sisiada:
Esta vila que, antes, vivia em paz é bombardeada até sua ruína pelo exército de Zin. Maximo deve encontrar o mestre das máquinas que vive na floresta.

Ambientes atmosféricos, sombrios, estilosos, legais e assustadores!

A Floresta Mal-assombrada:
Maximo deve enfrentar os horrores da floresta mal-assombrada onde, até mesmo, as árvores não o querem vivo. Maximo aprende coisas sobre Zin com Tinker, o bônus e inteligente mestre das máquinas, antes de ser sequestrado pelo Lord Bone.

Percursos com obstáculos perigosos e quebra-cabeças físicos

As montanhas de cristal:
Maximo terá de cruzar pontes instáveis e caminhos desmoronando para chegar no Castelo Hawkmoor e no Grande Coffre. Maximo desliza com seu velho rival, o Barão, para ter acesso ao Grande Coffre.

Ambientes ativos que se movem e mudam conforme você quebra coisas!

O Mar Mortal:
O mar mortal foi drenado pelo Forte de Zin e os mistérios das profundezas foram revelados. Maximo deve batalhar pelo seu caminho até o esmagador de Almas.

O Forte de Zin
Maximo deve sobreviver às engrenagens esmagadoras para resgatar Tinker, destruir o esmagador de almas e as pedras das almas que dão poder ao exército de Zin.

Documentos de GDD

- **O dez-páginas:** este documento já pode ser considerado um amplo documento de design com um certo nível de detalhamento de várias características do jogo. Neste documento já é possível ver especificações de personagens, desafios, worldbuilding, gameplay, etc.
- **Game document (com gráfico de ritmo incluso):** Um GDD que se assemelha a maioria dos outros, incluindo também níveis (levels) de fases (chamados de gráficos de ritmo), detalhando desafios, recompensas e demais detalhes.

Documento de 10 páginas

Você deve expandir as informações.

- O **Documento de 10 páginas** é um documento que o leitor deve entender o básico do produto final. Deixar as 10 pág. Atraentes para a leitura pode ser a parte mais importante do seu texto.
- Isso permite que você apresente o seu jogo em uma reunião ou que imprima em um folheto para apresentar seu jogo.

Nível 2 – Documento de 10 páginas

1. **Título, Plataforma e Target;**
2. **Rascunho do Jogo** (resumo da história e fluxo do jogo);
3. **Personagens;**
4. **Gameplay** (diagramas são formas de ilustrar conceitos - coggle.it);
5. **Mundo Jogo** (imagens, descrições, ambientes, clima, músicas);
6. **Experiência de Jogo** (Gestalt – Horror, Elettrizante, Assustador, Sexy, ...);
7. **Mecânicas do Jogo;**
8. **Inimigos;**
9. **Cenas de Corte;**
10. **Materiais de Bônus** (coisas que o jogador poderão destravar).

Páginas 01 – Dados Iniciais

Título do Jogo – Exemplo: Jogo “*Tomb Raider Legend*” com Lara Croft para Xbox 360;

Plataforma - Game System pretendido;

Idade Jogadores – Adolescentes (10 a 17)

Data de Lançamento – 01/01/2021.

Páginas 01 – Dados Iniciais

Título do Jogo - Paraty.io: Descaminhos do Ouro nos 7 degraus;

Plataforma - CoSpace Edu - O aplicativo para iOS e Android está disponível na App Store e Google Play, respectivamente;

Idade Jogadores – Adolescentes (10 a 17);

Plataforma - CoSpaceEdu - O aplicativo para iOS e Android que está disponível na App Store e Google Play, respectivamente. Ver link <http://Paraty.io>.

Páginas 02 – Rascunho do Jogo

Resumo da história – Usando o esboço da história da página única, você deve completar seu jogo. Não deve ter mais que três parágrafos.

Fluxo do Jogo – Descrever o fluxo do jogo, no contexto do ambiente em que ele acontece. Por exemplo, “**Tomb Raider: Legend**” é um jogo de ação e aventura (gênero do gameplay); é jogado com Lara Croft (avatar); em 3ª pessoa (ângulo da câmera); na Bolívia, Peru, Japão, Ghana, Kazakhstan, Inglaterra e Nepal (ambientação) e tem como objetivo encontrar a chave de Ghalali que é uma chave para Lara resolver o mistério de sua mãe (objetivo do Jogo).

Questões a serem respondidas:

- a) Quais são os desafios do jogador e como ele enfrentará para superá-los?
- b) Como funciona o sistema de progressão e as recompensas?
- c) Como amarrar o gameplay com a história e quais os quebra-cabeças para acesso aos novos níveis e quais os obstáculos a serem vencidos?
- d) Como vencer, como guardar o universo, como vencer os obstáculos e colecionar pontos.

Páginas 02 – Rascunho do Jogo

Jogo Tomb Raider Legend – Xbox 360.

- Tomb Raider Legend - [Part 1 - 100% Complete] - Bolívia

<https://www.youtube.com/watch?v=C9Ehu27jVkl&list=PLufq4nLgckeWGOD8dh229DE7jmuSQdP4d>

- Tomb Raider Legend - [Part 2 - 100% Complete] - Peru

<https://www.youtube.com/watch?v=9ruwP81R6w4&list=PLufq4nLgckeWGOD8dh229DE7jmuSQdP4d&index=2>

- Tomb Raider Legend - [Part 3 - 100% Complete] - Japan

<https://www.youtube.com/watch?v=IZiLXnOsrBE&list=PLufq4nLgckeWGOD8dh229DE7jmuSQdP4d&index=3>

- Tomb Raider Legend - [Part 4 - 100% Complete] - Ghana

<https://www.youtube.com/watch?v=ay63fiyURoU&list=PLufq4nLgckeWGOD8dh229DE7jmuSQdP4d&index=4>

- Tomb Raider Legend - [Part 5 - 100% Complete] - Kazakhstan

<https://www.youtube.com/watch?v=WQBRtYl0cH4&list=PLufq4nLgckeWGOD8dh229DE7jmuSQdP4d&index=5>

- Tomb Raider Legend - [Part 6 - 100% Complete] – England

<https://www.youtube.com/watch?v=9tEGAUvuiAE&list=PLufq4nLgckeWGOD8dh229DE7jmuSQdP4d&index=6>

Páginas 02 – Rascunho do Jogo

Resumo da história – Um tropeiro chamado Vicente vai de Diamantina, em Minas Gerais, até Paraty, no Rio de Janeiro passando pela trilha do 7 degraus. Ele tem que passar com todo o ouro que arrecada durante o caminho passando pelas cidades de Diamantina.

Fluxo do Jogo – Descrever o fluxo do jogo, no contexto do ambiente em que ele acontece. Por exemplo, “Paraty.io: Lavando a Égua” “Paraty.io: Descaminhos do ouro no 7 degraus” é um jogo de aventura; é jogado pelo avatar Vicente; com um ângulo de câmera em 3ª pessoa. Ele acontece nas cidades de Minas Gerais que tiveram minas de diamante, ouro e outras pedras preciosas e o objetivo do jogo é conseguir ouro para chegar na cidade de Paraty.

Páginas 02 – Rascunho do Jogo

Questões a serem respondidas:

- **Quais são os desafios do jogador e como ele enfrentará para superá-los?**
Resposta: Acumular ouro pelo caminho de Diamantina até Paraty.
- **Como funciona o sistema de progressão e as recompensas?**
Resposta: O tropeiro deverá acumular ouro pelas cidades que passa deverá chegar na casa do quinto com um valor x de ouro para poder passar e “lavar a égua”.
- **Como amarrar o gameplay com a história e quais os quebra-cabeças para acesso aos novos níveis e quais os obstáculos a serem vencidos?**
Resposta: O tropeiro deve responder perguntas sobre as questões que envolve o percurso de Diamantina até Paraty passando pela casa do quinto.
- **Como vencer, como guardar o universo, como vencer os obstáculos e colecionar pontos.**
Resposta: Identificar obstáculos como roubo (perde), localizar minas nos mapas (se achar ouro ganha se for mina desativada perde)

Páginas 03 – Personagem

Personagem – Até esse momento já sabemos algumas coisas sobre o personagem. Definir idade, sexo, tipo físico e aspectos importantes para caracterizar o perfil do personagem. O Concept Art é tudo quando trata do personagem. Observar como o personagem se comporta diante do gameplay. O personagem tem alguma ferramenta, habilidade, arma? Ele sabe dirigir, nadar, fazer comida (mineira) etc. Devemos identificar quais as funções das teclas. Por exemplo: quais as teclas para andar, parar, pular, interagir, capturar ouro etc.

Também temos os personagens NPC (um personagem não jogável (em inglês: non-player character) é um personagem de jogo eletrônico que não pode ser controlado por um jogador.

Páginas 04 – Gameplay

- **O Gameplay não deve ser confundido com a história e, da mesma maneira, nunca confundir a história com o Gameplay com história.**
- **O GamePlay é a forma de jogar:**
 - a) Jogador começa sem habilidades;
 - b) Jogador tem habilidades, mas tem que ser destravadas e ele não sabe como;
 - c) Jogador tem poderes significativos que poderá usar imediatamente;
 - d) Jogador precisa saber como começa e como termina o Jogo;
 - e) O jogo é dividido em níveis;
 - f) O jogo deve tirar proveito do hardware;
 - g) Os requisitos de tecnologia serão necessários para produzir seu jogo.

Páginas 05 – Mundo do Jogo – Level Design

- **Apresentar algumas imagens e descrições do mundo do jogo;**
- **Forneça descrições curtas que esbocem o que o jogador vai encontrar;**
- **Qual é o clima do jogo;**
- **Que música ou som será utilizado;**
- **Como as locações são conectadas com o mundo do jogo;**
- **Mostrar um mapa ou um diagrama de fluxo para mostrar a navegação;**



Páginas 06 – Experiência de Jogo

- **Gestalt é o todo de algo;**
- **Descrever a sensação geral do jogo;**
- **Qual é o clima do jogo;**
- **Para fazer um jogo e ter uma sensação completa essa percepção deve acontecer desde do começo. Um exemplo é o jogo “Limbo” (uso da imagem em sombra é fundamental);**
- **https://www.youtube.com/watch?v=1ie19_GXAAw**

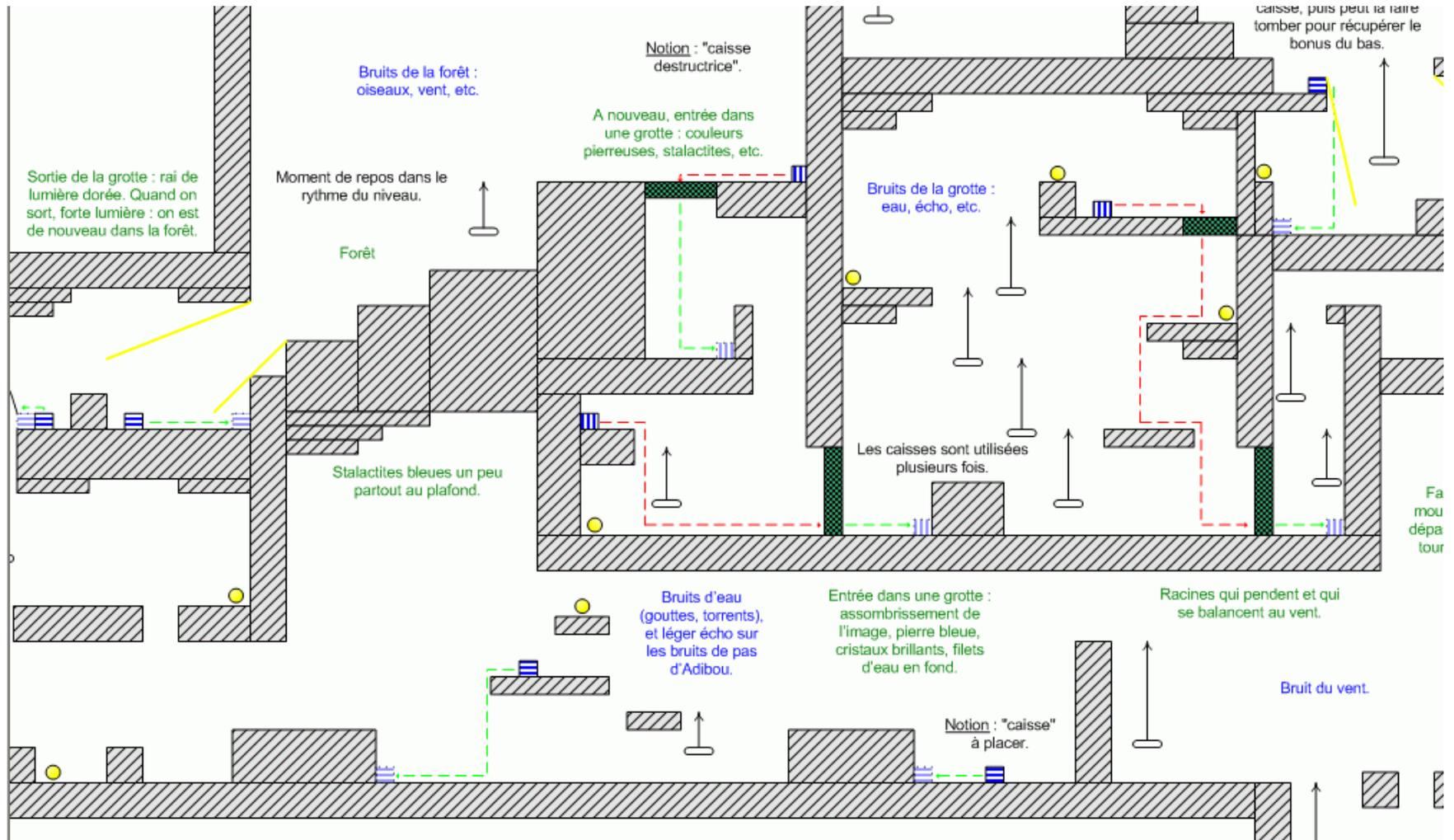


Páginas 06 – Experiência de Jogo

- **Questões importantes:**

- Qual é a 1ª coisa que o jogador vê?
- Qual é a emoção que o jogo produz?
- Que som será usado para transmitir o clima do jogo?
- Como o jogador irá navegar pelas telas? Inclua um diagrama (level design) de como o jogador navegará nesta interface?

Páginas 06 – Level Design



Páginas 07 – Mecânica do Gameplay

- **Mecânica é algo que o jogador interage para auxiliar no gameplay.**
 - **Exemplo de mecânicas:** plataforma móvel, portas que abrem, cordas que balançam, gelo escorregadio.
 - **Exemplo de mecânicas perigosas:** plataforma eletrificada, buraco com estacas, guilhotina, fogo etc.
- **Power-up são itens que podem ser coletados pelo jogador.**
- **Coletáveis que servem para destravar coisas, aumentar habilidades:**
 - Moedas;
 - Ouro;
 - Peças de quebra-cabeça;
 - Troféus;
 - Comprar coisas (comida);
 - Dinheiro.

Páginas 08 – Inimigos

- **Se um perigo usa Inteligência Artificial ele é qualificado como inimigo.**
- **Situações de dificuldade a serem enfrentadas;**
- **Boss são inimigos difíceis de se vencer, geralmente são encontrados no fim do jogo**
- **Dizer onde eles são encontrados e quais as dificuldades de vencê-los.**
- **Personagens Boss são divertidos e responsáveis pela visualidade no seu documento final.**

Páginas 09 – Cenas de Corte

- **O seu jogo tem filmes ou cenas de corte.**
- **Onde elas serão apresentadas?**
- **São interrupções do jogo para informações.**
- **Descrever onde o jogador irá ver as cenas de corte: cabeçalhos, rodapé, filmes e links.**

Páginas 10 – Materiais de Bônus

- **Aqui você fala sobre qualquer material de bônus ou destraváveis.**
- **Qual é o incentivo para o jogador volta ao seu jogo.**
- **Incentivos.**
- **Aqui você fala de jogos multiplayer e conteúdo que pode ser baixado.**

Diversos Documentos de GDD

Existem vários documentos que são utilizados juntamente com os documentos de design:

- a) **game design overview (resumo do jogo),**
- b) **detailed design document (documento detalhado),**
- c) **story overview (resumo da história),**
- d) **technical design document (documento de design técnico),**
- e) **pipeline overview (resumo do processo de integração de arte),**
- f) **systems limitations (limitações do sistema),**
- g) **art bible (bíblia de arte),**
- h) **concept art overview (resumo do conceito de arte),**
- i) **game budget (orçamento do jogo),**
- j) **project schedule (cronograma do projeto),**
- k) **story bible (bíblia da história do jogo),**
- l) **script, game tutorial/manual (tutorial e manual do jogo) e**
- m) **game walkthrough (guia do jogo).**

Cada documento tem uma função específica da área do jogo.

Próxima Etapa é GDD

- **O GDD (Game Design Document) é um documento muito importante no qual a equipe de desenvolvimento deve se basear para produzir o jogo.**
- **Por outro lado, a realização do GDD é fundamental para nortear o desenvolvimento, no entanto, ninguém da equipe quer lê-lo por inteiro.**
- **Tipos de GDD: Storyboards** (não importa a qualidade do desenho), **Diagramas** (use formas consistentes e cores para representar elementos de seu jogo), **Animatics** (o movimento ajuda visualizar melhor o gameplay), **Gráfico de Ritmo** (ele ajuda a compreender melhor o ritmo do jogo) e **Wiki da Equipe** (registro eletrônico ajuda a equipe e é dinâmico).

Exemplo de um Gráfico de Ritmo

Novas características do gameplay. Exemplo Máximo: Ghosts to Glory

Nível 1-1	Nível 1-2
Nome: grave perigo (cemitério)	Nome: calor de matar (cemitério)
Hora do dia: noite	Hora do dia: noite
História: personagem entra no cemitério, abrindo caminho por entre criaturas mortas-vivas que barram sua passagem	História: a bronca de Achille rachou a Terra, fazendo que poças de lava abrissem no cemitério.
Progressão: o jogador sabe movimentos básico, de combate e defesa. O jogador aprende habilidade de coletar e mapear.	Progressão: o jogador sabe realizar pulos perigosos e combate mais intenso .
Tempo de Jogo (estimado): 15 minutos	Tempo de Jogo (estimado): 15 minutos
Mapa de Cores: verde (árvores), marrom (rochas e terra) e roxo (lápides)	Mapa de Cores: vermelho (lavas), marrom (rochas e terra) e roxo (lápides)
Inimigos: esqueletos, esqueleto de espadas, fantasma, zumbi, caixão de madeira, imitação de arca	Inimigos: esqueletos, esqueleto (machado), esqueletos de espadas, esqueleto (guardião), zumbi, corvo, fantasma.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZJB0gkbsvWs>

Exemplo de um Gráfico de Ritmo

Nível 1-1	Nível 1-2
Mecânicas: solo sagrado, lápides quebráveis, tocha quebrável, tampa de cripta quebrável, pedras quebráveis, estátua de da chave de Achille, cadeado, portal, roda de prêmios, arca de tesouro, arca trancada, arca escondida, pedestal final.	Mecânicas: solo sagrado, lápides quebráveis, tocha quebrável, tampa de cripta quebrável, pedras quebráveis, estátua de da chave de Achille, cadeado, portal, roda de prêmios, arca de tesouro, arca trancada, arca escondida, pedestal final.
Perigos: solo profano, estátua de Achille, chão com buraco, torre da caveira, ponte móvel, água profunda, poça de lava.	Perigos: solo profano, portão oscilante, torre da caveira, jato de fogo, poça de lava.
Power-ups (item a ser coletado): koin, saco de koin, diamante, koin da morte, espírito, vida, língua de fogo, recarga de escudo, recarga de espada, meia saúde, saúde cheia, chave de metal, chave de ouro, melhoria da armadura.	Power-ups (item a ser coletado): koin, saco de koin, diamante, koin da morte, espírito, vida, língua de fogo, recarga de escudo, recarga de espada, meia saúde, saúde cheia, chave de ouro, melhoria da armadura.
Habilidades: segunda pancada, golpe poderoso, raio mágico, ataque da graça, chulé.	Habilidades: segunda pancada, golpe poderoso, raio mágico, ataque da graça, jogar escudo.
Economia: 200 koins, 2 koins da morte.	Economia: 200 koins, 1 koin da morte.
Materiais de Bônus: Não tem	Materiais de Bônus: Não tem
Trilha musical: cemitério 1	Trilha musical: cemitério 2

Progressão do Gameplay

Sugestões sobre elaborar o gameplay:

- O jogador começa no marco zero sem habilidades, equipamento e capacidades;
- O jogador tem várias habilidades que são apresentadas no começo do jogo. As habilidades tem que ser destravas;
- O jogador tem várias habilidades, mas não sabe como destravá-las;
- O jogador pode ganhar habilidades e por qualquer motivo pode perder, por exemplo depois de uma luta, e depois voltar a ganhar;
- O jogador pode ter habilidades que poderá usar imediatamente;
- O Gráfico de Ritmo é uma ferramenta que ajuda a desenvolver o GDD.