

O documento de design

High Concept

O **High Concept** é uma sentença simples que descreve a essência de um game. Com frequência, o design de um game começa e pode ser a semente a partir da qual o game se desenvolverá. High Concepts contêm apenas duas sentenças, mas captam a essência fundamental e a abordagem de gameplay de cada jogo.

PacMan desafia o jogador. Os elementos representam uma boca mastigadora abstrata, a limpar um nível semelhante a um labirinto repleto de pedaços de comida. Os níveis serão habitados por criaturas que vagueiam pelo labirinto e destroem o jogador se forem tocados; o jogador pode transformar essas criaturas em “fantasmas” por um tempo ao ingerir pedaços especiais de comida.

Escopo

O documento de **Escopo** é o trabalho da primeira etapa. O escopo expandirá o High Concept e dará uma ideia dos principais aspectos do game. Em termos ideais, o escopo servirá como ponto de partida para a maior parte da redação do design do game. Pense nele como a versão resumida para o design de games. O texto a seguir é um exemplo de documento de escopo de um game, chamado *Take Away*, que desenvolvemos para o livro *Game development with Lua*, da Charles River Media.

Escopo

Título	Take Away
Plataforma	PC
Jogadores	Apenas um Jogador
Gênero	Ação
High Concept	Take Away fará o jogador, que controla uma pequena nave, lutar contra uma horda infinita de inimigos que tentam roubar sua caixa de suprimentos. O jogador pode voar e destruir inimigos, e deve sobreviver pelo máximo de tempo possível – quando a última caixa é roubada, o game termina.
Objetivo	O objetivo é acumular o máximo de pontos possível. O jogador deve impedir que oito caixas de suprimento sejam arrastadas para fora da tela pelo inimigo – quando a última é arrastada, o game termina.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• O mundo do game é a área da tela: o jogador não pode sair dessa área.• O jogador controla uma nave – pode acelerar, virar e atirar (não há “gravidade” neste game, então o movimento continua depois que o jogador pega impulso).• O game termina quando a última caixa é arrastada para fora da tela.• O jogador recebe pontos para cada inimigo que destrói.• Os inimigos tentarão roubar as caixas, atirar no jogador e, talvez, matá-lo.• O game será acelerado à medida que o tempo passar. O jogador pode gravar sua partida a qualquer momento.

Design do game

O documento de design do game é o coração e a alma de todos os documentos que giram em torno de um game em desenvolvimento. É o verdadeiro documento de definição do jogo.

É o objetivo e ilustra como se deve jogar e apresentar uma descrição abrangente de todos os aspectos, para que a equipe de desenvolvimento possa, de fato, criar o game.

Documento de design

I. Visão geral essencial

a. **Resumo**

b. **Aspectos fundamentais**

c. **Golden nuggets**

II. Contexto do game

a. **História do game**

b. **Eventos anteriores**

c. **Principais jogadores**

III. Objetos essenciais do game

a. **Personagens**

b. **Armas**

c. **Estruturas**

d. **Objetos**

IV. Conflitos e soluções

V. Inteligência artificial

VI. Fluxo do game

VII. Controles

VIII. Variações de jogo

IX. Definições

X. Referências

Design do game

Visão Geral Essencial - apresenta uma breve, mas detalhada, visão geral do game. A intenção é fazer que qualquer pessoa se familiarize rapidamente com a ideia do game, o que o fará se destacar – e ter boa jogabilidade.

Resumo é uma síntese de toda a experiência do game. Grande parte pode ser copiada do documento de escopo, mas lembre-se de que o documento de design do game é feito para a equipe de desenvolvimento – as definições devem ser enxuta e eficiente.

Design do game

Aspectos Fundamentais tem a intenção de captar a essência do jogo, porém com foco no gameplay e no que o jogador está fazendo. O objetivo desta seção é extrair os componentes fundamentais do game que constituirão a trama central para a experiência e a diversão do jogador.

Golden Nuggets recebe nomes diversos dados por diferentes designers. Basicamente, essa pequena seção do design lista os elementos do game que o diferenciam dos concorrentes.

Design do game

Contexto do Game é onde você descreve o mundo que rodeia o game. Todo jogo existe dentro de um contexto (esperamos que seja familiar para o jogador de alguma forma) que é essencial para se entender o que acontece no game. Em alguns jogos, é uma história baseada na interação dos personagens. Em outros, pode ser o histórico de uma batalha.

História do Game o designer explica e esclarece a história do game, do início ao fim. Esta seção contém “spoilers” da experiência do jogo, mas é essencial que a história de qualquer jogo (a partir da perspectiva do jogador) seja documentada com clareza.

Design do game

Eventos Anteriores (quando houver) do documento mostra “o que aconteceu antes”. Explica o contexto da história do game dentro do universo do game como um todo.

Principais jogadores - No caso dos games em que personagens são os elementos-chave, esta seção permite que o designer apresente e explique os principais personagens do jogo, do alterego do jogador até seu terrível adversário. No caso de um grande game de RPG, a seção pode ser um tanto longa. Ao descrever um personagem, você pode apresentar a biografia dele, suas habilidades especiais, motivações e tudo o mais que definirá como ele agirá e que papel desempenhará dentro da história do jogo.

Design do game

Objetos Essenciais do Game - o designer descreve os diversos objetos que aparecem no jogo (isto é, aqueles que afetam a experiência do game. Um simples enfeite não aparece aqui). No caso de games que possuem muitos, esta seção pode ser separada em um documento de objetos.

Personagens - descrever os personagens do jogo, dos principais personagens envolvidos na história até os personagens não controlados pelo jogador aliados ou inimigos menos importantes. Mais uma vez, esta seção pode ser separada ou funcionar a partir de um documento mais amplo de dados do jogo.

Design do game

Armas define quaisquer armas ou habilidades que desempenham papel essencial no game (isto é, que podem ser empunhadas por um jogador ou outra entidade do game).

Estruturas define quaisquer estruturas singulares e significativas para o gameplay encontradas no game. Se você pensar nas diversas estruturas encontradas em um jogo. Você terá uma ideia clara do tipo de informação que é registrada aqui pelo designer. Deve descrever os diversos objetos que aparecem no jogo (isto é, aqueles que afetam a experiência do game. Um simples enfeite não aparece aqui). No caso de games que possuem muitos, esta seção pode ser separada em um documento de objetos.

Design do game

Objetos permite que você defina todos os objetos relevantes que não se encaixam nas categorias mencionadas anteriormente. São objetos como itens de um inventário. Itens que têm função no game, mas existem mais como coadjuvantes ou componentes para uma busca maior, como a solução de um enigma.

Design do game

Conflitos e Soluções do game normalmente é muito detalhada se o combate for um dos principais desafios para o jogador. Todo game tem alguma forma de conflito e solução, e essa área do documento é usada para descrever os conflitos em detalhes. Esse é o tipo de interação que você deve documentar nesta seção – basicamente, todos os sistemas de interação que representam conflitos entre as entidades do game.

Inteligência Artificial (IA) é o que controla e orienta os oponentes computadorizados para proporcionar desafios e oferecer ajuda ao jogador. Nesta seção do documento, resuma qualquer comportamento que define as ações dos oponentes computadorizados e quaisquer informações (por parte da IA) que afetarão esses comportamentos.

Design do game

Fluxo do Game pode ser uma das mais longas, especialmente se você tiver um game com base em níveis lineares. Nesta seção, aborde cada área do gameplay individualmente, quer ela seja um nível ou uma missão. Você deve incluir o máximo possível de informações aqui, inclusive as armas ou itens de inventário que são encontrados em cada ambiente, quais são as condições de vitória e que enigmas existem em cada ambiente determinado. A regra empírica para esta seção é: não inclua nada que não tenha sido inicialmente apresentado em outra seção do design do game. game normalmente é muito detalhada se o combate for um dos principais desafios para o jogador. Esta seção é um guia para programadores, artistas, designers de níveis e designers.

Design do game

Controles do documento de design abrange os comandos e os controles do usuário. Você deve abordar qualquer variação no controle em termos de plataforma, bem como qualquer abordagem ao mapeamento flexível dos controles (como o mapeamento personalizado de teclas, permitido em muitos games do tipo FPS para PCs). Esta seção não aborda as interfaces com o usuário (que são detalhadas no documento de especificação funcional), mas os comandos diretos do jogador durante a parte “de ação” do jogo.

Design do game

Variações de Jogo abrange qualquer variaç prevista na experiência do gameplay. Se estiver criando um único modo de jogar, esta seção é desnecessária; no entanto, se planeja criar modos para um jogador e para múltiplos jogadores, explique aqui esses modos de jogo e as diferenças entre eles. Assegure-se de abordar como são iniciados os diversos modos do game e como terminam as diversas seções de jogo. Além disso, documente – se houver – qualquer mudança no estilo de jogo ou nas regras de vitória ou comportamentos que você explicou anteriormente no documento para o modo principal de jogo. Você deve apresentar qualquer informação sobre gravação e carregamento nesta seção e como podem diferir entre as variações do jogo.

Design do game

Definições é necessário nesta seção do design do game se estiver criando ou usando alguns termos que não sejam claros. Simplesmente crie seu próprio glossário do jogo.

Referências contém informações sobre qualquer material de referência que seja essencial para ajudar a captar o clima e a ideia do game. Esta seção pode listar filmes inspiradores, games concorrentes que sejam usados como alvo, ou livros que inspirem a equipe.

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522127269/cfi/191!/4/4@0.00:0.00>