

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

# GDD - Game Design Document

## Criando um versão simplificada

Vinícius Kiwi Daros

19 de maio de 2014

# Antes de tudo...

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Os slides estão cheios de texto. Me desculpem. :(  
(É difícil falar sobre documentação sem usar muito texto)

Vocês preferem ver um exemplo antes ou depois?

# Roteiro

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

**1** Introdução

**2** Descrição

**3** Características

**4** Plataforma(s)

**5** Concept art

**6** Jogos similares

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

# Introdução

# Introdução (ou *Sobre o jogo*)

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Deve descrever o jogo da forma mais concisa possível.  
Precisa deixar explícito:

- Título
- Gênero
- Plataforma
- Objetivo (recomendado, mas opcional)
- **Diferencial**

Deve ter um ou dois parágrafos, mas precisa instigar curiosidade para o leitor querer saber mais sobre o jogo (e jogá-lo!).

A introdução pode ser vista como o *pitch* do jogo.

# Importância do título

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

É muito importante escolher bem o título do jogo, pois é ele identidade ao produto.

O título também é um forte elemento de contextualização.

**SEMPRE** que for feita referência ao jogo, use o título.

**NUNCA** use “o jogo”, “nosso jogo”, etc.

# Exemplos

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Killing Floor

*Killing Floor is a Co-op Survival Horror FPS set in the devastated cities and countryside of England after a series of cloning experiments for the military goes horribly wrong. You and your friends are members of the military dropped into these locations with a simple mission: Survive long enough to cleanse the area of the failed experiments!*

# Exemplos

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Killing Floor

*Killing Floor é um FPS cooperativo de sobrevivência e terror que se passa em cidades e nos campos devastado da Inglaterra depois de que uma série de experimentos militares de clonagem dá horrivelmente errado. Você e seus amigos são membros de uma equipe militar enviada a esses locais com uma missão simples: sobreviver o suficiente para limpar a área dos experimentos que falharam.*

# Exemplos

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Chivalry: Medieval Warfare

*Besiege castles and raid villages in Chivalry: Medieval Warfare, a first-person slasher with a focus on multi-player. Featuring competitive online combat that seeks to capture the experience of truly being on a medieval battlefield. Inspired from the intensity and epicness of swordfighting movies such as 300, Gladiator and Braveheart, Chivalry: Medieval Warfare aims to bring that experience to the hands of a gamer.*

*The game is skill-based and controls like a FPS, but instead of guns and grenades, players are given swords, shields, maces, battleaxes and longbows. Set in a fictional, yet gritty and realistic world, players will fight in fast paced online battles besieging castles, raiding medieval villages and fighting for glory in the arena with up to 32 players.*

# Exemplos

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Chivalry: Medieval Warfare

*Sitie castelos e invada vilas em Chivalry: Medieval Warfare, um slasher em primeira pessoa com foco no muti-player. Com combate competitivo on-line que procura capturar a verdadeira experiência de estar num campo de batalha medieval. Inspirado na intensidade e grandeza de filmes com batalhas de espadas, tais como 300, Gladiador e Coração Valente, Chivalry: Medieval Warfare traz essa experiência às mãos do jogador.*

*O jogo é baseado em habilidade e controles de FPS, mas em vez de armas e granadas, o jogadores recebem espadas, escudos, maças, machados de batalha e arcos longos. Ambientado em um mundo fictício, porém bravo e realista, os jogadores lutarão em batalhas on-line frenéticas sitiando castelos, invadindo vilas medievais e lutando por glória na arena com até 32 jogadores.*

# Exemplos

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Planetary Annihilation

*Colonize solar systems, annihilate homeworlds, and obliterate your foes in epic interplanetary battles with multiple players and thousands of units. Planetary Annihilation takes the RTS to a never-before-seen scale – and gives players powerful tools to control the action.*

*Control punishing spacecraft, powerful tanks, and an assortment of other futuristic machines of war in epic battles across entire solar systems. Set up entire planets as bases and teleport your units strategically into the heart of your foes' strongholds. Or end matches with the mother of all weapons: an asteroid on a collision course. Don't just win, annihilate!*

# Exemplos

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Planetary Annihilation

*Colonize sistemas solares, aniquile mundos e oblitere seus adversários em batalhas interplanetárias épicas com múltiplos jogadores e centenas de unidades. Planetary Annihilation leva o RTS a uma escala jamais vista - e dá aos jogadores ferramentas poderosas para controlar a ação.*

*Controle espaçonaves destruidoras, poderosos tanques e uma seleção de outras máquinas de guerra futuristas em batalhas épicas através de sistemas solares inteiros. Monte planetas inteiros como bases e teletransporte suas unidades estrategicamente direto no coração das fortalezas de seus inimigos. Ou encerre partidas com a mãe de todas as armas: um asteroide em curso de colisão. Não apenas vença, aniquile!*

# Exemplos

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## The Stanley Parable

*The Stanley Parable is a first person exploration game. You will play as Stanley, and you will not play as Stanley. You will follow a story, you will not follow a story. You will have a choice, you will have no choice. The game will end, the game will never end. Contradiction follows contradiction, the rules of how games should work are broken, then broken again. This world was not made for you to understand.*

*But as you explore, slowly, meaning begins to arise, the paradoxes might start to make sense, perhaps you are powerful after all. The game is not here to fight you; it is inviting you to dance.*

# Exemplos

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## The Stanley Parable

*O Stanley Parable é um jogo de exploração em primeira pessoa. Você jogará como Stanley e você não jogará como Stanley. Você seguirá uma história, você não seguirá uma história. Você terá uma escolha, você não terá escolha. O jogo terminará, o jogo nunca terminará. Contradição seguida de contradição, as regras de como o jogo deveria funcionar são quebradas e quebradas novamente. Este mundo não foi feito para você compreendê-lo.*

*Mas à medida que você explora, lentamente, significados começam a surgir, os paradoxos podem fazer sentido, talvez você tenha poder afinal. O jogo não está aqui para lutar com você; ele convida você a dançar.*

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

# Descrição

# Descrição

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Idealmente com uma ou duas páginas, é o “miolo” do GDD.

Tem como objetivo:

- Mostrar os elementos chave do jogo;
- Descrever o contexto e cenário;
- Indicar as motivações e/ou objetivos;
- Mostrar o que o jogador pode fazer;
- Elencar as mecânicas de monetização e socialização (se for o caso).

E o mais importante de tudo...

# Descrição

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

**Deixar explícito os *fatores de diversão!***

# Escrevendo

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Estabeleça uma conversa com o leitor  
(leitor = jogador);

Seja conciso;

Não coloque “detalhes de implementação” nas descrições.

# Exemplos

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Ruim

“O jogador usará as teclas + e - para aumentar ou diminuir o ângulo de inclinação do canhão e a força do disparo será proporcional ao tempo em que a tecla de espaço permanecerá pressionada.”

## Bom

“Você poderá controlar o ângulo de inclinação do canhão e a força do disparo para atingir seus inimigos com precisão.”

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

**Características**

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

# Características

# Características principais

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Lista objetiva com características funcionais do jogo.  
(Sessão *Key features* dos jogos no Steam)

Objetivo é destacar rapidamente os elementos...

- inovadores;
- muito bons;
- que são diferenciais;
- que trazem diversão.

# Características principais

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Exemplo:

- Mais 8.000 achievements!
- Badges colecionáveis;
- Física ultra realista;
- Fases criadas procedimentalmente;
- Inimigos com IA implacável, que aprende com seus erros.

# Objetivo da lista de características

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Nortear o desenvolvimento

Essa é a lista de promessas do que haverá no jogo. Portanto, é o principal guia do que precisa ser feito.

Cada item será uma “história” (grande objetivo de implementação). As tarefas serão criadas a partir disso.

Se alguma tarefa de desenvolvimento não estiver relacionada com nenhum item dessa lista, então ela **NÃO** é importante.

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Plataforma(s)

Simplesmente descrever qual é a plataforma alvo e a forma básica de interação.

Exemplo:

- PC (Windows e Linux), com teclado e mouse;
- Browser, com mouse ou touch;

Também nessa seção pode-se colocar a meta de requisitos mínimos que deseja-se atingir.

OBS: idealmente, deveria-se ter ideia do público alvo também.

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

**Concept art**

Jogos similares

Concept art

# Concept art

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Deve conter as ilustrações para exemplificar cenários, personagens, objetos, itens coletáveis, etc.

Outros elementos visuais, como tela inicial, HUD, menus também podem ser colocados aqui.

Todas as ilustrações podem ser apenas esboços.  
(Vale mais ter 10 esboços diferentes do que 1 arte-final)

Também é válido colocar fotos de locais, veículos ou mesmo elementos de outros jogos para servirem de **referência**.

# Importância do concept art

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Mesmo sem a arte final, pelo concept já é possível entender o estilo e o clima que o jogo terá.  
(Sombrio, cartunesco, colorido, realista, etc.)

Ajuda fortemente o compartilhamento de uma **visão única** do jogo entre todos os envolvidos no projeto.

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Jogos similares

# Jogos similares (opcional)

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Todo esforço para favorecer a **visão única** sobre o jogo é válido.

Assim, é importante listar quais jogos tem mecânica, temática ou arte parecida com a que se deseja fazer.

OBS: Além disso é importante tentar descobrir se um jogo igual ou muito parecido já existe.

# Fim

GDD

Vinícius Kiwi  
Daros

Introdução

Descrição

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Obrigado!

Dúvidas?