

Desenvolvimento de Jogos

DOCUMENTAÇÃO DO JOGO

Profa. Thaiana Pereira dos Anjos Reis, Dra. Eng.

thaiana.anjos@ifsc.edu.br

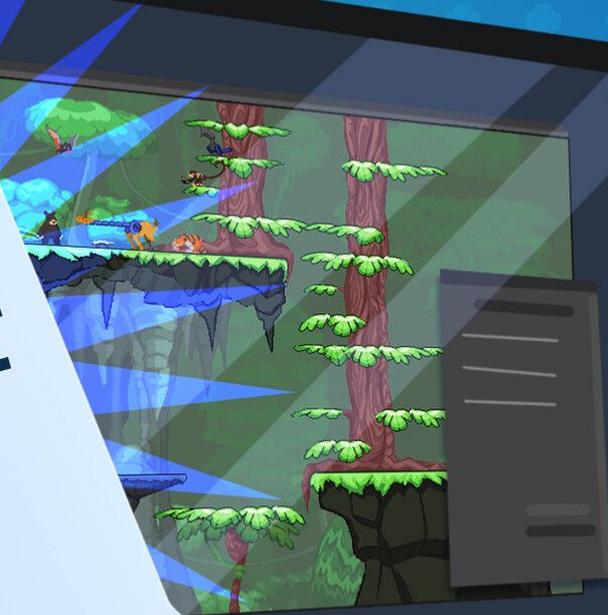
Prof. Roberval Silva Bett, Me. Eng.

roberval.bett@ifsc.edu.br

Agenda

- Formatos de Documentação;
- Classificação dos Jogos;
- Aplicação da documentação no jogo desenvolvido.

Game Design Document



GDD - Game Design Document

- É um documento contendo **todas as informações relevantes** no Design de um jogo.
- O GDD funciona como um **guia** para você desenvolvedor indie e/ou sua equipe no momento de retirar as ideias da cabeça e passar para o papel;
- Ele possui informações relevantes sobre a **proposta, funcionalidades e mecânica do jogo.**

GDD - Game Design Document

- Infelizmente **não existe um modelo único** para montagem de um GDD;
- Alguns autores enfatizam que um GDD mescla um pouco de **ciência** e um pouco de **arte**;
- Pode-se dizer que existem diversos modelos de documento para a construção do GDD, mas não existe um padrão;

Na verdade você terá que adaptar o seu documento às necessidades do jogo que se deseja montar, e à sua equipe de desenvolvimento.

GDD - Game Design Document

Rockergirl Bikeway

SGDD by Nome do Autor

História

Defina a arqui-inimiga da Rocker Girl roubou um carregamento de itens da linha Rocker Girl e espalhou no Rocker Park em Rocker City. A Rocker Girl tem que recuperar a maior quantidade possível de itens e garantir que todos possam receber seus cadernos há tempo para o novo período de aulas.

Jogo

Começa o jogo com a **tela de loading** onde estão as **marcas** das empresas envolvidas, em **seguida uma tela de abertura (música de fundo)** com um **botão 'jogar'** **[som: clicar]**. **Clicando** em 'jogar' será exibida uma **apresentação da história** do jogo através de uma **história em quadrinhos** onde a Rockergirl recebe um telefonema do namorado, que informa que seus cadernos foram espalhados pelo parque **[música de fundo]**, nesta mesma tela estarão as informações dos **campanhos do jogo**. O jogo começa com **uma tela de boas vindas** a **Rockergirl pedalando em sua bicicleta** numa pista de ciclismo de um **parque [música de fundo]**. Sua velocidade é **constante** e não é controlada pelo jogador, o jogador pode **apertar barra** para um **pulo simples [som: pulo]** e apertar **barra duas vezes** para que a **gatinha 'Princess'** pule da 'cestinha' da bicicleta **[som: miado da gata]**, configurando-se como um pulo duplo. Ela enfrenta obstáculos no caminho **(buracos, latas, cascas de banana, skate)** enquanto recolhe os itens **(cadernos, bolsas, etc)** **[som: pegar item]**. Existe um **marcador de pontuação** que **aumenta** enquanto a Rocker Girl estiver na bicicleta e **ganha bonus cada vez que ela pega itens**. Quando ela pega um item o mesmo **aparece grande** no meio da tela (propaganda dos produtos). Após algum tempo ela **chega no fim da fase** e o processo se repete em mais 3 trechos do parque **(chafariz, brinquedos, castelinhos)**, porém com a velocidade **incrementada [música para cada fase]**. Quando ela **cai [som: cair]** aparece uma **mensagem na tela** comentando sua pontuação, os **prêmios** e **três links: 'publique sua pontuação', 'poste no twitter'** e **'poste no facebook'** e também **informando** pra clicar num **botão pra jogar novamente [música de game over]**.

Arte	Programação
<ul style="list-style-type: none"> Tela de Loading (marcas Produtora, Agência); Logotipo do jogo; Tela Inicial (logotipo + composição); História em Quadrinhos; Interface: Controle; Animação: Rockergirl pedalando; Animação: Rockergirl pulando (2); Animação: Rockergirl caindo; Tileset #1: pista da Rockergirl; Tileset #2: água ao redor, poça no meio; Tileset #3: muros pixados ao redor, buraco no meio; Tileset #4: grades ao redor, buero aberto no meio; Props #1: árvore, moita; Props #2: chafariz, fonte; Props #3: half-pipe, rampa; Props #4: castelo, estátua; Background: Nuvens; Interface: Pontuação; Interface: Itens pra recolher: 16 cadernos; Desafios: Casca de Banana, Balde de Lixo, Skate, Oléo; Tela Final: 4 estádios de pontuação; Tela Final: botões de Facebook, Twitter, Ranking; Tela Final: botão jogar novamente; Site: página do jogo, página de postar no ranking; 	<ul style="list-style-type: none"> Loading; Tela de abertura com botão; Tela da História em Quadrinhos com botão; Tela se movendo automaticamente; Rockergirl seguindo a tela; Câmera seguindo personagem; Pulo da Rockergirl; Pulo duplo da Rockergirl; Pontuação automática por tempo; Recolher itens, pontuar e avivá-los na tela; Terminar fase e começar outra mais rápida; Morrer; Postar pontos no Twitter e Facebook; Enviar pontos para o ranking (form PHP); Cadastrar jogador no DB do ranking; Botão para reiniciar: volta para 1ª fase.
	<p>Áudio</p> <ul style="list-style-type: none"> Música da tela de abertura; 4 Músicas de Levels; Som: clicar; Som: pulo; Som: pulo duplo (miado de gato); Som: pegar item; Som: cair da bicicleta;



GAME DESIGN CANVAS

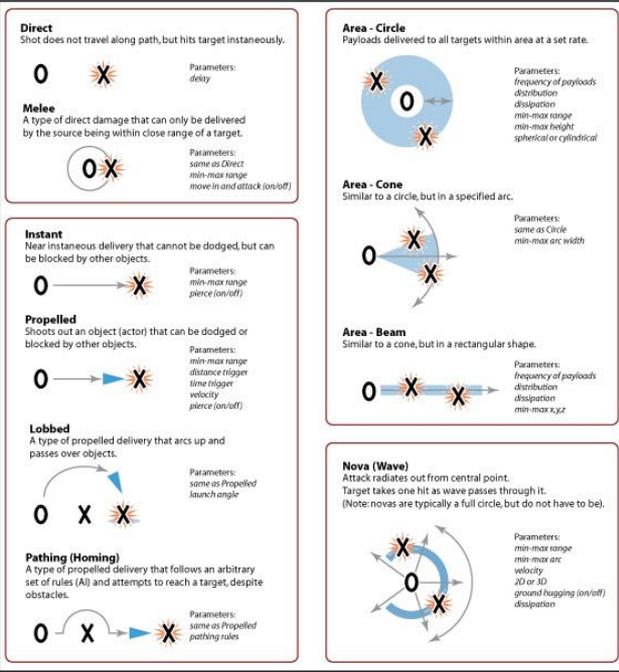
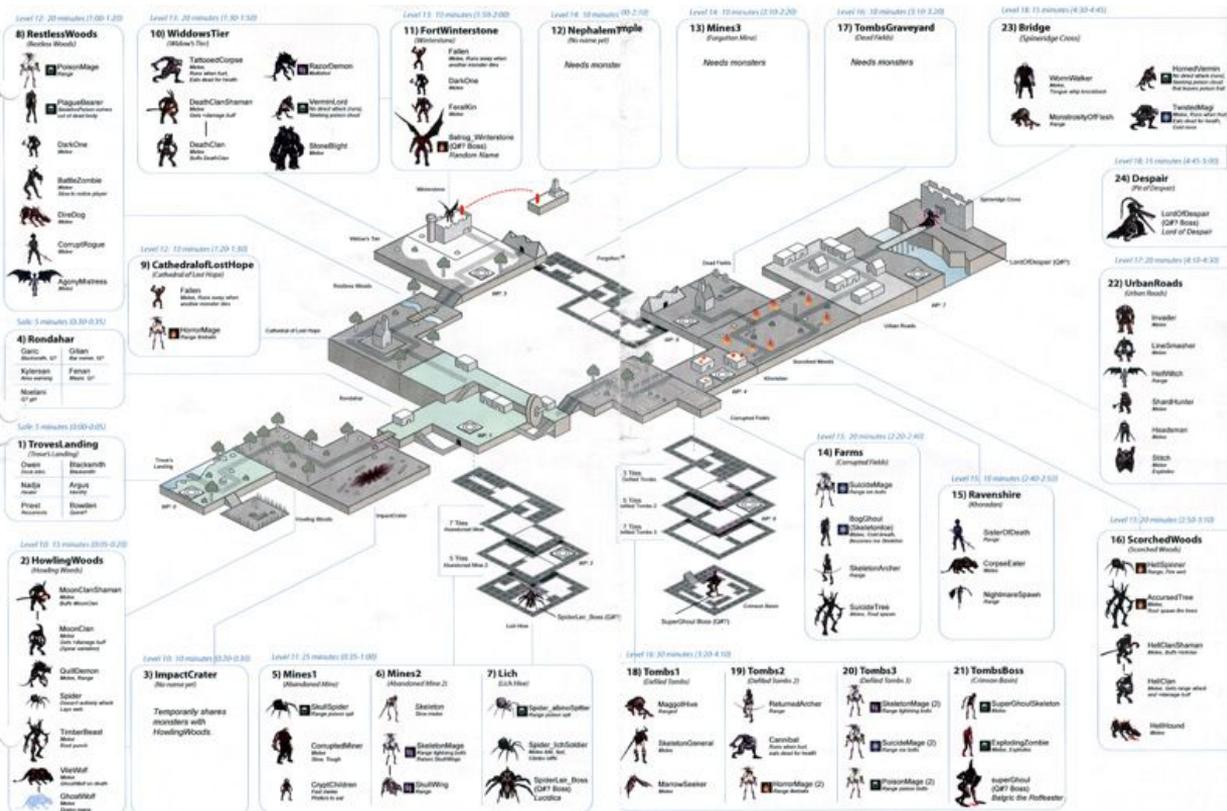
v1.3

Projeto para:
Projeto de:

Data:
Iteração:

 <h3>Plataforma</h3> <p>Plataforma Alvo? Público-alvo? Idade Alvo? Data de lançamento esperada?</p>	 <h3>Conceito</h3> <p>Conceito deve incluir alguns parágrafos curtos sobre a história (começo, meio e fim... ou pelo menos um suspense) mencionando o cenário, os personagens e o conflito. Descrição da jogabilidade deve dar uma breve ideia do fluxo do jogo (quala-to-ent).</p>	 <h3>Jogabilidade</h3> <p>Que tipo de jogo é que o jogador se envolve? Que gêneros são eles? (Corrida, tiro, plataforma, e assim por diante). Como a jogabilidade do jogo? (Muita liberdade? Capítulos de história? Se houver vários min-jogos, listá-los pelo nome e de uma breve descrição. Se há situações, listá-las especifica do jogo, listá-las. FSI Descrição geral do conceito devem ser incluído e brevemente descreva aqui. Diagramas são bons para ilustrar conceitos de jogo. Que características de jogo são únicas e o hardware da plataforma? (Dico rápido tem de todos: tela, mapa, tela, cartão de memória, e assim por diante.) Forneça exemplos.</p>	 <h3>Fluxo do Jogo</h3> <p>Como é que o jogador cresce quando os de saíes aumentam? Como isso se amarra na história? Como o sistema funciona? (Pontos de experiência, dinheiro, pontuação, colecionáveis) O que o jogador ganha à medida que cresce? (Novas habilidades, armas, movimentos adicionais, destraváveis)</p>	 <h3>Controle</h3> <p>Mostrar rapidamente os controles de teclado alguns dos movimentos essenciais / combinações para estes produtos. Incluir imagens do controlador de S&K para referência.</p>
 <h3>Interfaces</h3> <p>Como é que o jogador navega no shell do jogo? A interface é invocada com a tela da interface? Que música é usada? Inclua um diagrama de fluxo simples de como o jogador irá navegar na interface.</p>	 <h3>Mundo do Jogo</h3> <p>Onde é o lugar do jogo? Listar os ambientes o jogador irá visitar com breves descrições. Como estes ambientes se amarram na história? A diversão está sendo invocada em cada mundo? Como eles estão conectados? (linear ou em rede)? Inclua um diagrama de fluxo simples de como o jogador navega pelo mundo.</p>	 <h3>Chefes & Inimigos</h3> <p>Chefes, se aplicável, que tipo de personagens chefe encaram o jogador? Quais ambientes que eles aparecem? Como é que o jogador pode derrotá-los? O que o jogador precisa conseguir para derrotá-los? Inimigos: Se aplicável, que tipo de inimigos encaram o jogador? Que tipo de ataques legais que eles têm? Descreva o a inteligência artificial do inimigo. O que os torna únicos?</p>	 <h3>Mecânica & Poderes</h3> <p>Mecânica de jogo. Que mecânica única está no jogo? Como eles se relacionam com as ações do jogador? Como eles vão ser usados no ambiente? Poderes: Se aplicável, que tipo de poderes/colecionáveis o jogador pode coletar? Quais são os benefícios da coleta-los? Eles podem ser usados para comprar itens, habilidades, e assim por diante?</p>	 <h3>Personagens</h3> <p>Quem faz o controle do jogador? Qual é sua história? O que eles podem fazer de único / especial para este jogo? O jogador pode fazer vários tipos de atividades? (Binge, ativar, etc.) O jogador pode sempre mudar os personagens? O que define o jogador?</p>
 <h3>Cutscenes, Bonus Material Comps</h3> <p>Como as cenas vão ser apresentadas? Quando eles aparecem, entre os níveis? No início e no final do jogo? Qual o formato que eles foram criados em? (CGI, Em Flash? Show de marionetes?) Qual o material que o jogador será capaz de desbloquear? Que incentivo há para o jogador jogar novamente? Que outros jogos serão seus concorrentes no momento do lançamento no mercado?</p>				

GDD - Game Design Document



GDD - Game Design Document

- **Quando não vale a pena desenvolver um GDD:**

- GDD com formato inadequado;
- Jogos simples com mecânicas conhecidas;
- Game Jam de tempo limitado;



- **Quando documentar:**

- Indie: Garantir a documentação do projeto visando não se perder no decorrer do tempo;
- Equipe: Garantir a interação entre os membros da equipe com sintonia sobre o que precisa ser feito;



GDD - Game Design Document

- **Fazer um jogo pode ser comparado a fazer um bolo:**

- Primeiro você precisa de uma receita (Documentação do jogo);
- Deve-se ter em mente que mudanças podem ocorrer durante o decorrer da atividade em função de problemas que irão aparecer.

- **Depois deve-se juntar os ingredientes:**

- Um projeto geralmente é composto por vários profissionais com as mais variadas habilidades;
- Às vezes é necessário se adicionar um ingrediente de última hora, assim como em um jogo às vezes se faz necessário a contratação de um profissional ou terceiro com habilidades específicas.

GDD - Game Design Document

Durante o processo de construção de um jogo existem alguns documentos que podem ajudar a focar as ações:

- GDD de Página-única;
- GDD de dez-páginas;
- GDD Bíblia;

GDD - Game Design Document

- Muitas são as discussões sobre o tamanho que um GDD deve ter;
- Algumas pessoas acham que ele deveria ser o menor possível para descrever suficientemente o que o jogo deve fazer;
- Outros argumentam que ele deva ser o mais detalhado possível.

GDD - Página Única

- **É uma visão global do seu jogo:**
 - Ele deve ser interessante, descritivo, informativo e “curto”;
- **Basicamente ele precisa ter:**
 - Título do jogo;
 - Plataforma pretendida;
 - Faixa etária dos jogadores;
 - Classificação ESRB (*Entertainment Software Rating Board*);
 - Um resumo da história do jogo;
 - Modos distintos de gameplay;
 - Diferenciais de venda;
 - Produtos concorrentes.

GDD - Página Única

Modelo disponível no Moodle para download

Título do Jogo

Curta descrição

Identidade do jogo

Crie um resumo descrevendo o que seu jogo é (Por exemplo: Marcão, uma minhoca alienígena, deve enfrentar cachorros espaciais em uma base espacial próxima de Saturno para conseguir salvar sua amada, Jennifer).

Descrição da mecânica

Liste seu jogo do ponto de vista da mecânica. Pergunte-se: como funciona? (Ex: Jogo de plataforma - side scroller? Puzzle game? - envolvendo inimigos terrestres e voadores)

Características

Elementos do seu jogo (Ex: Ambientação espacial; Jogo possui movimentação rápida, exigindo um alto poder de reação do jogador; etc).

Arte

Será um jogo 2D ou 3D? Caso 2D, pixel art? Digital art? Caso 3D, low poly? High poly?

Música/ Trilha Sonora

Inclua músicas de referências para suas trilhas sonoras. Vale procurar em sites por trilhas sonoras de jogos de sucesso também (Ex: YouTube).

GDD - 10 Páginas

- É um amplo documento de design de jogos e define a espinha dorsal do seu jogo;
- Você deve redigir um documento “dez páginas”, que contemple aos diferentes públicos;
- Você não precisa criar dois ou mais documentos desse tipo, mas deve-se atentar para que o mesmo contemple todos que irão ter acesso a mesmo.

GDD - 10 Páginas

Modelo disponível no Moodle para download

[Tema](#)
[Mecânicas Básicas](#)
[Plataformas](#)
[Modelo de Monetização](#)
[Escopo do Projeto](#)
[Referências](#)
- <Referências #1>
- <Referências #2>
- <Referências #3>
- <Referências #4>
[Pitch de Elevador](#)
[Descrição do Projeto \(Breve\)](#)
[Descrição do Projeto \(Detalhado\)](#)
[O que diferencia este projeto?](#)
[Mecânicas de Jogabilidade \(Detalhadas\)](#)
- <Mecânica #1>
- <Mecânica #2>
- <Mecânica #3>
- <Mecânica #4>
[História e Jogabilidade](#)
[História \(Breve\)](#)
[História \(Detalhada\)](#)

GDD - Bíblia

- **É uma visão completa do seu jogo:**
 - Formato em que um grande documento com ênfase na representação verbal explica todas as áreas do jogo em grande nível de detalhe.
- **Desvantagem:**
 - É o formato mais difícil de ser mantido e com menos chances de ser lido por toda a equipe.

GDD

- **Como criar um GDD:**

- Use ferramentas que facilitem a colaboração, seja presencial ou à distância (comentários, marcar pessoas, histórico). Exemplos: Google Docs / Planilhas, Trello.
- Torne uma pessoa responsável pela manutenção e atualização do GDD, mas aberta aos *inputs* de todos.
- Use imagens (próprias ou com licenças adequadas) quando possível, pois às vezes um diagrama ou mockup explica melhor uma feature do que muitas palavras.

Lembre-se: cada jogo vai acabar tendo um GDD diferente, para atender suas necessidades específicas. Pense no que é mais importante para o seu jogo!

GDD



- **Super Mario Bros**

O GDD do jogo poderia ser composto por **6 capítulos**:

- 1) Movimentação
- 2) Inimigos
- 3) Elementos do level
- 4) Levels
- 5) Limitações de gameplay
- 6) Feedback sonoro e visual.





- **Super Mario Bros**

1) Movimentação: neste capítulo seria descrito a movimentação do Mario, no que ela era semelhante a outros jogos plataforma da sua época e no que ela era diferente;

2) Inimigos: cada um dos inimigos seria descrito e como eles funcionavam;

3) Elementos do *level*: o funcionamento das estruturas do mundo como os buracos, os tubos, as plataformas que podem ser atravessadas ou não, destruídas ou não e a bandeira de fim de fase;



- **Super Mario Bros**

4) Levels: daria uma introdução de quantos mundos e quantos levels por mundo existem, mencionando as mudanças estéticas e de level design em cada um deles;

5) Limitações de gameplay: falaria do sistema de vidas, de pontos e de tempo, ou seja, tudo que limita o jogador e adiciona dificuldade ao jogo que é externo ao level design; e

6) Feedback sonoro e visual: explicaria a música e efeito visual de pegar uma estrela, os efeitos de morte, o som de pegar uma moeda, a aceleração da música quando o tempo está acabando etc.

ESRB

Classificação ESRB (*Entertainment Software Rating Board*)

- É um sistema de classificação Norte-Americano



ESRB

- **E** : O conteúdo é geralmente recomendado para todas as idades. Fantasia, violência leve, linguagem leve;
- **E10** : Fantasia e violência leve acima de 10 anos;
- **T** : Fantasia, linguagem forte, violência, sangue, indicado acima de 13 anos;
- **M** : Pode conter violência intensa, conteúdo sexual, linguagem forte, indicado acima de 17 anos;
- **AO** : Somente adultos maiores de 18 anos;
- **RP** : Classificação pendente;
- **RP17+** : Classificação pendente, indicado acima de 17 anos.

ESRB

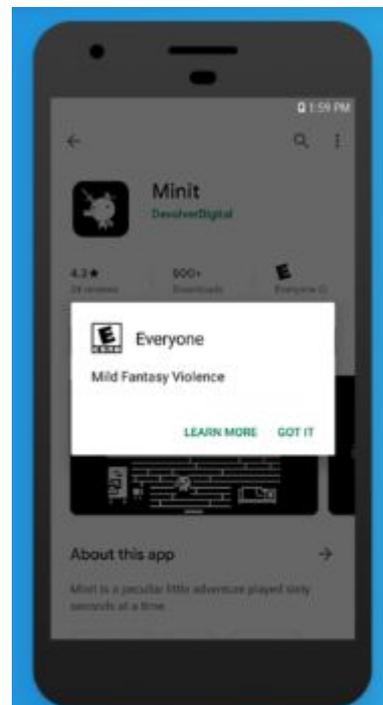


Para conhecer mais sobre as classificações:
<https://www.esrb.org/ratings-guide/>

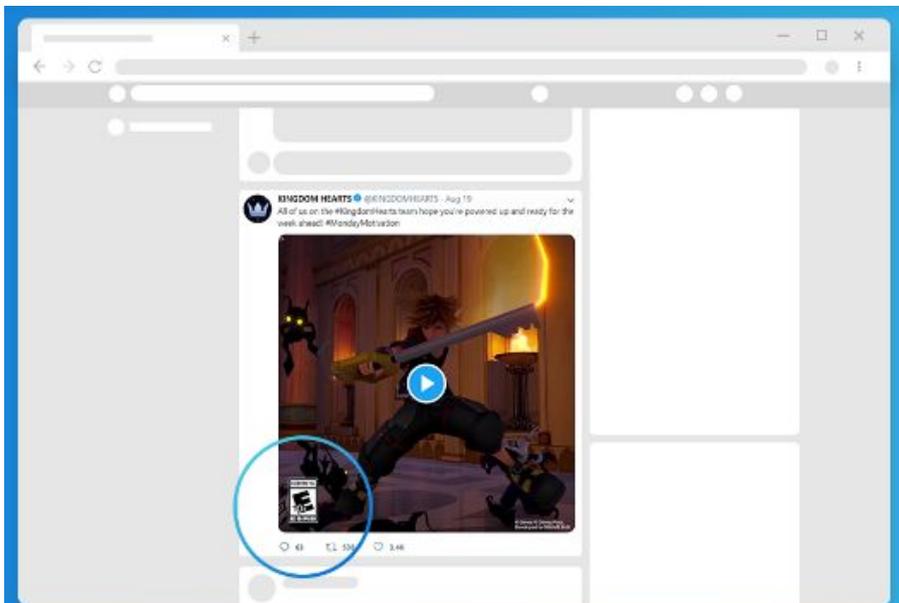
ESRB



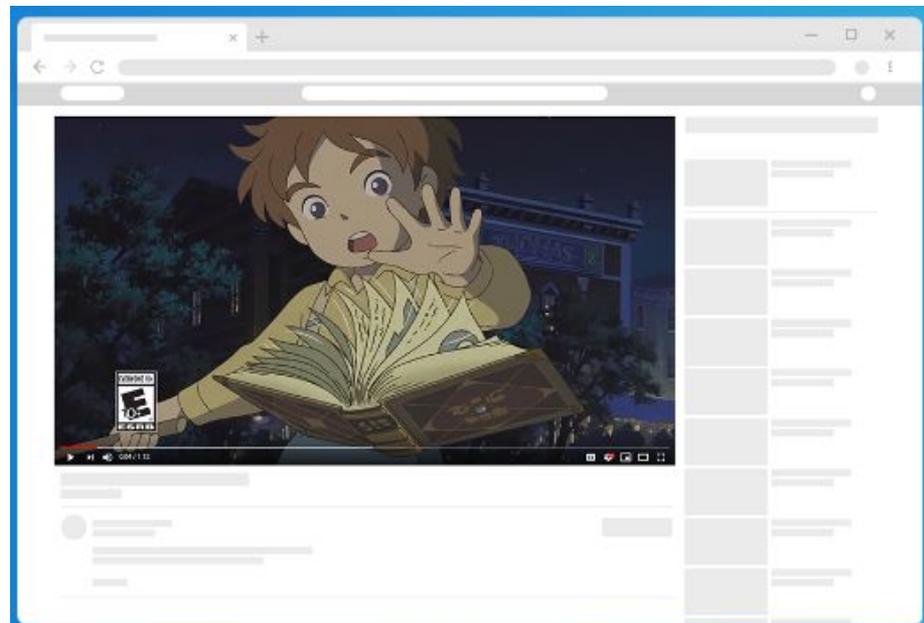
PlayStation Store



Google Play



Social Ad



Video Ad

Dúvidas?

Profa. Thaiana Pereira dos Anjos Reis, Dra. Eng.

thaiana.anjos@ifsc.edu.br

Prof. Roberval Silva Bett, Me. Eng.

roberval.bett@ifsc.edu.br