

BÔNUS LEVEL 2

EXEMPLO DE DOCUMENTO DE DESIGN – DEZ-PÁGINAS

Diferentemente do página-única, que deve ser mantido em uma página, o dez-páginas é mais um conjunto de diretrizes do que uma política rigorosa.¹ Está mais para um “dez-pontos” do que dez-páginas, mas fique à vontade para dedicar uma página por tópico.

O que é importante é que todas as pinceladas mais grosseiras de informação estão incluídas e o documento seja acessível e emocionante para se ler. A fundamentação desse documento irá se tornar sua apresentação de pitch e o seu GDD.

Página 1: Página de Título

Inclua uma imagem, se possível, um título (preferivelmente um logo) e sua informação de contato, plataformas pretendidas, público pretendido, classificação pretendida e data de lançamento esperada.

Página 2: História e Gameplay

A página 2 deve incluir alguns pequenos parágrafos sobre a história (começo, meio e fim... ou, pelo menos, um suspense) mencionando o ambiente, os personagens e o conflito. A descrição do gameplay deve dar uma breve ideia do fluxo do jogo – quebre-o em estágios ou tópicos, se for mais fácil de transmitir a informação assim.

Página 3: Fluxo de Jogo

Como o jogador evolui com o aumento dos desafios? Como isso se amarra à história? Descreva brevemente como funcionam esses sistemas (pontos de experiência, dinheiro, pontos, coletáveis)

¹ Parecido com o código pirata.

e o que o jogador ganha à medida que ele evolui (novas habilidades, armas, movimentos adicionais, itens destraváveis).

Página 4: Personagem (ens) e Controles

Quem controla o jogador? Qual é sua história? O que eles podem fazer para que seja único/especial para este jogo? O jogador pode fazer diversos tipos de atividades (guiar veículos, atirar e outros)? O jogador troca de personagens? Qual a diferença no jogo?

Página 5: Principais Conceitos do Gameplay e Características Específicas da Plataforma

Em que tipo de jogo o jogador se envolve? Quais são os gêneros (corrida, tiro, plataforma e outros)? Como é quebrada a sequência de jogo (níveis, rodadas e capítulos de história)? Se existirem múltiplos minigames, relacione-os pelo nome e dê a eles pequenas descrições. Se houver cenários legais de gameplay específicos, relacione-os. DVs da visão geral de conceito devem ser incluídos e brevemente detalhados aqui. Diagramas são ótimos para ilustrar conceitos do jogo.

Que características de jogo são únicas e tiram proveito do hardware (HD, touch screen, múltiplas telas, memory card etc.)? Dê exemplos.

Página 6: Mundo do Jogo

Onde o gameplay acontece? Liste os ambientes que o jogador visitará com pequenas descrições. Como eles se amarram com a história? Que clima será evocado em cada mundo? Como estão conectados (linear ou navegação por meio de uma central)? Inclua um diagrama simples de fluxo de como o jogador navegará no mundo.

Página 7: Interface

Como o jogador navega na superfície do jogo? Que clima é evocado com as telas de interface? Que música é usada? Inclua um diagrama de fluxo simples de como o jogador navegará a interface.

Página 8: Mecânicas e Power-ups

Mecânicas de gameplay. Que mecânicas únicas estão no jogo? Como elas se relacionam com as ações do jogador? Como elas serão usadas no ambiente?

Power-ups. Se aplicável, que tipo de power-ups/coletáveis o jogador pode coletar? Quais são os benefícios de coletá-los? Eles podem ser usados para coletar itens, habilidades etc.?

Página 9: Inimigos e Bosses

Inimigos. Se aplicável, que tipos de inimigos o jogador enfrenta? Que tipos de ataques legais ele tem? Descreva a IA dos inimigos. O que os faz únicos?

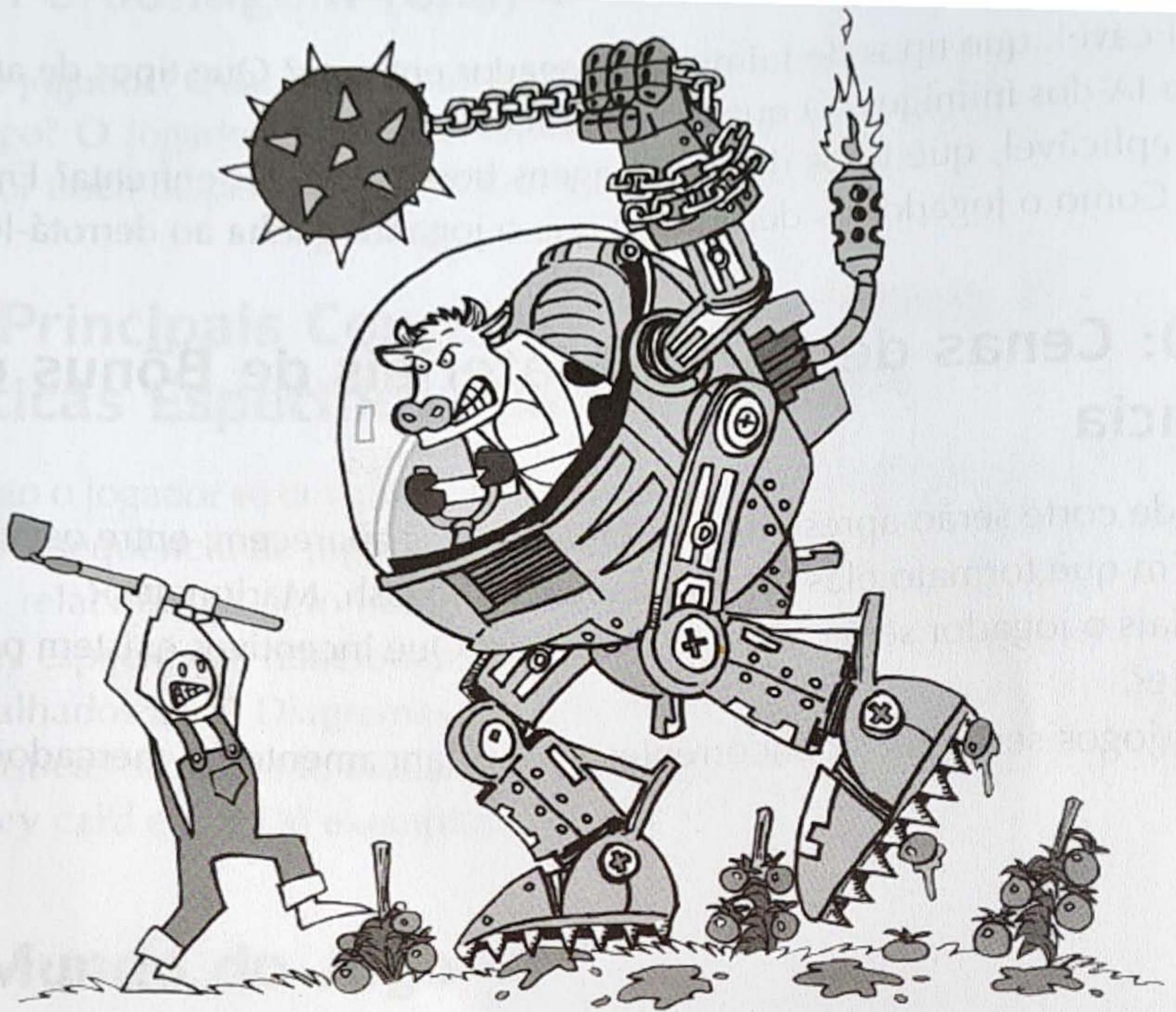
Bosses. Se aplicável, que tipos de personagens boss o jogador enfrenta? Em que ambientes eles aparecem? Como o jogador os derrota? O que o jogador ganha ao derrotá-los?

Página 10: Cenas de Corte, Materiais de Bônus e Concorrência

Como as cenas de corte serão apresentadas? Quando elas aparecem; entre os níveis? No começo e fim do jogo? Em que formato elas foram criadas (CG, Flash, Marionetes)?

Que materiais o jogador será capaz de destravar? Que incentivos existem para que o jogador jogue novamente?

Que outros jogos serão seus concorrentes após o lançamento no mercado?



FARM WARS

Para XBOX Live Arcade, PSN e WiiWare

Classificação: E10+

Data de Lançamento: ASD

FARM WARS

Nome e Informação de Contato

Data

História do jogo:

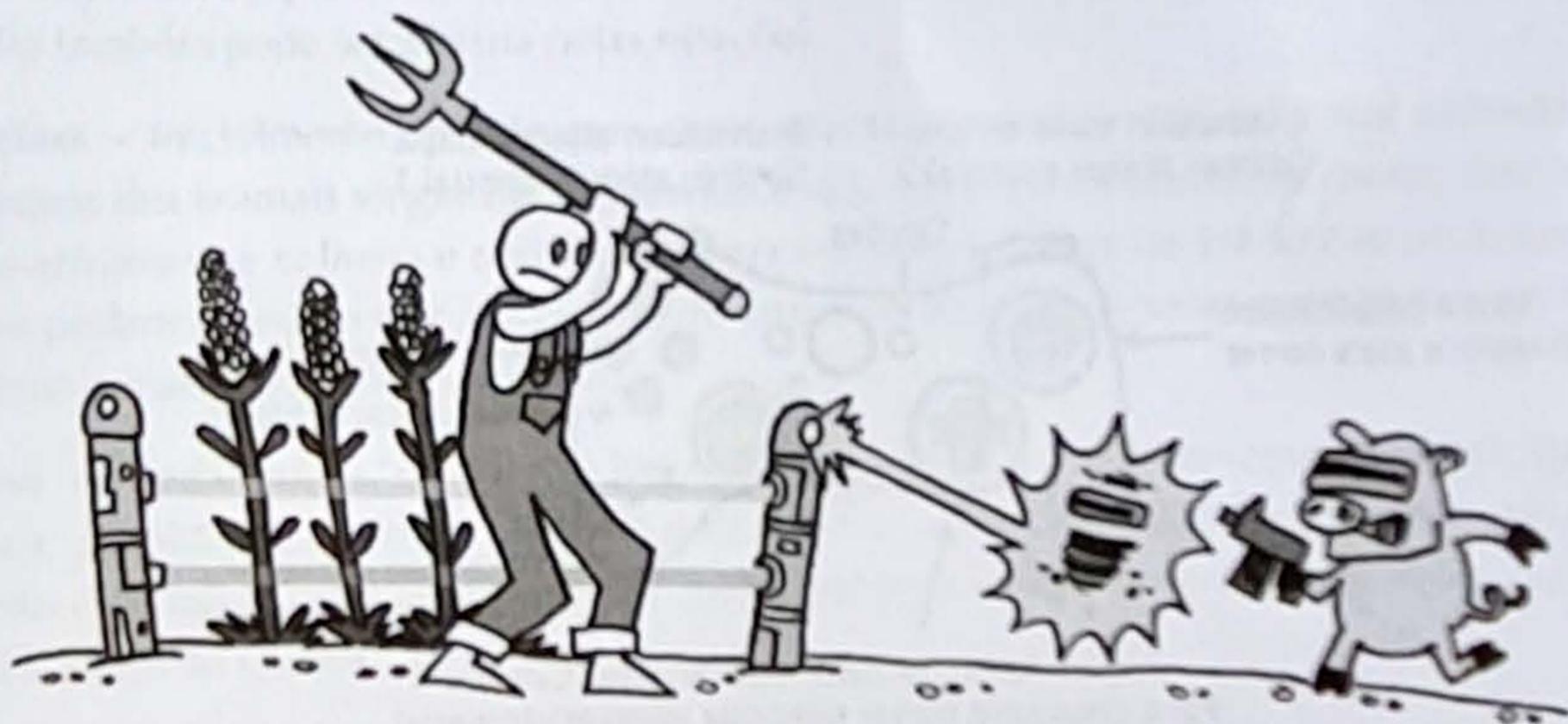
O Fazendeiro MacDonald tem uma fazenda... e essa fazenda está sob ataque! Cansados de serem explorados por seu leite e seus ovos, os animais da fazenda juntaram forças para encomendar, pelo correio, trajes mecânicos da morte e se rebelar! O fazendeiro MacDonald deve lutar contra ondas de vacas assassinas, ovelhas sinistras e galinhas enlouquecidas que ameaçam pisotear sua colheita com seus pés mecânicos! À medida que a guerra cresce e se espalha pelo interior, cada um dos lados traz novas tecnologias e aliados para a luta. Quem ganhará as Guerras da Fazenda? O fazendeiro MacDonald poderá defender sua propriedade ou sucumbirá?

O jogo:

Em Farm Wars, o jogador é o Fazendeiro MacDonald defendendo sua fazenda de vacas, ovelhas e galinhas assassinas. O jogo é separado em cinco fases distintas, cada uma com tempo limitado de jogo. Os jogadores plantam e cultivam sua safra, em sua fazenda, para venda, a fim de comprar upgrades de defesas e armas. Os jogadores defendem sua fazenda personalizada de ondas de inimigos, vendem a colheita que sobrou em sua barraca na beira da estrada, compram e plantam novos produtos e melhoram as defesas da fazenda em preparação para a próxima onda... ou economizam para construir ou comprar robôs próprios! Cada rodada de jogo dura de quinze a trinta minutos – com seis mapas de ambiente, seis condições de clima e seis rodadas de boss para proporcionar dez horas de gameplay.

Ritmo:

Farmville com Tower Defense com MechWarrior



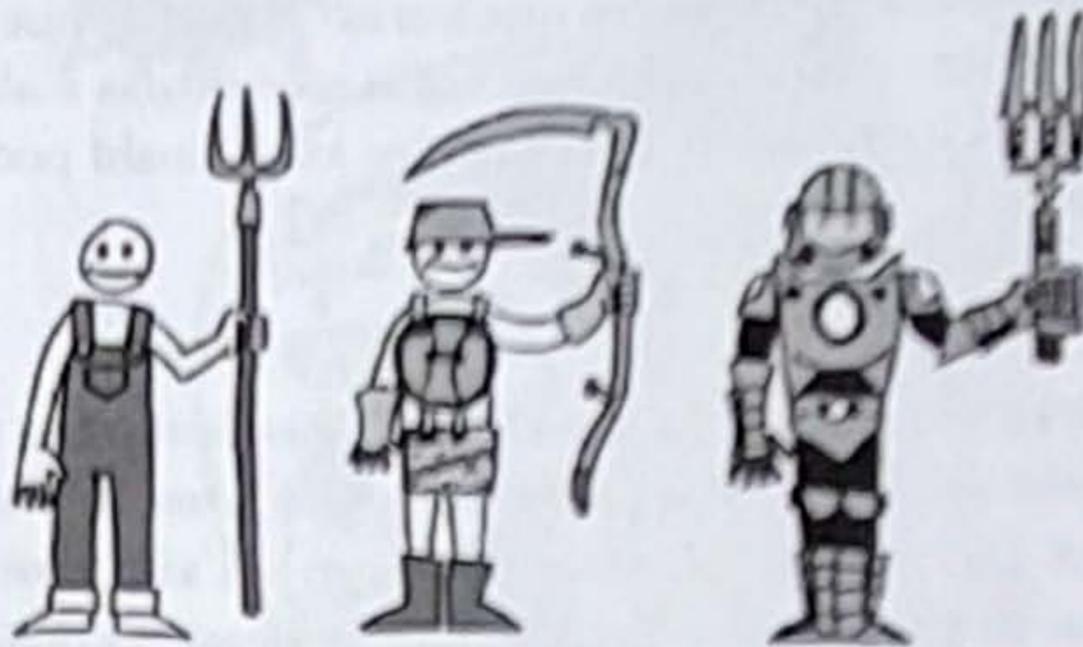
FARM WARS

Nome e Informação de Contato

Data

Personagem do jogador:

Fazendeiro MacDonald: um jogador que esteja começando Star Wars pode personalizar o rosto, os cabelos, as roupas e o sexo de seu personagem. Conforme o jogador melhora seu personagem no curso do jogo, ele pode comprar novos equipamentos para a cabeça, roupas e armaduras, tanto quanto melhorar as ferramentas, as armas, a defesa e os itens mecânicos.



No curso do jogo, o jogador pode escolher gastar o dinheiro para ir buscar uma árvore de tecnologias. A tecnologia evolui visualmente tanto quanto em funcionalidade desde equipamento tradicional de fazenda para equipamentos com temática steam-punk até equipamentos de tecnologia de cromo e aço.

Cada avanço em tecnologia oferece suas próprias vantagens e desvantagens. Uma peça de armadura high-tech oferecerá mais proteção, mas faz com que o jogador se mova mais lentamente do que seu equivalente analógico low-tech.

Controles do jogador (XBOX 360):



Mundo do jogo:

O mundo de Farm Wars é inspirado pelo charmoso mundo rural de Harvest Moon, os rígidos animais de "The Far Side" e o steam-punk que encontram os robôs de Brian Despain e Mech Warrior.

Fazendas são criadas para serem extremamente personalizáveis, mas de tamanhos gerenciáveis a fim de permitir aos jogadores viajar de uma ponta a outra, dentro da sessão de jogo. Os jogadores podem personalizar colheitas, construções e defesas.

Elementos aleatoriamente gerados em seis mapas diferentes e seis condições de clima (verão, inverno, primavera, outono, tornados e chuva) criam uma profundidade nunca vista em qualquer outro jogo de ação estratégica.

Experiência de jogo:

Uma "rodada" de jogo é quebrada em até cinco "fases". **Comprar, Plantar, Defender, Boss e Vender.**

Comprar – Usando seu catálogo ACME de compra por correio, o jogador pode adquirir sementes e equipamentos para uso na fase de plantio. Novos vegetais, equipamentos de fazenda, fertilizantes, irrigação, sistemas de defesa (cercas de madeira, até com raios laser) e, até mesmo, armas e itens "especiais" que podem ser comprados à medida que o jogo progride. Você pode, até mesmo, comprar e melhorar seu próprio traje robótico da morte! (Que pode também fazer a função de trator/colheitadeira.)

Plantio – Um fazendeiro deve cuidar de sua safra e com o jogador não é diferente. Durante essa fase o jogador se move em uma fazenda dinâmica em 3-D isométrico. A terra deve ser lavrada, os vegetais devem ser irrigados e o sistema de mísseis de defesa guiados devem ser erigidos. Seleção de safra, cuidado e colocação são muito importantes para a vitória. A safra também pode ser afetada pelas estações.

Defesa – Inicialmente armado com uma enxada, você deve defender sua colheita dos ataques dos animais vingativos da fazenda e seus trajes mecanizados da morte. Eles tentarão arruinar sua colheita e destruir sua terra em uma tentativa de tirá-lo dos negócios. Ou eles podem apenas tentar matar você de uma vez. As defesas certas e um pouco de habilidade evitarão que você sucumba.

Boss – A cada quatro "rodadas" o jogador se vê contra um dos principais animais (porco, vaca, galinha etc...) em uma luta até o final. Se o fazendeiro MacDonald perde, ele é coberto com folhas, mas, se ele vence... bem, vamos dizer que haverá bacon fresco ou bifes para a fase de vendas...

FARM WARS

Nome e Informação de Contato

Data

Vendas – Além do cultivo, o jogador também tem uma pequena barraca na lateral da estrada onde ele vende vegetais frescos. Clientes dão conselhos sobre a melhor maneira de gerenciar recursos e derrotar os inimigos, até sobre como será a próxima estação ou que produto será o “quente” da próxima estação...

Como vencer – Sobreviver e derrotar todos os animais bosses.

Como perder – Falir, ter sua fazenda devastada ou mesmo ser morto em combate. Quem disse que ser fazendeiro é fácil?

Mecânicas de jogo:

O jogo em **Farm Wars** é em uma vista isométrica de personagens, elementos e visão em 3D. A câmera pode ser aproximada e rotacionada em 360 graus para permitir tanto uma visão próxima ou distante do campo de batalha da fazenda. O jogador percorre o mapa em tempo real, cultivando, construindo e lutando contra inimigos que avançam. Um minimapa em HUD ajuda o jogador a navegar, localizar inimigos e conferir o status das defesas durante a batalha.

Os jogadores de **Farm Wars** executam ações simples – constroem defesas, usam ferramentas, plantam produtos e empunham armas. No curso do jogo, os controles continuam contextuais – tecnologias avançadas e melhorias de armas utilizam o mesmo esquema básico de controle. Após a batalha, qualquer safra que sobreviva é colhida automaticamente e adicionada ao inventário do jogador para ser vendida durante a fase de venda. A fase de venda acontece em uma tela estática simples que também utiliza ativos do jogo.

Os jogadores de **Farm Wars** podem pesquisar, comprar e construir defesas e ferramentas no curso do jogo. Cada item terá muitos níveis de melhorias, cada uma com um visual e efeito distinto. Diferentemente de muitos jogos, a tecnologia não suplanta a anterior, apenas se soma ao arsenal do jogador – o único fator limitante é a escolha do jogador e as finanças em qualquer um dos rounds.

Um exemplo de progressão de tecnologia de defesa seria como:

Cerca < Arame Farpado < Cerca Elétrica < Campo de Força < Sistema de Laser

Inimigos:

Cada Boss animal não somente tem seu próprio ataque devastador e Robôs Assassinos, mas geralmente é acompanhado por asseclas que aumentam seu poder, à medida que cada estação do jogo progride. A seguir, está um pequeno exemplo dos ataques de inimigos e asseclas:

Galinha:

- Homens-Ovo Camicaze explodem ao impacto
- O ataque de arranhada das galinhas corta a colheita

Ovelha:

- Asseclas fritam fazendeiros com descargas de eletricidade estática
- O ataque de aríete destrói estruturas

Pato:

- Assecla Pato Caçador pode emergir da água para atacar o jogador
- O ataque com ovos de pato podres explode em uma nuvem de gás venenoso

Galo:

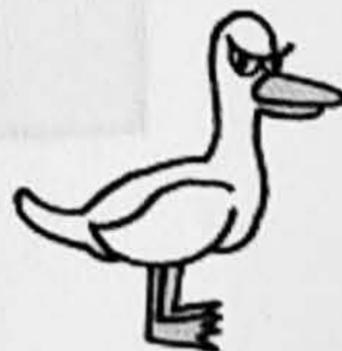
- A picada poderosa do assecla galo lutador pode quebrar a mais forte armadura
- O ataque sônico do galo atordoa os jogadores e sobrecarrega os eletrônicos sensíveis

Porco:

- Asseclas Javalis vão para cima dos jogadores dando cabeçadas e atacando com as presas
- O Emporcalhador 3.000 dos porcos torna terras férteis em campos de lama inútil

Vaca:

- Assecla Novilho endiabrado joga spray de leite azedo que murcha a plantação
- O canhão de ruminação da vaca lança um poderoso projétil gosmento.



FARM WARS

Nome e Informação de Contato

Data

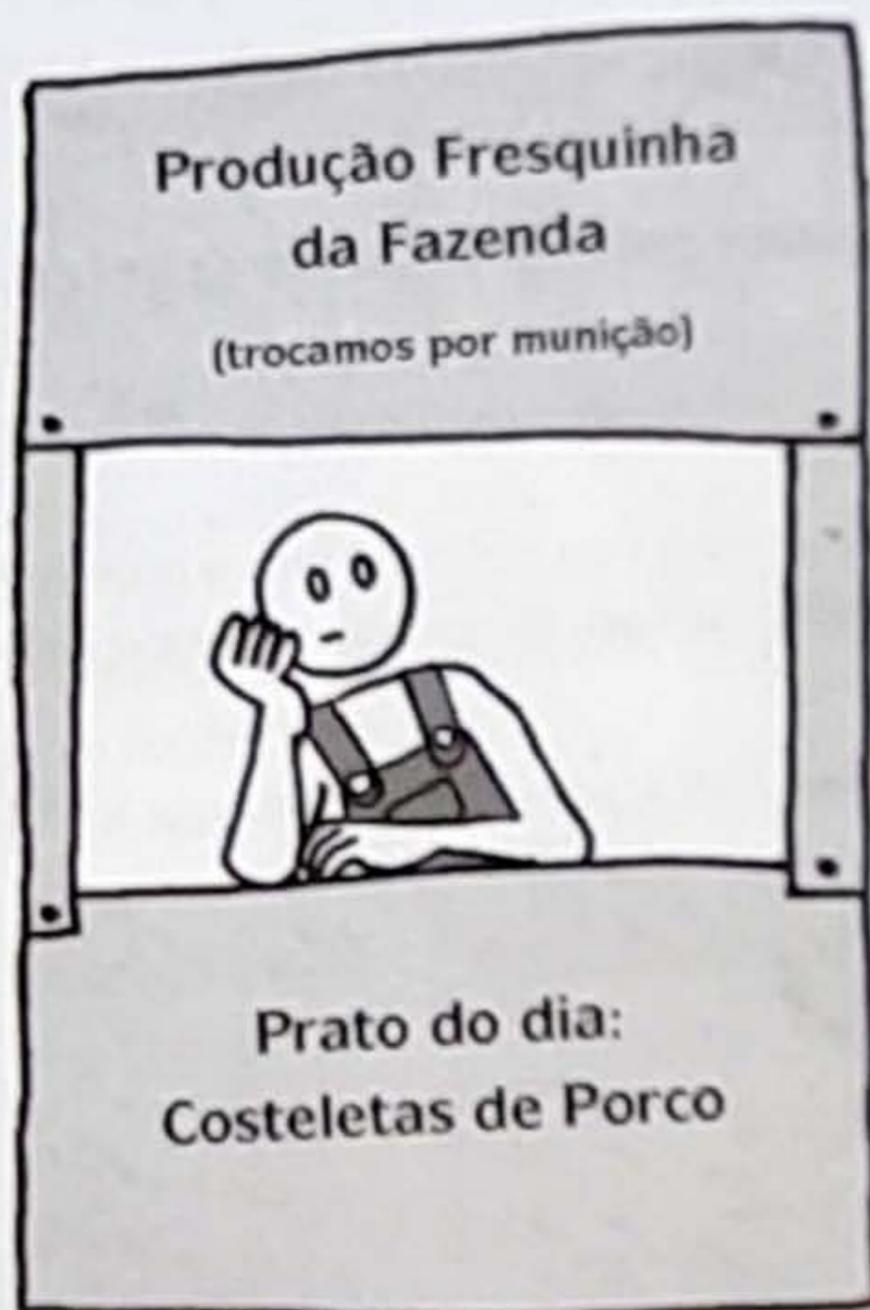
Cenas de corte:

Cenas de corte narrativas usarão ativos do jogo para criar pequenas sequências tipo show de marionetes.

Material de bônus:

Nós planejamos dar suporte a Farm Wars com pelo menos seis meses de conteúdo baixável que expande o jogo existente:

- Mapas de fazenda adicionais
- Novas seleções de colheita
- Troca de colheitas com outros jogadores
- Novos upgrades de robôs e itens de defesa
- Personagem companheiro cachorro de fazendeiro
- Fantasias para o jogador com temas sazonais
- Modos multiplayer cooperativos e competitivos



BÔNUS LEVEL 3

MODELO PARA

GAME DESIGN DOCUMENT

As páginas seguintes são um modelo para criar um game design document ou GDD. O GDD é inclinado a um jogo em estilo ação, aventura, plataforma, RPG ou shooter. Entretanto, muitos dos elementos listados no modelo podem ser adaptados para qualquer estilo de jogo.

Não se sinta obrigado a preencher cada detalhe de informação enquanto cria o GDD, mas é melhor ter áreas de design rascunhadas do que não tê-las de jeito nenhum. Eu digo aos desenvolvedores que trabalhar com um "ASD"² é melhor do que nada.

Lembre-se que um GDD é uma coisa viva: tudo nele é fluido e pode mudar por conta de vários motivos de limitações de tecnologia até realidades do tempo de produção.

No final, use a informação nesse modelo da maneira que for melhor para VOCÊ e sua equipe. Se você precisa desenhar mais figuras, faça. Se você precisa quebrar os dados em "páginas-únicas", então o faça. (Veja o Bônus Level 1)

² ASD: "a ser definido"(N. T.).

CAPA

(coloque uma imagem evocativa aqui)

O TÍTULO DO SEU JOGO

Documento versão número (mantenha isto atualizado!)

Escrito por (o nome da sua equipe aqui)

Pontos de contato (produtor ou líder de design c/ número de telefone)

Data de publicação

Número da versão

Rodapé deve ter sempre:

Data de copyright da companhia / Número da página / Data atual

Esboço de GDD (para jogos de ação, aventura, plataforma, RPG ou shooter)

Índice – lembre-se de mantê-lo atual

Histórico de revisões – atualize isto com datas de publicação e controle que o autor atualizou o material

Objetivos de jogo – isto inclui:

O "high concept" do jogo

A lista do "verso da caixa" com qualquer mecânica que seja novidade ou características de gameplay

Inclua todas as características de internet e wireless

Visão geral da história – lembre-se de mantê-la curta e estruture-a no contexto do gameplay. Isso inclui:

Set up – como o jogador começa o jogo?

Locações e como eles se relacionam com a narrativa – como o jogador vai de um lugar para outro?

Final – como é o final? O que é esperado que o jogador seja/tenha feito no final do jogo?

Controles do jogo

Visão geral – liste movimentos específicos que o jogador fará, mas não entre em detalhes dos reais movimentos... ainda

Esquema de controles

Mostre uma imagem de um controle (ou controles, se o jogo estará em múltiplas plataformas) com mapeamento correspondente dos botões

Exigências de tecnologia – mantenha essa parte curta já que muitas dessas características serão incluídas no Technical Design Document (TDD) do jogo.

Que ferramentas esse jogo usará?

- Como serão a câmera, a física, os bosses etc.? Implementados pelo programador? Pelo designer? Próprio do hardware? Programado?

Que ferramentas de design este jogo usará?

- Ferramentas de criação de níveis
- Sistema de roteiro

Ferramentas propostas para trapaças – inclui controles para trapaças

- Trapaça de nível
- Trapaça de invulnerabilidade
- Trapaça de câmera
- Outras trapaças (saúde total, armadura total, dinheiro total, e por aí vai)

Front end do jogo

Indica que telas de crédito serão mostradas quando o jogo é ligado pela primeira vez incluindo:

- Distribuidor
- Logo do estúdio
- Licenciadores
- Produtores de software terceirizados
- Tela com legislação

Descrição de cenas de corte (se aplicável) – não há necessidade de reproduzir o roteiro inteiro aqui, apenas dê ao leitor uma ideia do que se trata.

Descrição do modo de demonstração (se aplicável) – dê uma descrição de qual material de jogo será mostrado, se o jogo for deixado inativo na tela de início.

Tela de título/início – qual é a primeira impressão do jogo real? Inclui:

Uma imagem da tela de título

Detalhes do que é apresentado ao jogador

- Título e como ele aparece na tela
- Qualquer gráfico/animação associado

Uma lista de que opções de seleção estão disponíveis para o jogador

Como o jogador interage com as opções (cursor, d-pad etc.)

Gravação/Recuperação de arquivos – descreve como um arquivo de jogo é salvo e carregado

Como nomear/designar um arquivo de jogo – teclado ou alguma outra convenção de nomes

Liste detalhes de arquivos salvos mostrados para o jogador

- Nome
- Data
- Localização de nível ou capítulo/número
- Tempo decorrido de jogo
- Uma imagem de como o arquivo de jogo se parece (se aplicável)

Detalhe qualquer característica de cross-save

Opções ao jogador – incluem imagens, som e música, e detalhes da interface para o jogador. Detalhe qualquer conexão externa para as opções.

- Configurações de vídeo
- Configurações de áudio
- Configurações de música
- Configurações de subtítulos
- Ferramentas de contraste
- Alterne as configurações de controle (joystick reverso, feedback on/off etc.)

Outras telas – essas podem ser de conteúdo destravável acessado na tela de título. Certifique-se de incluir imagem, som e música, e detalhes de interface ao jogador. Telas possíveis incluem:

Créditos

- Foto da equipe
- Imagens de estúdio

Material de bônus – incluem imagens de telas, como o jogador irá interagir com a interface, ativar esse material? (destravável, comprável, easter eggs etc.)

- Roupas e armas alternativas
- Trapaças
- Trapaças funcionais (invulnerabilidade, saúde total etc.)
- Trapaças exigidas pelo licenciador (para propósitos de marketing)
- Outras trapaças (modo de cabeça gigante, trocas de cor etc.)
- Galerias de arte/som/animação
- Tocador de vídeo para replay de cenas de corte, filmes etc.
- Trailers para outros jogos/produtos

Características especiais

- Comentários
- Entrevistas com a equipe
- Material excluído
- Documentário
- Erros de gravação

Fluxo de jogo – mostra como todas as telas desde “tela de início/título” até “game over” se conectam entre si.

Tela de carregamento – o que o jogador vê enquanto o jogo é carregado? Inclui:

Uma imagem da tela de pausa (e indica se são usadas múltiplas imagens)

Visão geral dos dados apresentados ao jogador na tela de pausa (dicas, questionários, minigames)

Câmera(s) de jogo – mostra quaisquer tipos de câmera específicos

Imagens do ponto de vista da câmera de qualquer uma das seguintes se aplicável:

- Primeira pessoa
- Terceira Pessoa
- Visão três-quartos
- Visão 2,5-D
- Rolagem forçada
- Estriada
- Câmera travada

Descrição do sistema lógico das câmeras

- Situações específicas de jogo que exigem câmeras únicas
- Guia para eliminação de problemas de câmera – exemplos de qual câmera atuará quando encontrarem problemas

Lógica para câmera de trapaça/foto de tela

- Como o desenvolvedor/distribuidor pode acessar e operar essa câmera

Sistema de HUD – informação apresentada em tela para o jogador. Inclui imagens de todos os seguintes:

Saúde/status

Vidas/continues

Dinheiro/placar/colocação

Força/combustível

Munição

Habilidades/competências

Temporizador

Mapa ou sistema de navegação

Opções: conexões com telas externas

Informação sensível ao contexto

Sistema de mira/retículo/cursor

Velocímetro

Se o jogo não tem HUD, descreva como a informação apresentada aqui será transmitida ao jogador.

Personagem(ens) do jogador

Nome do personagem

Imagem inspiracional ou desenho de conceito do seu personagem

Descrição curta, explanando a motivação do personagem e as relações com outros personagens principais/do jogador

Métrica do jogador

Relações de tamanho do personagem do jogador com outros elementos/personagens no mundo

Movimento (caminhada, corrida, movimento furtivo, mergulho, rolagem, rastejada)

- Mostrar métrica

Navegação (pulo, nado, voo)

- Mostrar métrica
- Condições para movimentos de navegação

Pendurar/Balançar

- Mostra métrica

Movimentos sensíveis ao contexto (empurrar/puxar, operação interruptores, balançar etc.)

- Mostre exemplos e métricas
- Condições para movimentos sensíveis ao contexto

Reações/danos/morte

- Mostre exemplos e métricas

Inativos

Habilidades do jogador

Descrição de habilidades básicas

Lista de upgrades de habilidades

- Descrição de habilidades
- Modificadores de habilidade
- Métricas do jogador (se aplicável)

Ferramentas de inventário de jogador (equipamento, encantos, aumento de status por encantamentos etc.)

Lista de ferramentas

- Imagens das ferramentas
- O que faz cada ferramenta?
- Controles para usar ferramentas

Tela de inventário

- Imagem de uma tela de inventário
- Como o jogador acessa o inventário?
- Como o jogador seleciona uma ferramenta no inventário?

Combate: combate corpo a corpo

- Movimentos de combate – inclui métricas e controles
- Reações de combate – incluem métricas e controles
 - Bloqueio
 - Esquiva
 - Desvio
 - Agarrão
- Tipos de efeitos (danos, empurrão, atordoamento, veneno etc.)
- Progressão do combate – Como o jogador melhora os movimentos
- Descrição de movimentos de combo
 - Controles para movimentos de combo
 - Progressão de combo
- Medidor de combo
 - Descritores de medidor de combo/modificadores de valor de combate baseado em descritores

- Descrições de movimentos de combo
 - Controles para movimentos de combo
 - Progressão de combo

Combate armado

Progressão de armas

- Árvore de tecnologia
- Inspiração das armas/imagens conceito
- Danos e efeitos das armas
 - Detalhes do sistema de miras
 - Detalhes do sistema de travamento de mira
- Munição exigida
- Faixa
- Atributos especiais (quebra, degrada)
- Controles
 - Como o jogador usa armas?
 - Como o jogador troca armas?

Power-ups/modificadores de estado

Lista de power-ups/modificadores de estado

- Descrição incluindo imagens
- Efeito
- Duração
- Efeitos em controles (se válidos)

Saúde

Saúde (geral)

- Display de HUD
- Como recuperar saúde
- Power-ups e itens de saúde
- Aviso ao jogador quando a saúde está baixa

Estados alternativos (atordoado, envenenado, transformado em bebê)

- Controles
- Mostre exemplos e métricas

Vidas (se aplicável)

- Como as vidas são ganhas?
- Como as vidas são perdidas?
- O que acontece quando você fica sem vidas?

Morte

- Condições de morte instantânea – (combate, fogo, afogamento etc.)

- Condições de game-over:
 - Penalidade por morte
 - Tela de game over (mostre imagem da tela de game over)

Checkpoints

- Sistema de continues

Pontuação (se aplicável)

Valores de pontos

Bônus

- O que lhe dá um bônus?

Configuração de leaderboard

- Imagem
- Elementos que contribuem para a pontuação

Achievements

- Lista
- Imagem de ícones

Recompensas e economia

Sistema monetário

- Interface de compra
 - Descrição
 - Navegação do jogador
- O que se compra?
- Custo

Veículos

Como o jogador entra/sai de veículo?

Como o veículo interage com o mundo, com os inimigos, com os objetos etc.

Descrição de veículos

- Imagem do veículo

Controle de veículos

Métrica de veículos (tamanho, velocidade e outros)

Atributos (armadura, armas e outros)

- Stats de atributos
- Efeitos especiais

Personagens principais na história – qualquer um mencionado no esboço da história, preferivelmente aqueles que têm impacto na história ou gameplay.

Isto inclui aliados/ajudantes, interesses amorosos, rivais/vilões

Inclui visuais

- Qual é sua relação com o personagem do jogador?
- Onde eles aparecem?

Esboço da progressão do jogo

Visão geral dos níveis de jogo – insira o gráfico de ritmo aqui. Lembre-se de:

- Incluir porções da história para mostrar como o gameplay e a história se entrelaçam
- Indicar se a porção da história é uma cena de corte ou no jogo

Indique elementos de progressão/recompensa para o jogador

- Mostrar onde novas habilidades, armas e coletáveis são ganhos em relação à história

Classificações de gameplay

Descrições de tipos de gameplay (furtividade, arena de batalha, direção, voo etc.)

Visão geral do mundo/seleção de níveis/tela de navegação

Imagem (ens) de telas de uma visão geral do mundo (se aplicável)

Lista de jogos disponíveis na visão geral do mundo

Descrição de como a informação é apresentada ao jogador

Detalhes de como o jogador navegará nesta tela (cursor, personagem etc.)

Animação (personagem e/ou elementos) exigidos para essa tela

Som e música exigidos para telas de seleção de níveis

Mecânicas universais de jogo – lista de mecânicas que serão encontradas no decorrer do jogo. Sempre incluem imagens de cada mecânica.

Mecânicas de plataforma

- Descrição
- Métricas em relação ao jogador

Mecânicas de portais

- Portas
 - Operada por maçaneta/interruptor
 - Operado por tecla
 - Quebrável
 - Comporta (movimento sensível ao contexto)
- Teleportais
 - Descrição e imagem
 - Efeitos
 - Ajuda para a navegação

Checkpoints

Objetos quebráveis (caixotes, móveis, moita etc.)

- Como o item é quebrado
- Que itens são produzidos/porcentagem de produção
- Outros efeitos (explosão, temporizador, interruptor etc.)

Objetos não quebráveis (arcas de tesouro etc.)

- Descrição e imagem

- Que itens são construídos/porcentagem de construção
- Outros efeitos (explosão, temporizador, interruptor etc.)

Objetos de quebra-cabeças (blocos empurráveis, chaves etc.)

- Descrição e imagem
- Como o jogador interage

Interruptores

- Descrição e imagem
- Como o jogador interage

Objetos escaláveis/em que se pode balançar

- Descrição e imagem
- Como o jogador interage

Níveis de jogo – Lista cada um dos níveis mencionados na visão geral do mundo

Nome/título de níveis

- Descrição curta do nível
- Objetivos do jogador (treinamento, ir de A para B, encontre chave etc.)
- Recompensa do nível (subir de nível, espada mágica, progressão etc.)
- Principais gameplays encontrados neste nível (furtividade, plataforma, veículos etc.)
 - Subjogos encontrados no nível, com descrição de gameplay e esquema de controle
- Inimigos encontrados nesse nível
- Guias de estilo visual para o nível
 - Inclua arte inspiracional e de conceito
 - Hora do dia
 - Guia de cores
- Música para o nível
 - Fornece exemplos/arquivos de som

Nível de ponto de encontro

- Descrição/imagem de ponto de encontro
- Lista de locações encontradas no ponto de encontro
- Exigências para viagem/destravamento
- Mudanças de estado
- Opções de save/load (se aplicáveis)

Nível de treinamento

- Objetivos do nível de treinamento
 - Lista das atividades do nível de treinamento

Mecânicas específicas de nível

- Perigos (lanças, jatos de fogo, campos de laser etc.)
 - Descrição e imagem

- Informação de timing
- Danos/efeitos
- Como afeta o jogador? (Movimento, saúde etc.)
- Como o jogador evita/impede?
- Efeitos especiais ou elementos necessários

Mecânicas de nível contextuais específicas

- Descrição e imagem
- Informação de timing
- Efeito
- Como afeta o jogador? (movimento, saúde etc.)
- Como o jogador interage?
- Efeitos especiais ou elementos necessários

Regras gerais dos inimigos

Tipos de comportamento (patrulheiro, caçador, aviador etc.)

Regras de IA e métricas de detecção

Parâmetros de nascimento

Parâmetros de derrota

Regras de recompensa de produção

Inimigos específicos de nível

Imagem do inimigo

Descrição de inimigo – inclui tipo de inimigo

Inimigo do nível é encontrado

Movimento padrão – mostra métricas

Ataque

- Valor de danos
- Efeito dos danos (empurrão, atordoamento etc.)

Reações/danos/morte

Inatividade

Efeitos especiais

Recompensa de produção

Bosses

Descrição e imagens dos boss

- Inclui a escala

Aponte pontos fracos/pontos de ataque

Interação com o jogador (machucará o jogador se colidir, somente machuca o jogador quando em estado específico etc.)

Padrões de movimento

- Mostra a métrica em relação ao jogador

Padrões de ataque

- Avisos
- Ataques específicos
 - Danos efetuados
 - Efeitos especiais
- Reações/danos/morte
- Inatividade

Descrição da experiência do jogador

- Descrição de introdução/cena de corte
- Inclui número de rodadas
- Progressão/evolução da ação

Descrição e imagem de ambiente

- Perigos e mecânicas usadas
- Power-ups e coletáveis encontrados
- Outros inimigos usados na luta com boss

Como o boss é derrotado?

Recompensa de produção

Personagens não jogáveis (NPCs)

Visão geral dos tipos de NPC (informação, entrega de missão, escolta/defesa etc.)

Lista de personagens

- Nome, sexo, idade
- Material de background
- Tipo de NPC
- Nível em que encontrou

Interagindo com NPCs

- Diálogo
- Colisão

Recompensas de NPC

Conjuntos de coletáveis/objetos

Lista de itens

- Imagens
- Níveis em que encontrou
- Que objeto ou conjunto é destravado (se aplicável)

Minigames

Tipos de minigames

Como os minigames são acessados

Controles do jogador

Elementos necessários/redirecionado

Níveis encontrados

Cenas de corte

Listas de cenas de corte

Esboço curto de cada cena de corte

Nível onde a cena de corte é apresentada

Música e efeitos especiais

Lista de músicas

- Nível onde a música é necessária – não se esqueça de título, pausa, opções, créditos finais
- Tom/clima da música

Preocupações e pontos do licenciador

Apêndices

Lista de animação de personagem do jogador

Lista de animação de personagem inimigo

Lista de efeitos de som

Lista de música

- Localização de nível

Roteiro da cena de corte

- Storyboard de cena de corte

Roteiro de VO

- Jogador
- Inimigos
- Bosses
- Pele dos NPCs

Textos no jogo

- Telas de aviso
- Texto tutorial
- Diálogos/subtítulos do personagem

BÔNUS LEVEL 4

LISTA DE TAMANHO MÉDIO DE TEMAS PARA HISTÓRIAS

- ☉ Aventura: de época
- ☉ Aventura: ficção barata
- ☉ Aventura: sobrevivência/desastre
- ☉ Aventura: espadachim/pirata
- ☉ Blaxploitation/Filme B
- ☉ Capa/Assalto/Ladrão
- ☉ Cartum/antropomórfico
- ☉ Comédia: romântica
- ☉ Comédia: excêntrica/palhaçada
- ☉ Drama criminal/policial
- ☉ Documentário/show biz
- ☉ Educacional
- ☉ Erótico
- ☉ Espionagem
- ☉ Drama familiar
- ☉ Fantasia: conto de fadas
- ☉ Fantasia: mitologia (grega, japonesa, chinesa, nórdica e outras)
- ☉ Fantasia: espadas e feitiçaria
- ☉ Fantasia: extravagante
- ☉ Filme noir/detetive
- ☉ Exposição de jogos
- ☉ Horror: gótico (vampiro, lobisomen, Frankenstein)
- ☉ Horror: ficção científica
- ☉ Horror: tortura pornográfica/terror
- ☉ Horror: zumbi/fim do mundo
- ☉ Artes marciais/ninja
- ☉ Drama médico
- ☉ Gângster
- ☉ Musical
- ☉ Música/rock'n'roll
- ☉ Mistério
- ☉ Educação/tamagotchi
- ☉ Político
- ☉ Escola/drama adolescente
- ☉ Ficção científica: cyberpunk
- ☉ Ficção científica: japonesa/Sentai/robô gigante
- ☉ Ficção científica: realista
- ☉ Ficção científica: retrô (1930s)
- ☉ Ficção científica: space opera
- ☉ Ficção científica: steampunk
- ☉ Ficção científica: profundezas do mar
- ☉ Esportes: olímpico
- ☉ Esporte: corrida
- ☉ Esporte: equipes (futebol americano, futebol, hóquei, beisebol, basquete etc.)
- ☉ Super-herói
- ☉ Guerra (Primeira Grande Guerra, Segunda Grande Guerra, Guerra de Independência dos EUA, Cruzadas, Guerras Napoleônicas e Americanas, Guerra Civil, conflito no Iraque, Vietnã¹)
- ☉ Faroeste/Faroeste espaguete

¹ Eu peço desculpas antecipadamente a todos os meus leitores internacionais pelo meu viés americano no que diz respeito a guerras e história.