



GAME DESIGN DOCUMENT

ЛЕКЦІЯ 4



ПЛАН

1. Що таке GDD - Game Design Document
2. Шаблон документа Скота Роджерса
3. Шаблон документа із десяти сторінок
4. Дизайн-документ зміст
5. Game Design Document (шаблон)
6. Приклади дизайн-документації
7. Література

GAME DESIGN DOCUMENT

Дизайн-документ (GDD - Game Design Document) -це максимально повний опис гри. Він дозволяє розробникам гри скласти «план подальших дій» щодо втілення задуманого проекту в проект реальний.

Дизайн-документ- гра на папері. Структура дизайн-документа складніша, ніж структура концепту.

Хоча, цілком можливо розділити будь-який дизайн-документ на дві основні частини: функціональна специфікація і технічна специфікація. Дизайн-документ (англ. game design document) -це детальний опис розробляємої комп'ютерної гри.

У книзі «*Level up. The guid to great video game design*»
Стив Роджерс запропонував шаблон Диздока на 10
сторінок [1].

ШАБЛОН ДОКУМЕНТА СКОТА РОДЖЕРСА

Диздок складається із 10 сторінок.

Документ повинен бути максимально цікавий цільової аудиторії без зайвих подробиць реалізації.

Документ може відрізнятись в залежності від кінцевих користувачів.

Для видавця упор зроблений на цікавий концепт, текст в формі чеклістів, яскраві приклади.

Для команди розробників повинні бути корисні діаграми інтересу і процесу розробки, короткі точні описи і вимоги, допустимі жаргони для виключення неоднозначності. Можна посилання на аналогічні ігри, в тому числі застарілі і невдалі.

Автор книги вказує, що найчастіше саме цей документ стає справжнім склепінням правил і рекомендацій, так як весь великий дизайн-документ майже ніхто не читає.

Сторінка 1. Загальна інформація:

Назва

Платформи

Вік цільової аудиторії

Віковий рейтинг

Планована дата публікації / видання

Конкуренти і натхненники

Титульна картинка, концепт арт

Контактні дані

**ШАБЛОН ДОКУМЕНТА З
ДЕСЯТИ СТОРІНОК**

Сторінка 2.

Короткий опис сюжету: початок; середина; кінцівка. Всього кілька параграфів. Ігровий процес / потік. *Наприклад, Лара Крофт: ЗД гра-платформер, де Лара - археолог, подорожує по храмам в джунглях і пустелях в пошуках стародавнього артефакту, який допоможе їй знайти сліди її загубилася матері.* Це опис містить багато інформації - хто герой, який вид камери, жанр гри, де відбуваються події, цілі гравця.

Опис списку локацій і особливості геймплея в них. Які перешкоди будуть у гравця і як він їх буде долати? Як працює система розвитку і нагород? Як розвивається гравець у міру розвитку перешкод? Як геймплей зав'язаний на історіях? Як відбувається перехід між рівнями? Рішенням пазлів або перемогою над босами? Яке умова перемоги в грі? Врятувати світ? Знайти скарб? Зібрати 100 монеток? Вбити всіх ворогів?

Ключова ціль - провести читача через весь ігровий досвід гравця від початку до кінця.

Сторінка 3.

Детальний опис персонажа. Потрібні тільки ті подробиці, які впливають на сюжет, геймплей або атмосферу. Концепт арт персонажа дуже допомагає на цьому етапі. Як він виглядає?

Передісторія, минуле героя. Як він опинився в поточному скрутному становищі? Як він реагує на складності і вирішує їх, який його типаж? Як особливості героя впливають на його навички і бойові вміння? Яке у нього відповідне спорядження? Можна додати карту управління персонажем.

Сторінка 4. Геймплей.

Потрібно описати процес гри з точки зору жанру. Чи полягає гра з купки рівнів або певних глав? Які у гри фішки і особливі суперкруті рівні і завдання? Всі найбільш прикольні фішки гри повинні якомога сильніше зацікавити читача.

Для ілюстрації особливо складно описуваних елементів краще використовувати діаграми і концепт-арти.

Також треба описати технічні обмеження і особливості використання платформи. Чи є в грі мультиплеер? Чим повинна управлятися?

Сторінка 5. Ігровий світ.

Описи і зображення світу. Список локацій. Інформацію про те, що гравець в цих локаціях знайде. Який настрій буде передаватися в кожній локації? Яка музика буде використовуватися? Як локації будуть з'єднані між собою і з гравцем? *Буде доречно проста карта або діаграма переходів з локаціями.*

Сторінка 6. Ігровий досвід.

Як забезпечується гештальт в грі (Цілісність + завершеність)? Що гравець бачить першим при старті? Які емоції і настрої повинна створювати гра? Як музика і звуки сприяють потрібної атмосфері? Як базова навігація в грі?

Сторінка 7.

Ігрова механіка. Приклади механік.

Небезпеки і пастки - засоби, які заважають гравцеві і можуть його вбити, але при цьому не мають інтелект: шипи; лава; прірву; хитні леза; електричні поля. *На даному рівні документації досить описати 3 таких небезпеки для прикладу.*

Предмети, бонуси, які посилюють гравця або просто допомагають йому пройти гру.

Колекційні предмети - предмети, які не мають негайного впливу на гру. Чи дає їх повний збір бонуси в грі? Або відкривають секретні ігрові режими, або рівні? Або це рідкісна специфічна валюта для особливих магазинів? А може просто для максимальної кількості очок?

Якщо є економічна система, то її теж треба описати в загальних рисах. Можна додати короткий опис способу роботи магазинів в грі.

Сторінка 8.

Вороги. Це небезпеки зі штучним інтелектом. Яких ворогів зустрічає гравець, чим вони унікальні? Як гравець зможе боротися з ними?

Боси. В яких локаціях вони з'являються? Як гравець повинен їх перемагати? У чому їх секрет? Що гравець отримає за перемогу над босом? Концепт арти босів будуть також до місця. *Наприклад, для ММО-качалки доступ до бою з босом потрібно заслужити лояльністю до гри: Заходити 5 днів поспіль в гру і виконувати певну дію (хоча б один бій) і тоді на 6 день він отримує можливість битися зі складним босом.*

Сторінка 8.

Вороги. Це небезпеки зі штучним інтелектом. Яких ворогів зустрічає гравець, чим вони унікальні? Як гравець зможе боротися з ними?

Боси. В яких локаціях вони з'являються? Як гравець повинен їх перемагати? У чому їх секрет? Що гравець отримає за перемогу над босом? Концепт арти босів будуть також до місця. *Наприклад, для MMO-качалки доступ до бою з босом потрібно заслужити лояльністю до гри: Заходити 5 днів поспіль в гру і виконувати певну дію (хоча б один бій) і тоді на 6 день він отримує можливість битися зі складним босом.*

Сторінка 9.

Сюжетні ролики. Вони є в грі? Як вони будуть показуватися? Відеоролики, флеш анімація, внутрішньоігрові сцени на движку гри, слайдами з картинками. Коли вони будуть показуватися? (Між рівнями, в процесі гри).

Сторінка 10.

Бонусні матеріали. Що переконає гравця продовжити гру після перемоги? Відкриття нового режиму або Гра +. Або гра в мультиплеєрі. Або скачуваний контент. Або епізодичний контент і спец-події. Сюди ж входять додаткові ДЛС і оновлення. Можна вказати планований час підтримки гри після релізу.

ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТ

1. Введення

2. Концепція

2.1. введення

2.2. Жанр і аудиторія

2.3. Основні особливості гри

2.4. Опис гри

2.5. Передумови створення

2.6. Платформа

ЗМІСТ

3. Функціональна специфікація

3.1. Принципи гри

3.1.1. Суть ігрового процесу

3.1.2. Хід гри і сюжет

3.2. Фізична модель

3.3. Персонаж гравця

3.4. Елементи гри

3.5. «Штучний інтелект»

3.6. Розрахований на багато користувачів режим

3.7. Інтерфейс користувача

3.7.1. Блок-схема

3.7.2. Функціональне опис і управління

3.7.3. Об'єкти інтерфейсу користувача

ЗМІСТ

3.8. Графіка і відео

3.8.1. Загальний опис

3.8.2. Двовимірна графіка і анімація

3.8.3. Тривимірна графіка і анімація

3.8.4. Анімаційні вставки

3.9. Звуки і музика

3.9.1. Загальний опис

3.9.2. Звук і звукові ефекти

3.9.3. музика

3.10. Опис рівнів

3.10.1. Загальний опис дизайну рівнів

3.10.2. Діаграма взаємного розташування рівнів

3.10.3. Графік введення нових об'єктів

4. Контакти

ЗМІСТ

ЛІТЕРАТУРА

1. <https://www.nuclino.com/articles/game-design-document-template>

2. Level Up! The Guide to Great Video Game Design 2nd Edition [Режим доступу: <https://www.amazon.com/Level-Guide-Great-Video-Design/dp/1118877160>]

Опрацювати лекційний матеріал

Самостійна робота