

## Лабораторна робота №3

### Game Design Document

**Мета:** ознайомитися зі структурою гейм-дизайнерської документації, навчитися створювати ГДД.

#### Література

*Все що треба знати про геймдизайн-документацію. Поради спеціаліста. 2023.*  
<https://gamedev.dou.ua/blogs/all-about-game-design-documentation/>

*Гейм дизайн документація. 2024*

<https://www.linkedin.com/pulse/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC-%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD-%D0%B4%D0%BE%D0%BA%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F-dmitrii-dudnik-sebqe>

*Як написати геймдизайн-документ: структура, поради та популярні помилки.*  
<https://vokigames.com/ua/yak-napisati-gejmdizajn-dokument-struktura-poradi-ta-populyarni-pomilki/>

### Зміст роботи

**Завдання 1.** Ретельно опрацювати теоретичний матеріал:

- Основна мета гейм-дизайнерської документації( ГДД);
- ГДД із десяти сторінок за шаблоном по книзі Скота Роджерса;

**Завдання 2.** Розробити гейм-дизайн документ для власної гри.

Структура ГДД може варіюватися залежно від масштабу проекту та особистих уподобань розробника, але загалом вона включає такі розділи:

**1. Загальна концепція:**

- Ідея гри.
- Жанр.
- Цільова аудиторія.
- Унікальні особливості.
- Натхнення.

**2. Ігровий світ:**

- Сюжет.
- Локації.
- Персонажі.

- Фракції.
- Історія світу.
- 3. **Механіка:**
  - Основні дії гравця.
  - Система бою.
  - Система прокачування.
  - Економіка.
  - Інвентар.
  - Інтерфейс.
- 4. **Технічні деталі:**
  - Платформи.
  - Графічний движок.
  - Мережеві можливості.
  - Оптимізація.
- 5. **Розклад робіт:**
  - Графік розробки.
  - Розподіл завдань між членами команди.
- 6. **Додаткові матеріали:**
  - Концепт-арти.
  - Прототипи.
  - Діаграми.

### **Методичні рекомендації**

Гейм-дизайн документ (Діздок) – це докладний опис всіх аспектів гри. Для зручності його можна розбити на розділи: загальна інформація, геймплей, сюжет, візуал і так далі. В загальному розділі можна написати наступне:

*Платформи:* PC, консолі або мобільні пристрої.

*Технології:* чи будете ви використовувати готовий движок або напишете свій.

*Мова:* українська, англійська.

*Аудиторія:* короткий опис людей, для яких розробляється гра. Повний опис можна винести в спеціальний розділ.

*Жанр:* нелінійне 3D RPG з відкритим світом.

*Настрій:* похмуре, світле.

*Емоції:* які почуття повинна викликати гра. При цьому можна спробувати надихнути гравців похмурою грою або змусити відчувати приреченість у світлій.

*Вікове обмеження:* побачивши, що у гри рейтинг 18+ (або А в системі ESRB), дизайнери спеціальних ефектів відразу зрозуміють, що ви очікуєте від них кров, а не веселку.

*Кількість користувачів, режим:* буде чи гравець один або ж в команді з іншими гравцями. Чи потрібно підключення до інтернету.

*Час, місце і тривалість для гри:* де і як довго людина повинна грати в вашу гру, щоб отримати ті емоції, які ви хочете передати. Наприклад, можна грати три хвилини в метро або черзі або засісти на кілька годин ввечері у себе вдома.

*Головна ігрова механіка:* короткий, але ємний опис того, чим буде займатися гравець. У Mirror's Edge головні механіки - це біг і подолання перешкод, а в Papers, Please - вирішення долі.

Можна додати і інші пункти, зайвими подробиці не будуть.

*Опис ігрових механік і управління.* Всі ігрові механіки важливо описувати дуже точно. Наприклад, можна вказати, що гравець буде битися з ворогами, вбивати монстрів і захоплювати замки. Як буде відбуватися захоплення замків, навіщо гравець буде це робити, як він буде керувати грою в процесі - все це потрібно детально описати.

*Карта ігрового процесу.* Карта містить в собі дії, які виконує гравець, коли запускає гру.

*Візуал.* У розділі з візуалом можна описати, якою ви бачите гру: стиль об'єктів і текстур, шрифти, ефекти і так далі. Сюди ж можна додати, чого ви хочете домогтися. Розглянемо на прикладі користувальницького інтерфейсу.

*Дизайн рівнів.* Якими повинні бути рівні в грі? Чого ви хочете, щоб гравець досліджував світ або намагався знайти потрібні двері? Подивіться, як зроблені рівні в інших іграх, і проаналізуйте, який досвід ви отримуєте, коли їх проходите.

Наприклад, в грі *Hitman* з будь-якої частини локації завжди є більш одного виходу. Це дозволяє гравцеві самостійно вирішувати, куди йому йти і як добиватися своїх цілей.

*Баланс.* Це найскладніша частина, тому що від гейм-дизайнера потрібне гарне знання математики. Баланс потрібен для того, щоб проходження гри не перетворювалося в побиття немовлят, тому що гравець знайшов дуже сильну зброю. Ну або щоб гравець сам не ставав немовлям, тому що витратив час на прокачку небойових навичок.

Будьте готові, що під час розробки вам доведеться переробити баланс, тому що тести показали, що він працює не так, як ви очікували.

*Штучний інтелект.* У цьому розділі потрібно пропрацювати ігровий інтелект: як він повинен себе вести, що повинен вміти робити. Поведінка ІІ має бути зрозумілим і передбачуваною. Навіть якщо ви плануєте додати персонажів, які можуть злетіти з катушок і почати все трощити, гравець повинен бути в змозі зрозуміти, чому так відбувається.

*Історія.* У розділі про сюжет не потрібно прописувати історію ігрового світу. Досить описати сеттинг і важливі особливості або моменти, навколо яких будуть крутитися ігрові події.

### **Контрольні питання:**

1. Назвіть зони діяльності геймдизайнера.
2. Чого не може бути в Концепт-документі?
3. Які інструменти використовуються для створення диздоку?

4. Назвіть етапи роботи над ГДД.
5. Який розділ ГДД повинен бути написаний в першу чергу?
6. Яке сама важна умова при написанні технічного тексту?
7. На якому етапі геймдизайнер повинен внести останні правки у ГДД?