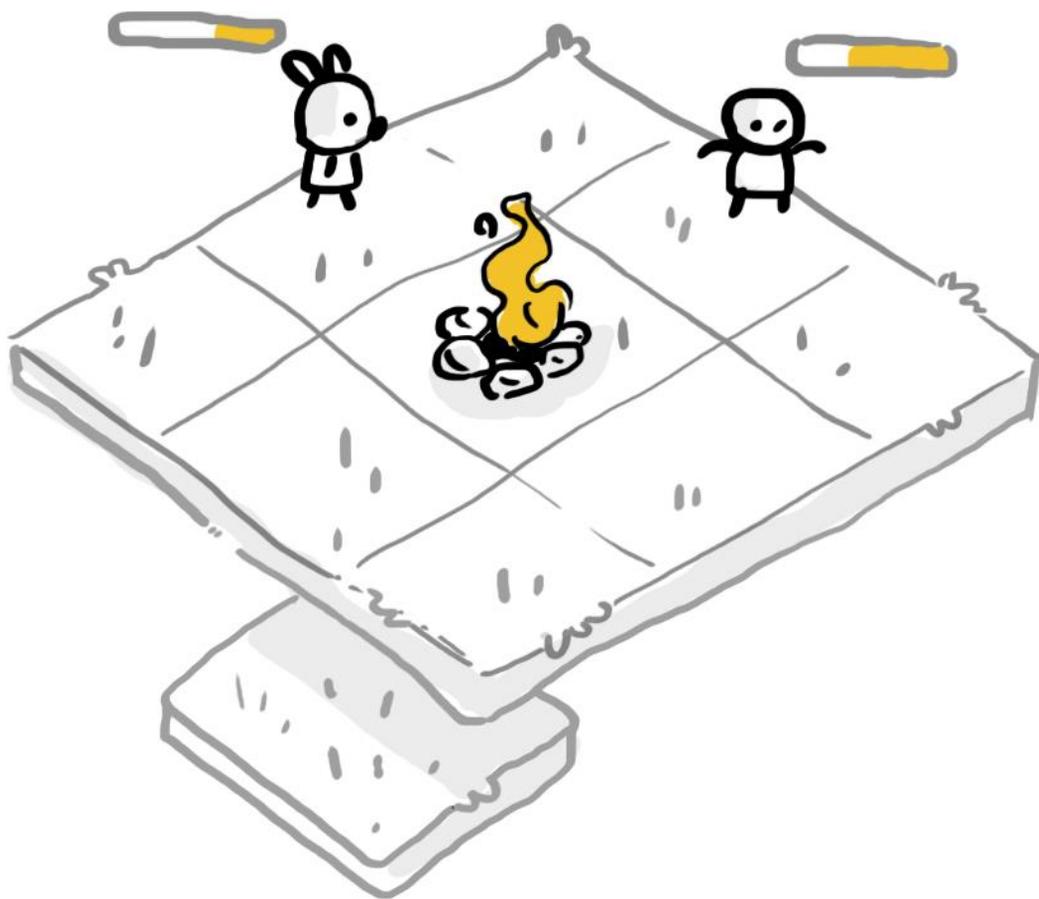


Documento de Visão Geral do Game:

Para começar a documentar um jogo



Pablo Ramon de Lima Pinheiro

Porque documentar?

O projeto de um jogo digital envolve várias disciplinas que, em geral, têm pouca área de contato entre si. Fazendo com que os backlogs das sprints sejam verdadeiras miscelâneas, contendo atividades de programação, arte, roteiro, música e gamedesign. Além do mais, o projeto pode passar por diversas mudanças de rota. E cada etapa deve ser devidamente documentada.

Ao final do desenvolvimento de um jogo, outro subproduto também é gerado, o documento de game design (GDD). Trata-se de um material no qual o projeto do jogo está documentado, todas as suas informações relevantes do design: As várias alterações no roteiro, a mecânica, as plataformas, os desenhos de fases, as regras, etc.

A depender de inúmeras variáveis, como o tamanho do jogo e o tempo gasto para desenvolvê-lo, este documento pode conter centenas, até milhares de páginas. Neste e-book, apresento uma forma rápida, prática e efetiva de documentação que comunica a visão geral do jogo. Ideal para ser apresentada em uma reunião de pitch para investidores, colaboradores, e para nortear a abertura do projeto de desenvolvimento de um jogo digital. Espero que possa contribuir para os games que você e sua equipe irão desenvolver daqui para frente.

Pablo Ramon



Etapas do desenvolvimento de jogos

Antes de apresentar o esqueleto da documentação em si, vale à pena resgatar as etapas básicas do desenvolvimento de jogos digitais. As quais começam com (1) ideação, depois (2) pré-produção, em seguida a (3) prototipagem, (4) desenvolvimento, (5) testes e ajustes e, por fim a (6) distribuição.



1 - Ideação ou conceito

Tudo começa na ideia. Quando você tem aquele belo insight para desenvolver um game. Ou quando, em equipe, participa de um brainstorming e a ideia surge.

2 - Pré-produção

Nesta fase é feito o planejamento detalhado do jogo. São definidos, estilos de arte, plano de desenvolvimento, desenho de fases, mecânicas e regras.



3 - Prototipagem

O protótipo deve ser construído para que sejam testadas a mecânica e o fluxo do jogo de uma forma geral. O primeiro balanceamento é feito nesta etapa.

4 - Desenvolvimento

Compreende as etapas de criação da arte, desenvolvimento das animações, da música e dos sons, da programação das interfaces e das ações do jogo. Nesta etapa, as mecânicas são refinadas.

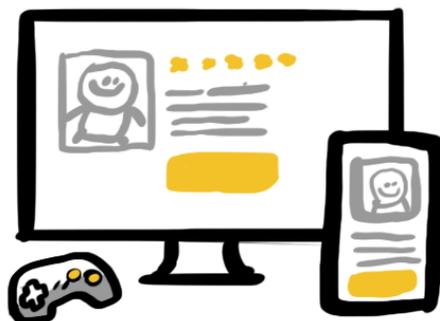


5 - Testes e Qualidade

Nesta etapa, a equipe de qualidade comanda as ações, para assegurar que o fluxo de gameplay aconteça conforme pensado na fase pré-produção. Esta etapa pode acontecer em paralelo a etapa de desenvolvimento.

6 - Distribuição

Finalmente o jogo é lançado nas plataformas definidas na fase de planejamento. Com isso, é acionado o modo “Melhoria contínua” na equipe que terá que dar suporte ao jogo, consertando eventuais bugs e trabalhando em atualizações.



Documento de visão geral.

Os tópicos listados a seguir, têm o objetivo de guiar você na criação de um documento de visão geral sobre um projeto de jogo que está em vias de ser desenvolvido. Ele não é um fim em si mesmo e não dispensa a redação do documento de game design (GDD). Antes, pode ser encarado como o primeiro passo na sua jornada de documentação.

Sinopse

Em um ou dois parágrafos descreva como é o jogo. Um exemplo interessante de sinopse é a do jogo Valiant Heart:

Valiant Hearts: The Great War conta a história de 4 personagens com destinos cruzados e de um amor desfeito por um mundo destruído. Entre nesta aventura 2D com animação em estilo quadrinhos, que mistura exploração, ação e puzzles. Jogue com cada um dos 4 personagens em meio as trincheiras da Grande Guerra e conheça sua história enquanto ajuda um jovem soldado alemão a encontrar o seu amor. Guie seu fiel amigo canino através de obstáculos, como arames farpados e minas terrestres, para resolver puzzles ou evitar inimigos... Confie nele: este cão será o seu melhor amigo!

O Jogo

Qual o tipo do jogo que será desenvolvido? Em qual gênero ele se enquadra (ação, aventura, estratégia, jogo sério, simulador, etc.)? O que esperar desse jogo? O que não esperar?

Gameplay

O que o jogador vai construir de experiência ao interagir com o jogo? Quais formas de interação serão utilizadas (gamepad, toque na tela..)?

Roteiro

Descreva a história, os lugares, a época em que se passa o jogo. Apresente qual o papel será desempenhado pelo jogador ao longo do gameplay (um pirata, uma princesa, um cão, uma guerreira..)

Interface

Crie um wireframe para deixar clara como será a visão do jogo. Qual a perspectiva (FPS, TPS, side scroller, isométrica, plataforma..)?

Música e efeitos sonoros

Qual o estilo musical será utilizado? (eletrônico, rock, regional) Como serão feitos os efeitos sonoros? Cite algumas referências de jogos conhecidos.



Público Alvo

O Jogo é direcionado para qual tipo de pessoas (faixa etária, localização, gênero...)? Qual o tipo de jogador (hardcore ou casual)?

Distribuição

Em qual plataforma as pessoas poderão acessar o jogo? (lojas online, consoles, mídias físicas, smartphones, algum cliente específico)

Créditos

Aqui vai o nome de todos que ajudaram nessa etapa prévia. Se for um jogo que tenha um patrocínio ou um financiamento, pode ter o nome da empresa ou do órgão de fomento.

Seja criativo na documentação

O documento de visão geral do jogo é algo que vai comunicar a todos os envolvidos e interessados o que esperar do projeto que se inicia. Portanto, não se prenda a formas ortodoxas de documentação, a ousadia aqui pode significar um hype ainda maior em torno do seu game. Para ter uma documentação criativa e efetiva, você pode lançar mão de instrumentos como

- Infográficos;
- Mapas mentais;
- Website;
- Vídeo;
- O que mais lhe vier à mente.

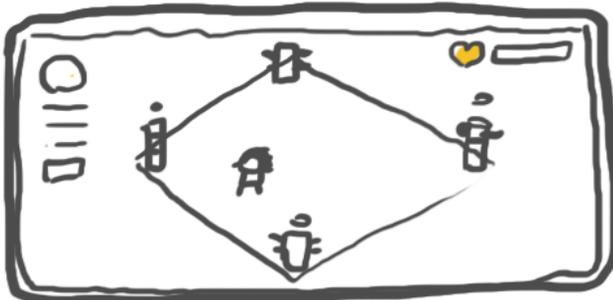
Na próxima página, deixei para você um exemplo que considero resumido e criativo. Não se prenda a ele, caso você e sua equipe julguem que o seu jogo estará melhor documentado com mais páginas, ou com outro formato sigam o seu feeling.

EXEMPLO

O EXEMPLO É UM JOGO QUE MISTÉRIO E FANTASIA. NELE VOCÊ CONTROLA UMA GAROTA QUE MORA COM SEUS PAIS EM UM VILAREJO DE UMA TERRA FANTÁSTICA CHAMADA EXEMPLIA. REÚNA AS PEDRAS DO PODER PARA IMPEDIR QUE A TERRA SEJA ARRASADA PELOS INIMIGOS.



JOGO DE ESTRATÉGIA E DE COLETA DE RECURSOS. AS PEDRAS COLETADAS POR NANA DEVEM ABASTECER OS QUATRO TOTENS QUE PROTEGEM A CIDADE.



O PLAYER DEVE TOCAR NA TELA PARA DEFINIR ONDE NANA DEVE SE MOVER E O QUE DEVE COLETAR.

PÚBLICO ALVO: JOGADORES CASUAIS ACIMA DE 10 ANOS DE IDADE.



[bit.LO/mus1ks](https://bit.ly/mus1ks)



TEAM:



Tenho certeza que você e seus amigos vão fazer jogos muito divertidos. Então, quando lançarem, mandem o link para eu jogar também, vai ser muito legal completar essa jornada com você!

Pablo Ramon

[@ramonparaiba](https://twitter.com/ramonparaiba)
profpabloramon@gmail.com
www.pabloramon.com.br

