



Programação de jogos em rede

Marcelo Henrique dos Santos

www.marcelohsantos.com.br



Programação de jogos em rede

Aula 5: Game Design Document (GDD)

Game Design Document (GDD)

A forma de comunicar:

1. Visão do designer
2. Conteúdo necessários para um jogo
3. Plano para a implementação

Game Design Document (GDD)

Quem contribui?



Game Design Document (GDD)



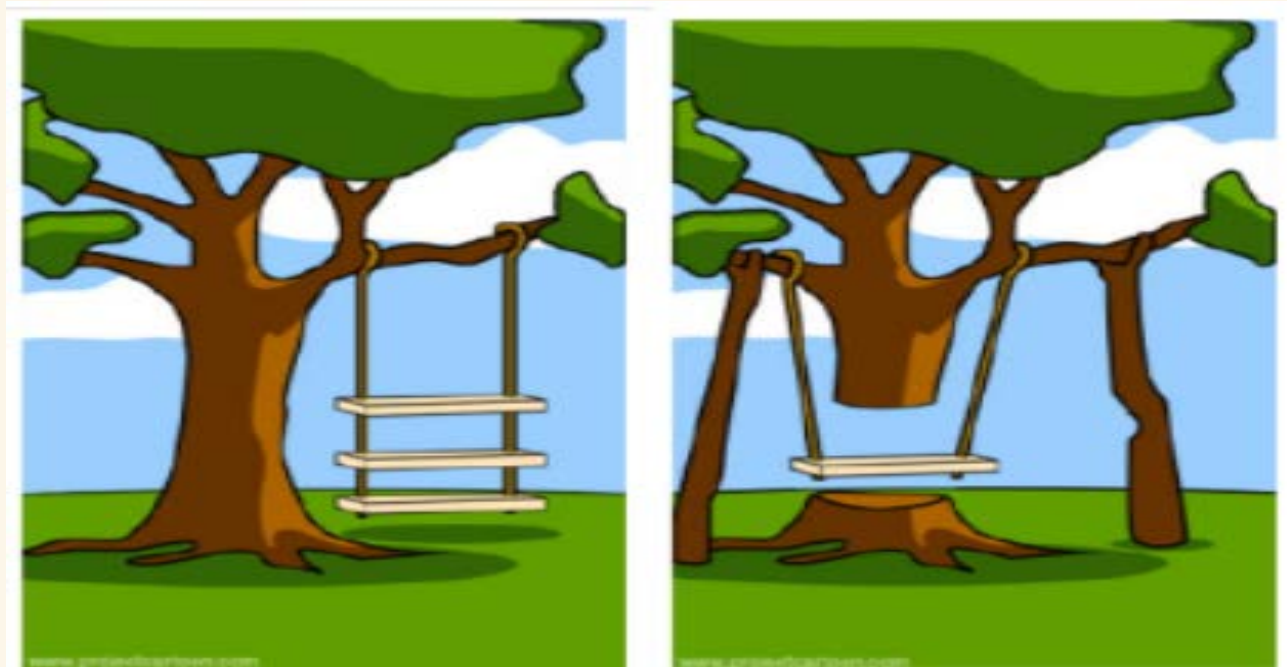
Game Design Document (GDD)

Ideias são fáceis de encontrar



Game Design Document (GDD)

Documentar o que foi discutido nas reuniões, não é uma tarefa fácil.



Game Design Document (GDD)

- Definir o público-alvo
 - Definição da plataforma
 - Definir o núcleo mecânica / dinâmica
 - Gênero (classificação)
 - Jogos similares
 - 60 segundos de jogo
 - "Diferencial" (o que torna este jogo especial?)
-

Game Design Document (GDD)

O que aprendemos ao longo das semanas...

Devemos planejar também alguns aspectos muito importantes do projeto:

- **Plano de Segurança**
- **Contratação do Servidor ou Framework**

EXERCÍCIO

Analisar os dois contratos disponíveis no site e identificar qual serviço apresenta mais vantagens.

LOCAWEB

<http://www.locaweb.com.br/>

K2 HOST INTERNET LTDA

<https://www.k2host.com.br/>