



BEM-VINDAS!





QUEM É A MANIFESTO GAMES

Somos um estúdio especializado na produção de jogos casuais para diferentes plataformas. Um time experiente na criação de jogos para desktop e mobile, desde a concepção do projeto até o suporte pós-lançamento.

Nossos clientes



Com 12 anos de experiência, são mais de 100 jogos produzidos para mais de 40 grandes marcas.



DISNEY Junior Appisodes

Mickey and Donald; Jake
and the Neverland
Pirates.
Parceria com a
MightyPlay



7SEAS IP Title

Featured by
Apple and Google
18% Day-30 retention



FARMVILLE Live Operations

Parceria com a
MightyPlay



PIXELS DEFENSE

Game for the movie

Desenvolvido para a
Bandai Namco



BONEY THE RUNNER

IP Title

+12k 5 star reviews
Prêmio Mobage Indie
Game of the Year



E o tema é...

FUTURO



OBJETIVO DE HOJE:

Sair com um **TRELLO** lindão de tarefas
pra botar a **mão na massa!**

MECÂNICA

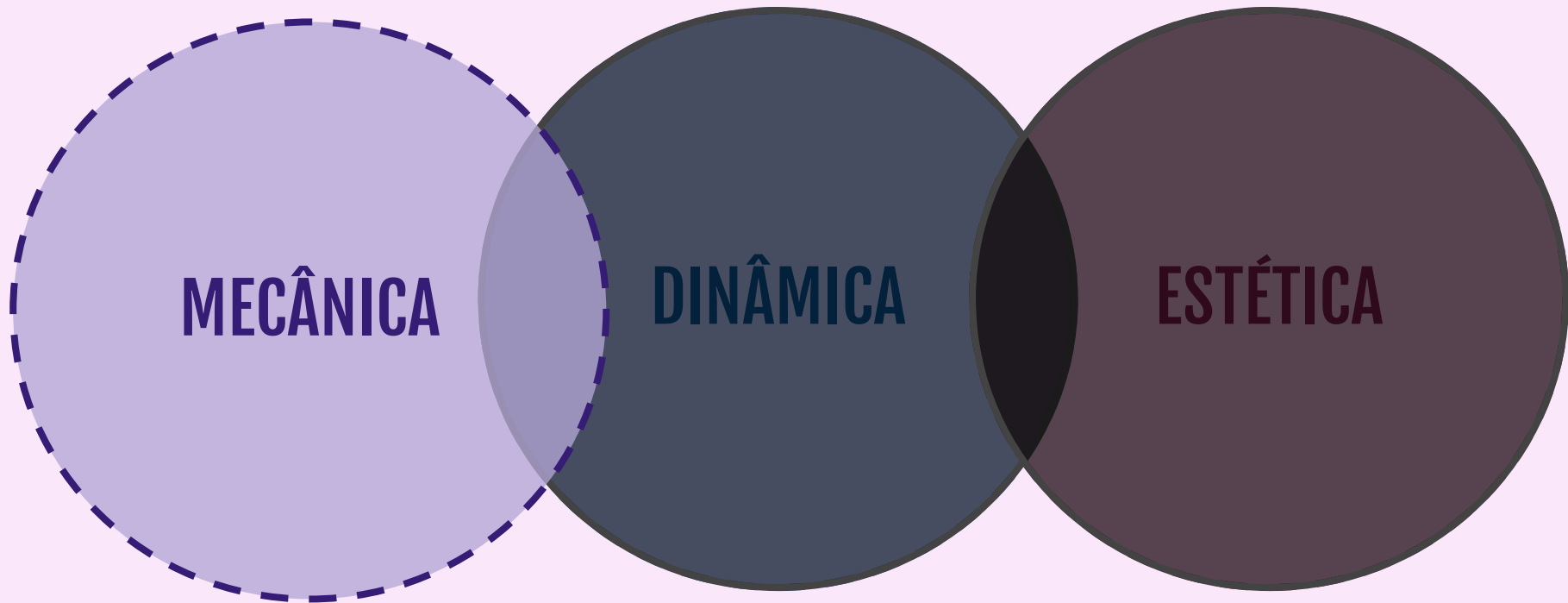
DINÂMICA

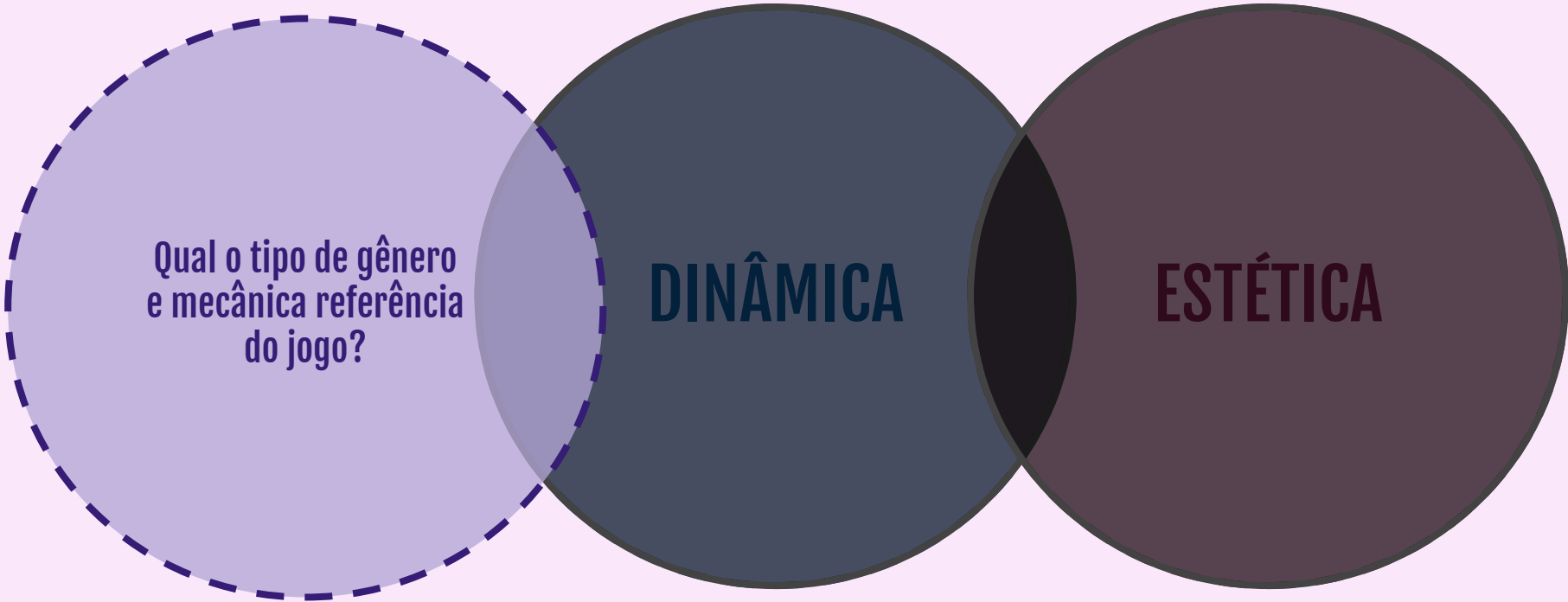
ESTÉTICA



PEGUEM PAPEL, CANETA E POST-IT!







Qual o tipo de gênero
e mecânica referência
do jogo?

DINÂMICA

ESTÉTICA

Casual

AR/Location Based

AR/Location Based

Arcade

Platformer

Idler

Hyper Casual

Shoot 'em Up

Other Arcade

Tower Defense

Lifestyle

Customization

Interactive story

Music/Band

Puzzle

Action Puzzle

Match3 Puzzle

Other Puzzle

Word/Trivia/Board

Coloring Games

Hidden Objects

Simulation

Adventures

Breeding

Tycoon/Crafting

Sandbox

Time Management

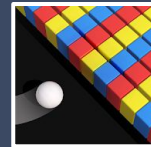
Hyper Casual



Tiles Hop



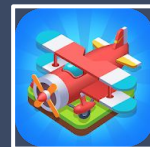
Paper.io



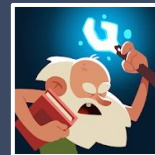
Color Bump 3D



Idle Miner



Merge Plane



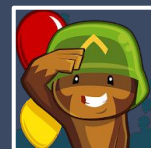
Almost a Hero



Plants vs. Zombie



Kingdom Rush



Bloons TD

Tower Defense



Candy Crush



Cut the rope



Make 7!

Puzzle



GO!

07 min



A Venn diagram consisting of three overlapping circles. The left circle is dark gray and labeled 'MECÂNICA'. The right circle is dark purple and labeled 'ESTÉTICA'. The middle circle is light blue with a dashed blue border and labeled 'DINÂMICA'. The middle circle overlaps with both the left and right circles, creating shaded intersection areas.

MECÂNICA

DINÂMICA

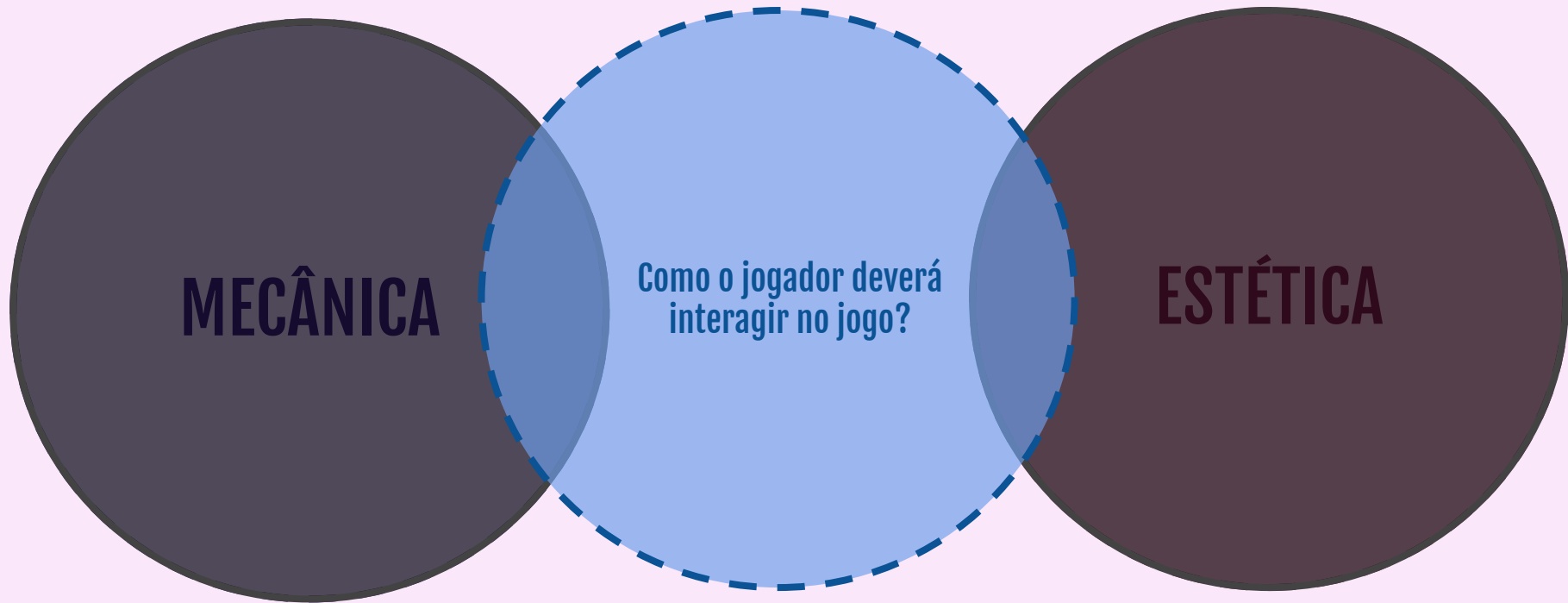
ESTÉTICA



MECÂNICA

Como o jogador deverá
interagir no jogo?

ESTÉTICA



Quais os inputs do jogador e como impactam o gameplay?

Quais outputs gerados?

O que ele deve fazer ou alcançar para progredir no jogo?



GO!

07 min



A Venn diagram consisting of three overlapping circles. The first circle on the left is dark grey and labeled 'MECÂNICA'. The second circle in the middle is a slightly lighter shade of grey and labeled 'DINÂMICA'. The third circle on the right is light pink and labeled 'ESTÉTICA'. The circles overlap in pairs and all three overlap in the center. The pink circle has a dashed dark pink border.

MECÂNICA

DINÂMICA

ESTÉTICA



MECÂNICA

DINÂMICA

**Que tipo de experiência
você deseja proporcionar
ao seu jogador?**



MECÂNICA

DINÂMICA

Que tipo de experiência
você deseja proporcionar
ao seu jogador?

Quais emoções desejam ser evidenciadas?

Que tipo de motivação o jogo propõe?

Algum estilo estético provoca/ajuda tal emoção?

Player Emotional Responses

DISCOVERY

Game as uncharted territory

NARRATIVE

Game as drama

PASTIME

Game as activity or hobby

COMPETITION

Game as rivalry

CHALLENGE

Game as obstacle course

EXPRESSION

Game as self-discovery

FANTASY

Game as make-believe

SENSATION

Game as sense-pleasure

FELLOWSHIP

Game as social framework

KINESTHETICS

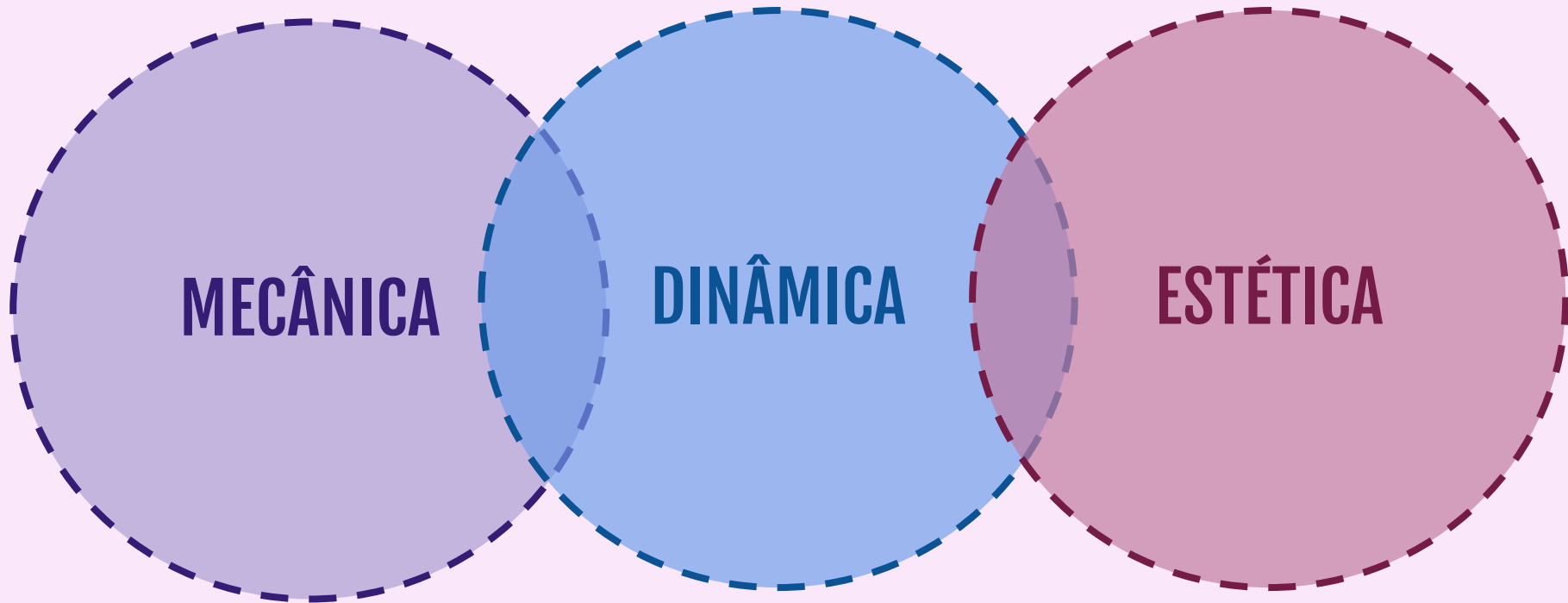
Game as physical movement

Fonte: *Using the MDA Framework as an Approach to Game Design*, Jenny Carroll, 2013.



GO!

07 min



**JÁ TEMOS O DESIGN CORE DO NOSSO JOGO!
ESTAMOS QUASE LÁ...**

Planejando nossa primeira entrega!

Muita calma nessa hora...

Vamos definir um MVP de entrega?

Como jogador, eu quero jogar:

- x fases de jogo;
 - x sessões de x minutos de jogo,
- de forma que eu possa <objetivo motivacional>

MVP

```
graph LR; MVP[MVP] --- Core[Core Gameplay]; MVP --- Progressão[Progressão do jogo]; MVP --- Design[Design visual e sonoro]; Core --- CoreList["- Quais sub-mecânicas serão necessárias para implementar a mecânica core?  
- Quais inputs precisam ser implementados para controle do jogador?  
- Quais outputs precisam ser implementados a cada input do jogador?"]; Progressão --- ProgressãoList["- Como podemos definir uma FUE (first user experience)?  
- Como podemos definir cada fase de jogo ou sessão?  
- Como podemos definir o Complete Game?  
- Como podemos definir o Game Over?"]; Design --- DesignList["- Como podemos definir os elementos da tela de gameplay?  
- Quais feedbacks visuais e sonoros poderei dar a cada input de sucesso do jogador?  
- Quais feedbacks visuais e sonoros poderei dar a cada input fail do jogador?"];
```

Core Gameplay

- Quais sub-mecânicas serão necessárias para implementar a mecânica core?
- Quais inputs precisam ser implementados para controle do jogador?
- Quais outputs precisam ser implementados a cada input do jogador?

Progressão do jogo

- Como podemos definir uma FUE (first user experience)?
- Como podemos definir cada fase de jogo ou sessão?
- Como podemos definir o Complete Game?
- Como podemos definir o Game Over?

Design visual e sonoro

- Como podemos definir os elementos da tela de gameplay?
- Quais feedbacks visuais e sonoros poderei dar a cada input de sucesso do jogador?
- Quais feedbacks visuais e sonoros poderei dar a cada input fail do jogador?



E FINALMENTE, VAMOS ABRIR
NOSSO TRELLO...

www.trello.com



Então é isso, meninas...
MÃOS À OBRA!