

GAME DESIGN

O QUE NÃO TE FALAM

DAVI BAPTISTA

@ B A P T I X T A



Jogos Digitais (2019 - 2020)



Game Designer



Co-Founder | Game Designer



Content Advocate




CONTEÚDO

- O QUE NÃO TE FALAM
- COLOCANDO EM PRÁTICA
- ALINHAMENTO COM A EQUIPE



O QUE NÃO TE FALAM

SOBRE SER GAME DESIGNER

- 
- > TENHO BOAS IDEIAS
 - > SEI FAZER GDD (GAME DESIGN DOCUMENT)
 - > SEI MEXER NA/NO (NOME DA ENGINE QUE VOCÊ USA)
 - > ENTENDO E GOSTO MUITO DE JOGOS

**ESTOU PREPARADO PARA SER
GAME DESIGNER?**

ANÁLISE

O QUE **MAIS** PRECISO?

ANÁLISE DE DADOS

AUTONOMIA

ASSERTIVIDADE

INTELIGÊNCIA EMOCIONAL

ADMINISTRAÇÃO DO TEMPO

COORDENAÇÃO

ANÁLISE DE RISCOS

OTIMIZAÇÃO DE RECURSOS

PENSAMENTO HOLÍSTICO

DELEGAÇÃO

ADMINISTRAÇÃO DO TEMPO

sua capacidade de
empregar o tempo
necessário para cada
atividade **sem desperdício**



ANÁLISE DE DADOS

Sua capacidade de
analisar e compreender
relatórios e informações



OTIMIZAÇÃO DE RECURSOS

Sua capacidade para utilizar os recursos de trabalho **de forma eficiente**, propondo e implementando medidas de otimização e redução de custos de funcionamento.

Resumindo: **fazer muito com pouco.**



INTELIGÊNCIA EMOCIONAL

Sua capacidade de identificar emoções internas e **controlá-las** através da empatia.



PENSAMENTO HOLÍSTICO

Capacidade de visualizar o sistema **como um todo**, compreendendo a inter-relação entre os processos e promovendo sinergia de ações.





COLOCANDO EM PRÁTICA

“SIMPLIFIQUE SEMPRE QUE POSSÍVEL”

QUAL DEVE SER O FORMATO DO MEU GDD?

1 PÁGINA

10 PÁGINAS

“COMPLETO”

QUE FERRAMENTA EU DEVO USAR?



**O QUE REALMENTE
IMPORTA É COMO
ESSAS INFORMAÇÕES
SERÃO PASSADAS.**

(ORGANIZAÇÃO + COESÃO + COERÊNCIA)

ENTÃO COMO DEVE SER?



Multiplayer

SLED será uma experiência com foco 100% em Multiplayer inicialmente.

Main Menu

Ao abrir o jogo, o jogador estará no Main Menu, onde ele estará sozinho.

A partir desse local, ele poderá selecionar dentro da HUD para onde ele quer ir, e ele terá as seguintes opções de multiplayer, com processos diferentes:

QUICK MATCH

HOST GAME

JOIN GAME

- Quick Match
- Host Game
- Join Game

(Wireframe dos botões do Main Menu)

X

2.1 Camera

2.1.1 In-Game

- **Locked Camera:**

The camera in Overlord gives the player a clear vision of the area he is in, being locked to the player with the characteristics in the following table.

8

Game Design Document



Location:	Rotation:	Simulate Physics:	Focal Length:
(actor.x, actor.y, z)	(0,320,0)	False	20

- **Unlock Camera:**

SEGUINDO SEQUÊNCIAS LÓGICAS

Main Menu

Ao abrir o jogo, o jogador estará no Main Menu, onde ele estará sozinho.

A partir desse local, ele poderá selecionar dentro da HUD para onde ele quer ir, e ele terá as seguintes opções de multiplayer, com processos diferentes:



- + :: • Quick Match
- + :: • Host Game
- + :: • Join Game
- + :: (Wireframe dos botões do Main Menu)

Restrições

Dentro do Multiplayer, teremos algumas restrições que serão:

- Máximo de 4 salas
 - Lotação máxima de 5 pessoas por sala

VIVÊNCIA

(FALL EFFECT)

Fly High Attack

Ataque em área que destruirá parte do cenário (**parâmetro de distância**), onde o cavaleiro irá virar sua espada para baixo rapidamente, e então com a explosão do chão (como no **vfx**), ele irá ser jogado para cima como na referência.

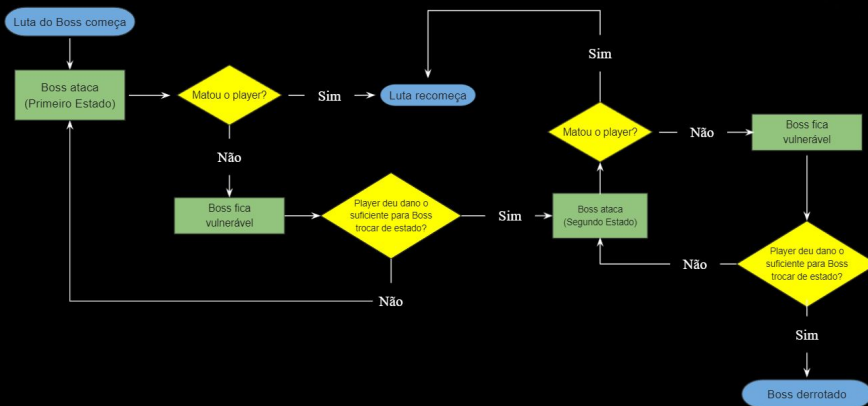


VIVÊNCIA

(WOE)

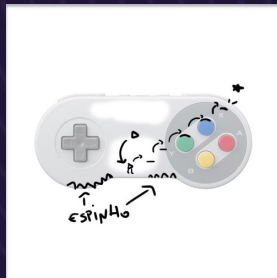
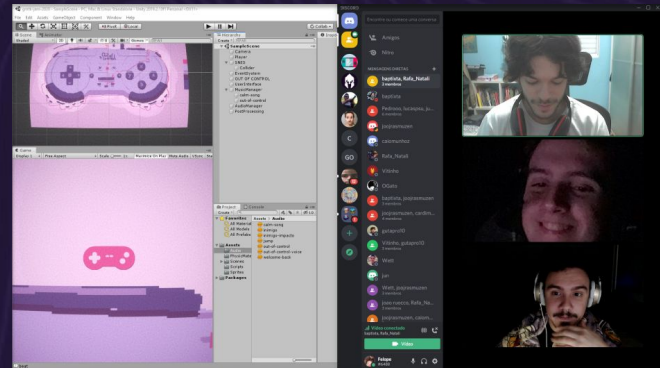
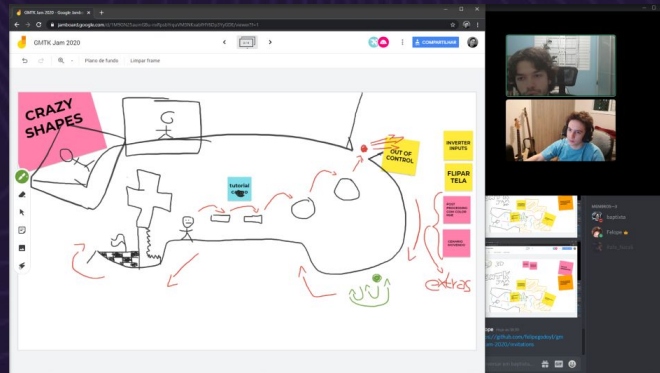


Fluxograma



VIVÊNCIA

(OUT OF THE CONTROL)



The background is a dark blue field with a subtle, wavy, wood-grain-like pattern. In the top right corner, there is a yellow triangular shape, resembling a folded corner of a piece of paper.

DÚVIDAS?

OBRIGADO!

ONDE ME ENCONTRAR:



[linkedin.com/in/davi-baptista/](https://www.linkedin.com/in/davi-baptista/)



[@baptixta1](https://twitter.com/baptixta1)



[@baptixta.games](https://www.instagram.com/baptixta.games)



baptixta.com

