

SAME

TEST

101



This organization Search

Pull requests Issues Marketplace Explore



## GAI - Grupo de Artes Interativas

Grupo de estudos de Artes Interativas

Repositories 6

People 1

Teams 1

Projects 0

Settings

Search repositories...

Type: All ▾

### GAI\_GrupoDeArtesInterativas

Repositório de arquivos + Biblioteca de Links na Wiki



Updated 5 minutes ago

### awesome

Forked from sindresorhus/awesome

Curated list of awesome lists



8,887 Updated on 4 Oct

### awesome-gamedev

Forked from Calinou/awesome-gamedev

A collection of free software and free culture resources for making amazing games. (mirror)



36 Updated on 26 Aug

### magictools

Forked from ellisonleao/magictools

A list of Game Development resources to make magic happen.



425 Updated on 20 Jul

### awesome-gamedev-series

Forked from petehouston/awesome-gamedev-series

My personal collection of complete game development series.



1 2 Updated on 20 Dec 2016

### awesome-gametalks

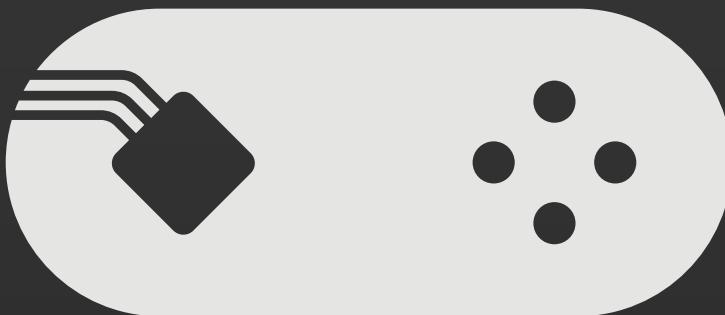
Forked from hzoo/awesome-gametalks

A curated list of gaming talks (development, design, etc)



30 Updated on 14 Oct 2016

# GAI - Grupo de Artes Interativas



<https://github.com/GrupoDeArtesInterativas>



<https://goo.gl/hzspr5>



@digoritos

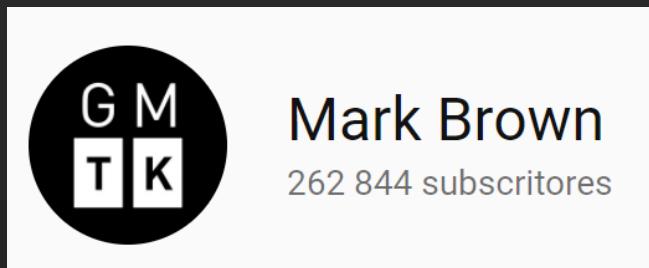
# CONTEÚDO EM DESTAQUE



[www.youtube.com/user/ExtraCreditz](http://www.youtube.com/user/ExtraCreditz)



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



[www.youtube.com/user/McBacon1337](http://www.youtube.com/user/McBacon1337)



<http://www.pixelprospector.com/>

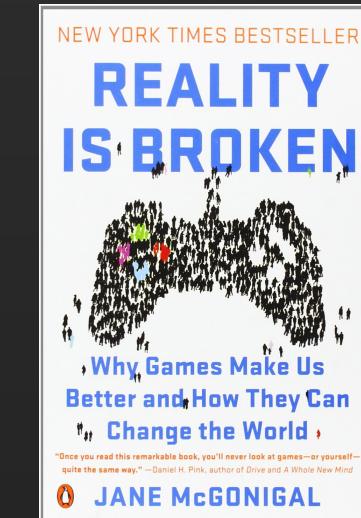
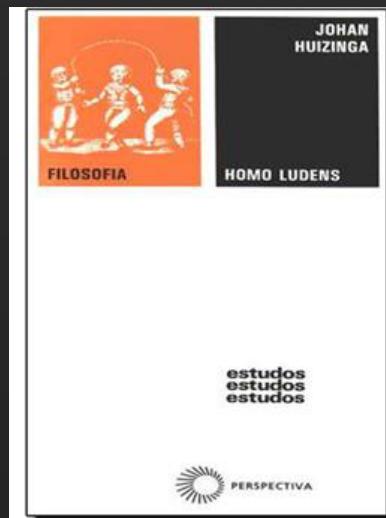
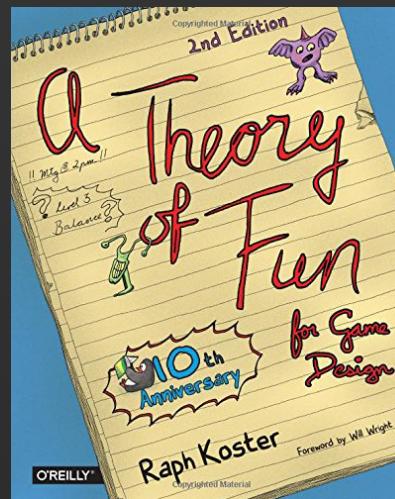
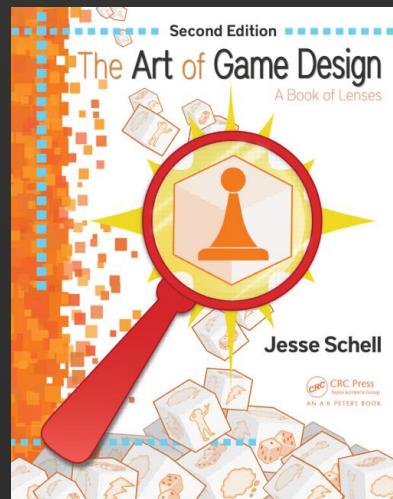
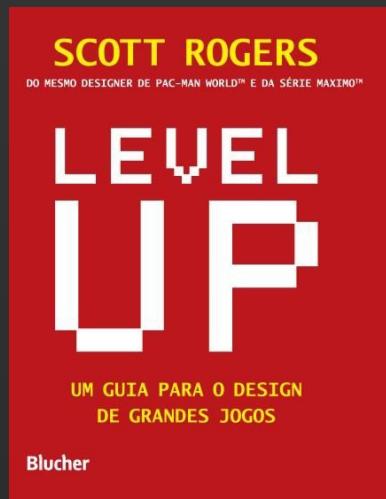


<https://www.gamasutra.com/>



<http://www.gdcvault.com/>  
<https://www.youtube.com/c/gdconf>

# LIVROS



# OQUE É UM JOGO?

**“Um espaço ativo delimitado por regras ou convenções”**

- Autor Desconhecido

Excelente texto do Flusser :

<http://www.arquivovilemflussersp.com.br/vilemflusser/?p=583>

# E JOGOS DIGITAIS?

Game Design  
Programação  
Ilustração  
Animação  
História  
3D (modelo, rig,  
textura, etc...)

Level Design  
User Interface  
Administração  
Marketing  
Relações Públicas  
Música  
Efeitos Sonoros

# PROJETE EM VOLTA DAS SUAS HABILIDADES

Start small  
Fail Faster

Experimente com as suas ferramentas,  
descubra o que consegue fazer com  
elas e projete a partir disso.

# RESSONÂNCIA

Elementos de um jogo reforçam um núcleo!

Sentimento

Atmosfera

Mensagem

CORE

Estética

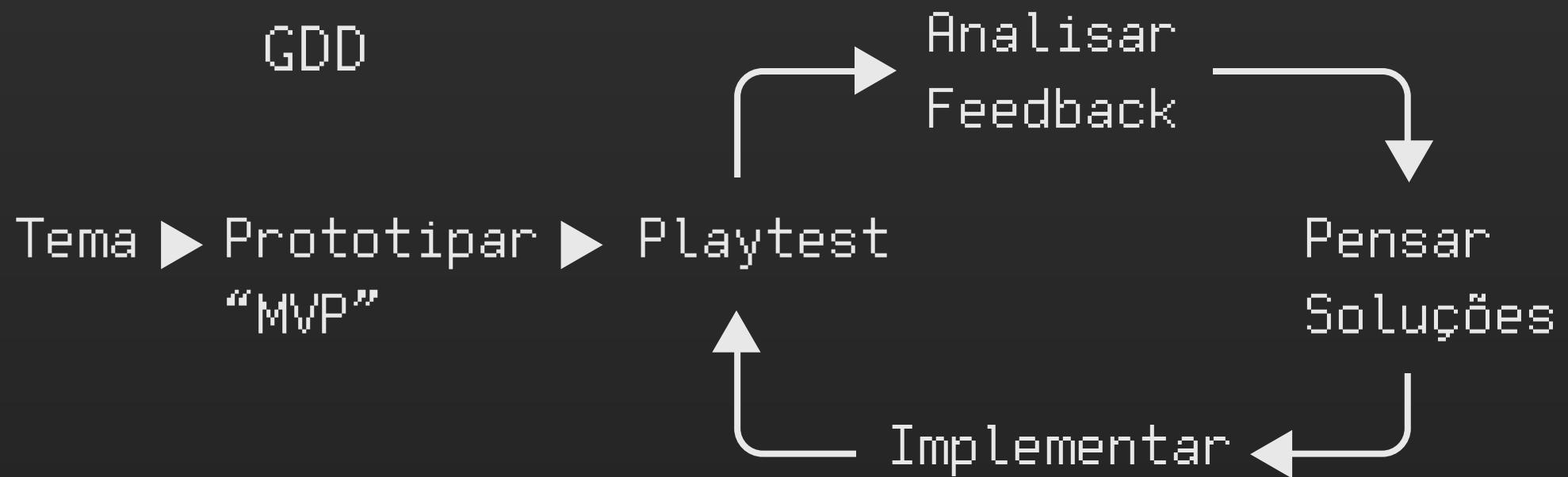
Mecânica

História

# PROCESSO ITERATIVO

A regra do loop:

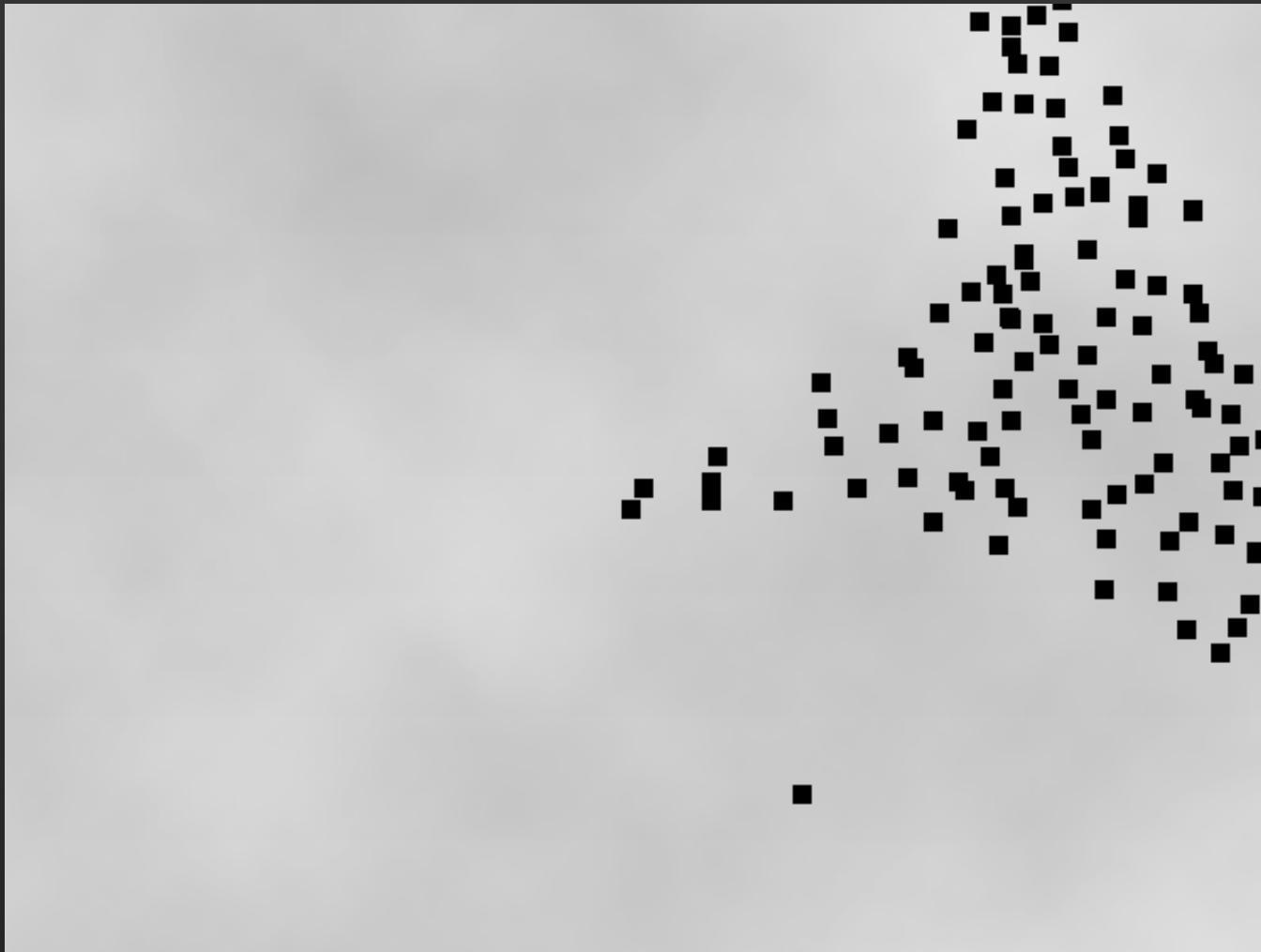
Quanto mais testar e aprimorar seu design  
melhor ele será



# GAMES PARA BRISAR

O que realmente é necessário, em termos de mecânicas e arte, para se criar uma experiência significativa ou passar uma mensagem?

# Loneliness



<http://www.kongregate.com/games/jordanmagnuson/loneliness>

# Dis4ria



<https://w.itch.io/dys4ia>

# Love



[http://www.kongregate.com/games/Contrebasse\\_/love](http://www.kongregate.com/games/Contrebasse_/love)

# Loved



<http://www.kongregate.com/games/AlexanderOciاس/loved>

# Feed the head



<http://vectorpark.com/head/>

# There is no game

NO REASON TO USE THAT ICON AS YOU  
WERE ON THE POINT OF LEAVING.

**THERE IS NO GAME**



# GAME ENGINE?

Motor Gráfico

Motor de Física

Suporte para animação

Suporte para sons

Gerência de memória

Gerência de arquivos

ETC

# CONSTRUCT 2

<https://www.scirra.com/>



- + Lógica por eventos e ações
- + Comportamentos prontos
- + Bom para começar a entender lógica de programação
- + Excelente para prototipar
- + Ideal para artistas e Designers
- + Licença ilimitada

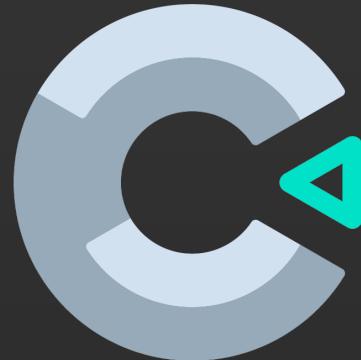
- Performance baixa, dificultando jogos mais complexos e maiores
- Versão gratuita não permite publicar
- Só para 2D
- Só para windows

# Event Sheet, ou página de eventos, onde sua lógica é construída

Global number destroyed = 0		
1	System   On start of layout	System   Set destroyed to 0 HudText   Set text to "Destroyed: "&destroyed&/6" Add action
2	Mouse   On Left button Clicked on SmallBrick	SmallBrick   Destroy System   Add 1 to destroyed HudText   Set text to "Destroyed: "&destroyed&/6" Add action
3	Mouse   On Left button Clicked on BigBrick	BigBrick   Destroy Add action
4	Totem   On collision with — Ground	Totem   Destroy HudText   Set text to "oh no!!! Click anywhere to restart" System   Set destroyed to -1 Add action
5	Mouse   On any click	System   Go to Game Add action
6	System   destroyed = -1	HudText   Set text to "Well Done!! Click anywhere to go to Main page" Add action
7	System   destroyed = 6	System   Go to Splash Screen Add action

# CONSTRUCT 3

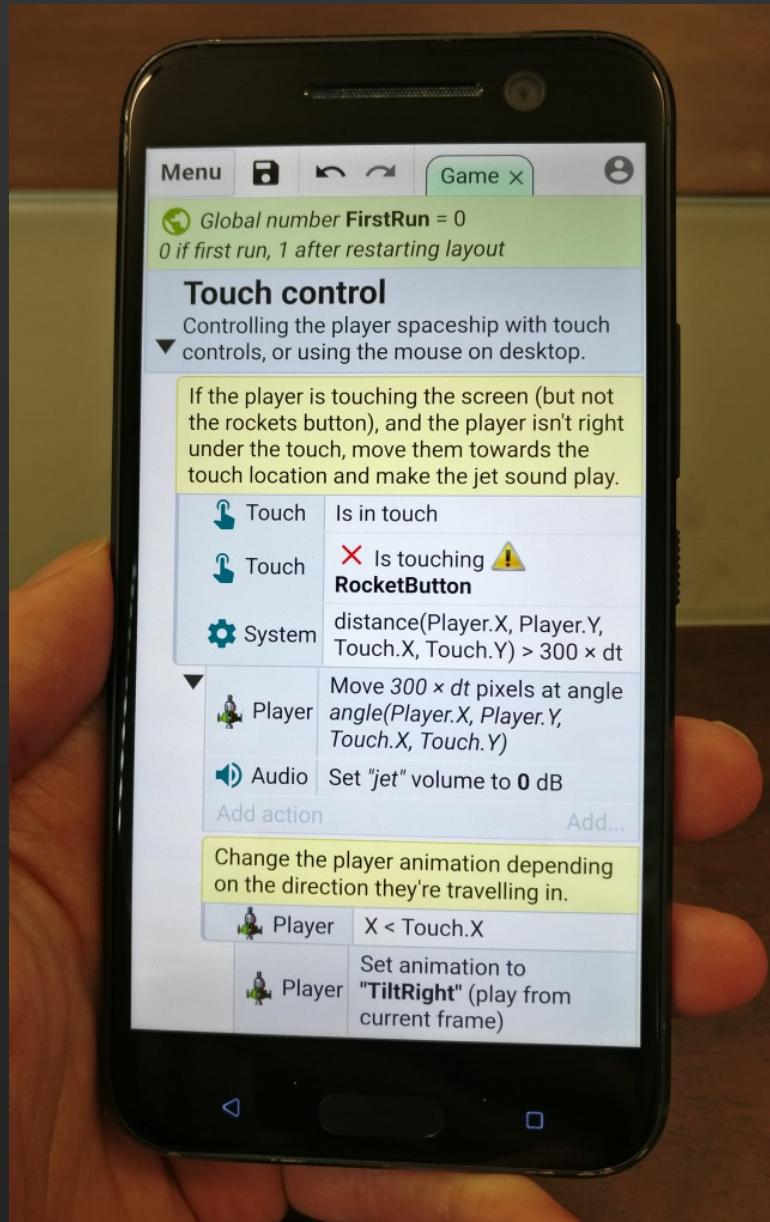
<https://www.construct.net/>



- + Semelhante ao Construct 2
- + Promete melhor performance
- + Refeito para WEB (HTML) com armazenamento na nuvem, possibilitando acessar seus jogos de qualquer aparelho com acesso a internet, como celulares, além da versão offline

- Versão gratuita não publica
- Assinatura anual
- Ainda em Beta

# Event Sheet responsiva para mobile



# GAME MAKER STUDIO 2

<https://www.yoyogames.com/>



- + Boa performance
- + Excelente interface e workflow
- + Ótimo editor de imagens
- + Drag'n'Drop ótimo para aprender lógica de programação
- + Língua simples (GML) boa para aprender a programar
- + Amigável para iniciantes
- + Windows e Mac
- Versão gratuita não publica
- Vende a possibilidade de exportar para diferentes plataformas separadamente, tornando-o uma opção caríssima caso queira versatilidade para publicar
- Somente 2D

# Lógica por Drag'n'Drop e seu correspondente em GML

The diagram illustrates the mapping between logic blocks in a drag-and-drop interface and their corresponding GML code.

**Left Panel (Drag-and-Drop Logic):**

- Create:**
  - Set direction towards mouse\_x, mouse\_y
  - Set speed to 16
  - Add random\_range(-4, 4) to direction
  - Set rotation to direction
- Set Point Direction:** X: mouse\_x, Y: mouse\_y, Is Relative checked
- Set Speed:** Type: Direction, Speed: 16, Is Relative checked
- Assign Variable:** Name: direction, Value: random\_range(-4, 4), Is Relative checked
- Set Instance Rotation:** Angle: direction, Is Relative checked

**Right Panel (GML Code):**

```
*Create
1 direction = point_direction(x, y, mouse_x, mouse_y);
2
3 speed = 16;
4
5 direction += random_range(-4, 4);
6
7 image_angle = direction;
```

Arrows indicate the mapping from the logic blocks to the corresponding GML code lines:

- The first four steps of the Create event map to lines 1 through 4 of the GML code.
- The Set Point Direction block maps to line 1.
- The Set Speed block maps to line 2.
- The Assign Variable block maps to line 3.
- The Set Instance Rotation block maps to line 4.

# STENCYL

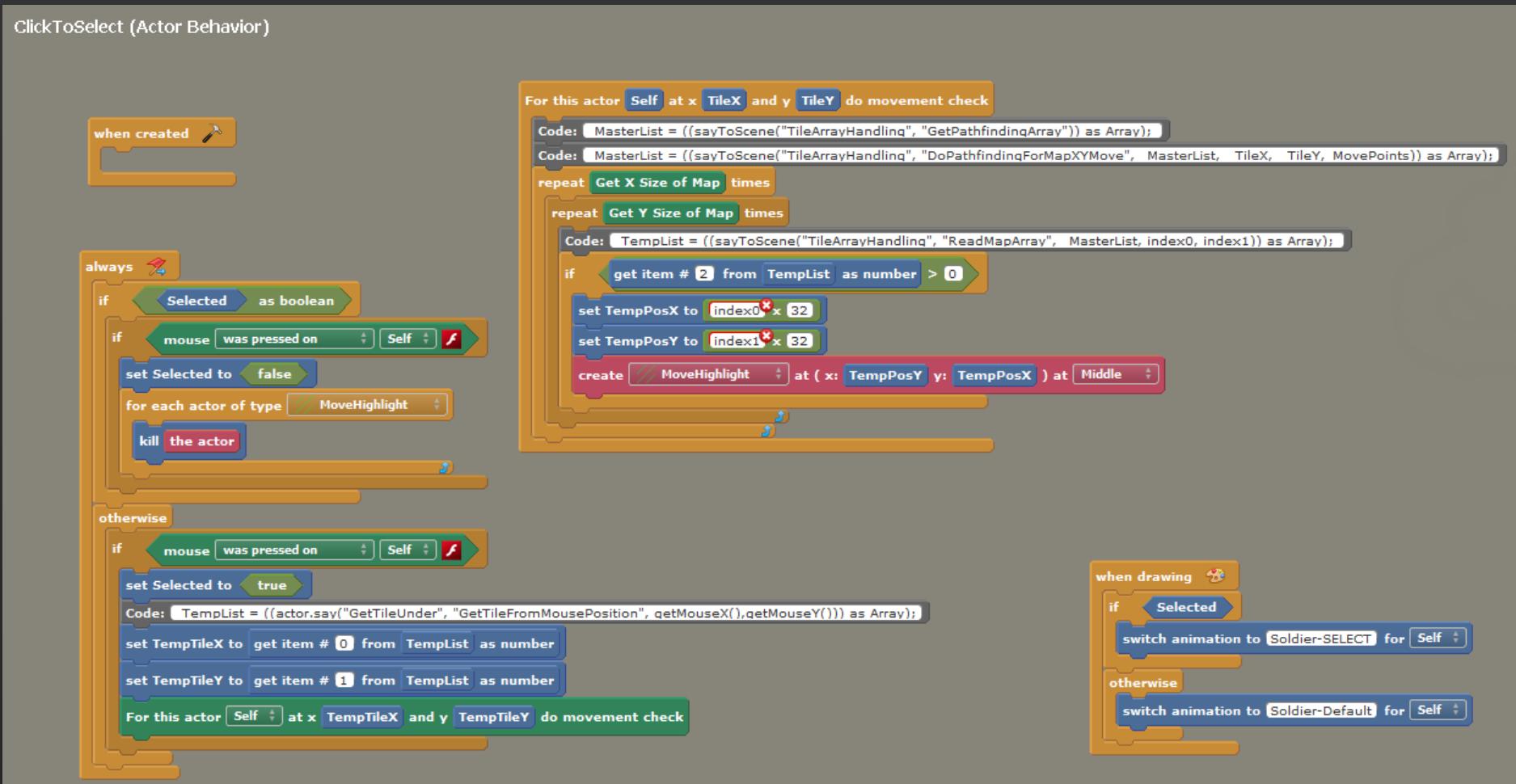
<http://www.stencyl.com/>



- + Programação por blocos
- + Uma ferramenta excelente para aprender programação
- + Versão gratuita permite exportar em flash e HTML
- + Biblioteca com scripts prontos
- + Windows, Mac e Linux

- Sem editor de imagens, atrasa prototipação
- Assinatura anual
- Somente 2D
- Não muito popular com menos tutoriais que Construct ou GMS

# Programação por blocos, usada para ensinar programação para crianças de até 8 anos



# UNITY

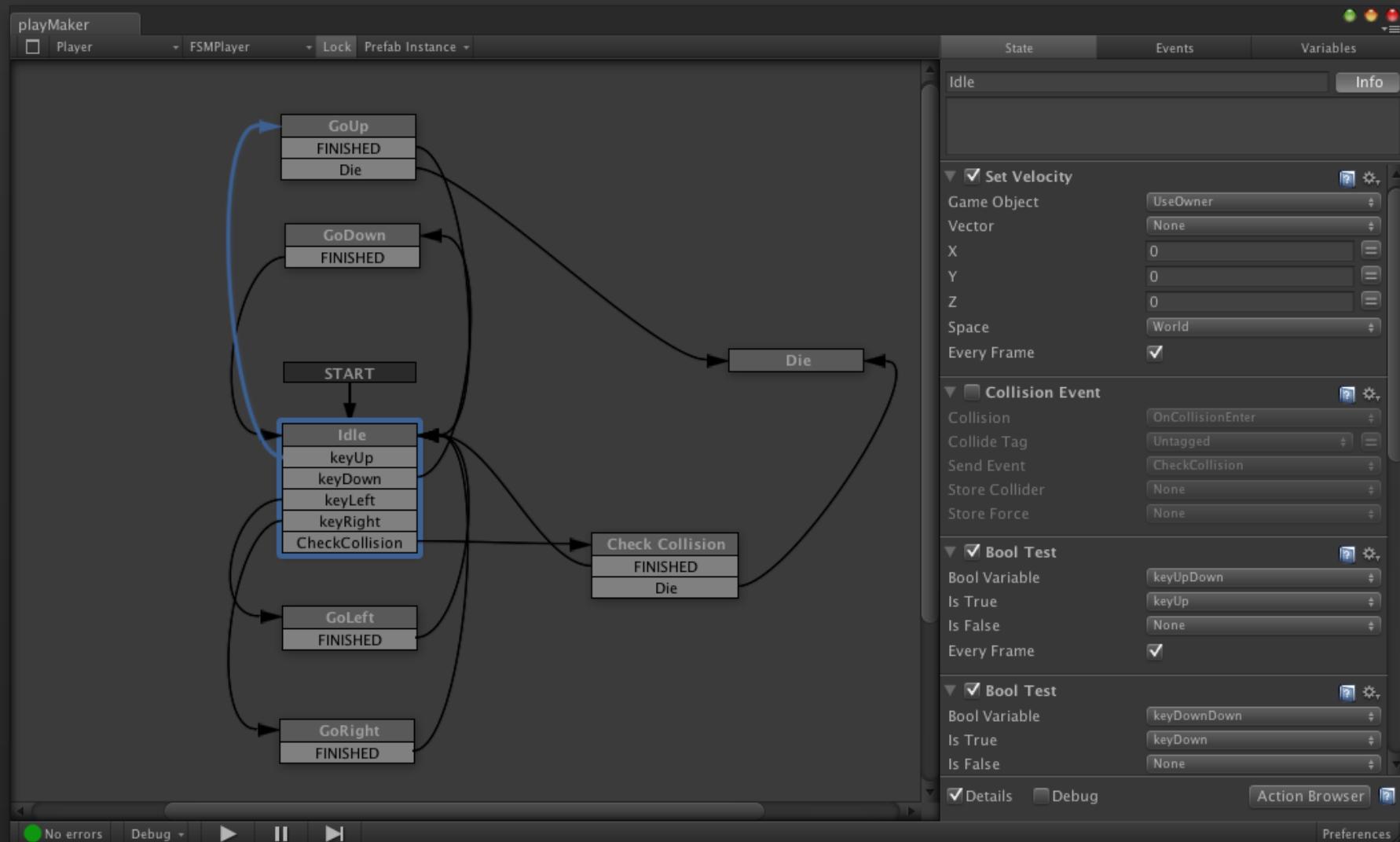
<https://unity3d.com>



- + Extremamente popular, com sua comunidade gigantesca, tem muitos tutoriais e plug-ins
- + Unity Asset Store é a maior asset store de engines
- + 2D e 3D
- + Alta performance (C#)
- + Windows, Mac e Linux
- + Grátis\*

- Programação mais complexa (C#)
- Não recomendado para iniciantes

# Play Maker, plug-in de programação visual para Unity



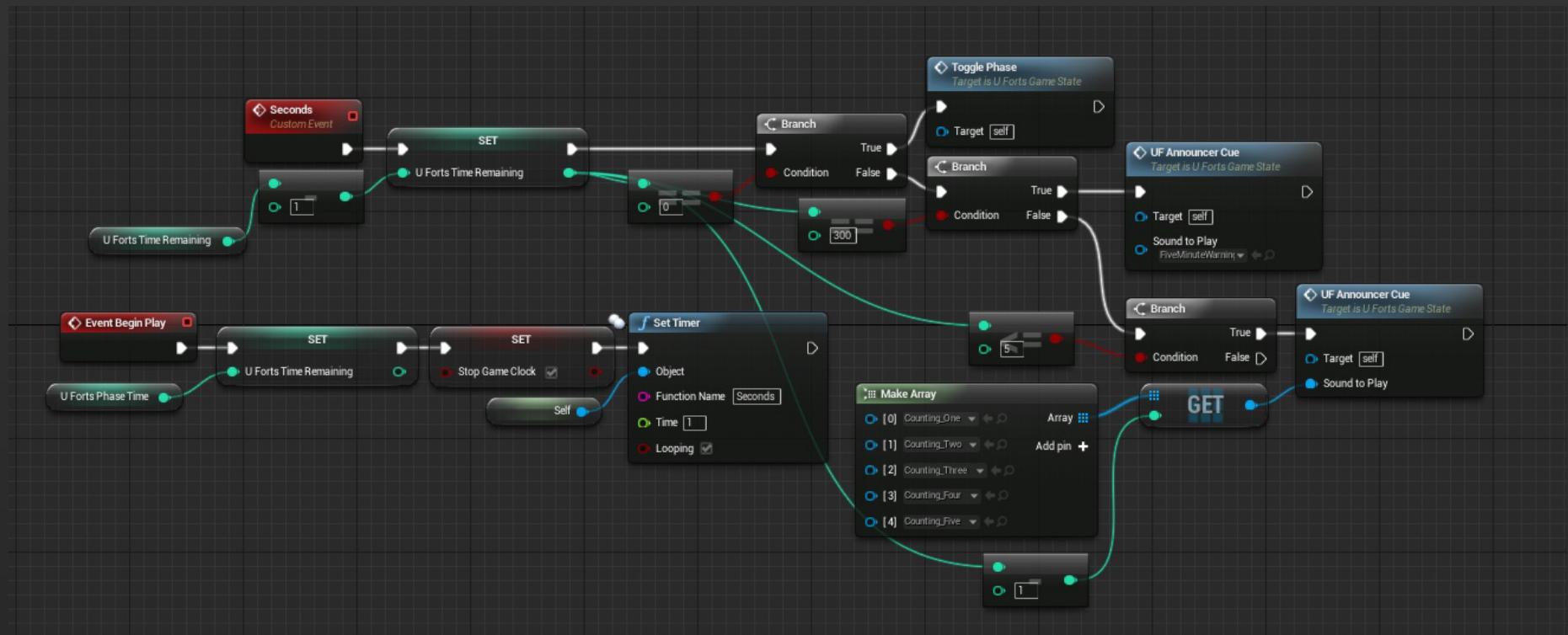
# UNREAL

<https://www.unrealengine.com>



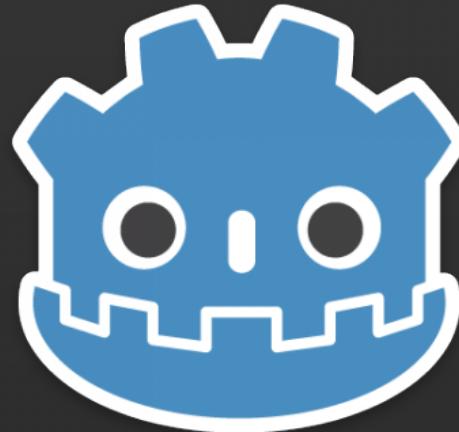
- + Muito popular
- + Altíssima performance (C++)
- + Melhor render 3D
- + Source code aberto
- + BluePrints, ferramenta para programação visual
- + 2D e 3D
- + Windows, Mac e Linux
- Programação muito complexa (C++)
- Nem um pouco recomendado para iniciantes
- Cobra 5% de todas as vendas

# Blueprints, ferramenta de programação visual da Unreal



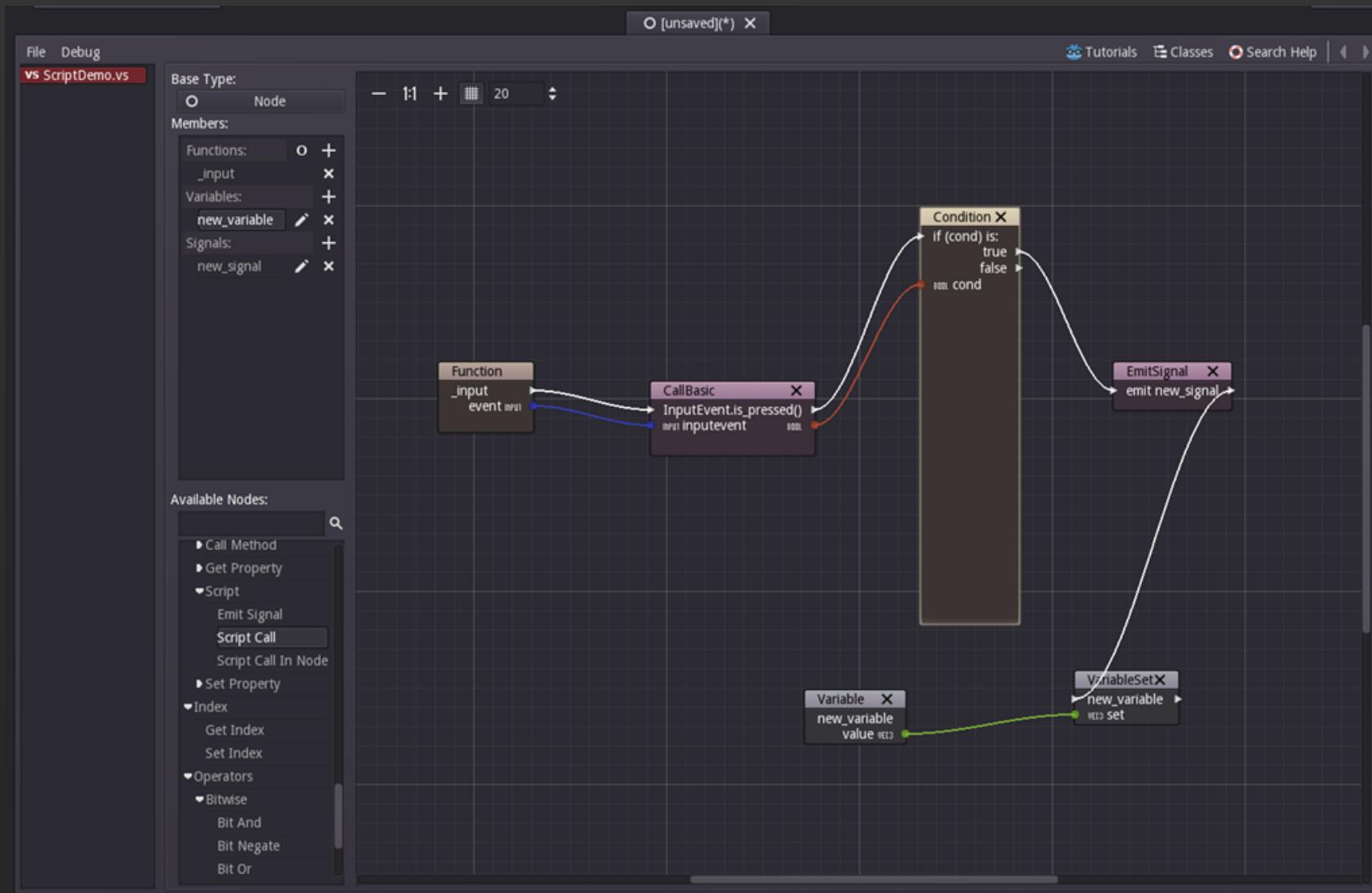
# GODOT

<https://godotengine.org/>



- + OPEN SOURCE
- + Programação com GDScript e C#
- + Lê Scripts em outras línguas através do módulo GDNative
- + GDScript baseado em python, de fácil aprendizado
- + Visual Scripting (3.0)
- + Windows, Mac e Linux
- + 2D e 3D
- Comunidade relativamente pequena por ser mais recente

# Visual Scripting estará disponível na Godot na versão 3.0



# Lista de engines do Pixel Prospector

<http://www.pixelprospector.com/the-big-list-of-game-making-tools/>

F L W

U L W