

# O que é Game Design?

---

# O que é Game Design?

Para a maioria das pessoas, Game Design é um mistério.

So, you program  
video games?

Is it hard to  
write all of  
that code?

No, I said  
*I design* games.

Oh, so you  
draw the  
characters?  
That must  
be fun.

No, I don't  
draw them.  
That's what  
an artist does.

I don't get it.  
If you don't  
code the games  
or draw the games  
what *do* you do?

Apparently  
nothing.



# Game Design

→ Criação e planejamento de

- ◆ Elementos
- ◆ Regras
- ◆ Dinâmicas
- ◆ Ideias
- ◆ Interações
- ◆ Enredo

Que habilidades um game  
designer precisa?

# Exemplos de Habilidades de um GD

- Animação
- Brainstorming
- Business
- Comunicação
- Economia
- Engenharia
- Games
- Matemática
- Artes

# Habilidade mais importante de um GD

## ESCUTAR:

- Equipe
- Público
- Jogo
- Cliente
- Si mesmo

# Game Design

→ O que torna um jogo bom?



Mega Man X -  
Capcom



# Game Design

→ O que torna um jogo ruim?



Superman 64 - Titus  
Software

→ O que torna um jogo engajante?

- ◆ Mistério
- ◆ Maestria
- ◆ Desafio Mental
- ◆ Enredo
- ◆ Novidade

# Ideias

“Every good idea borders on the stupid.”

-Michel Gondry

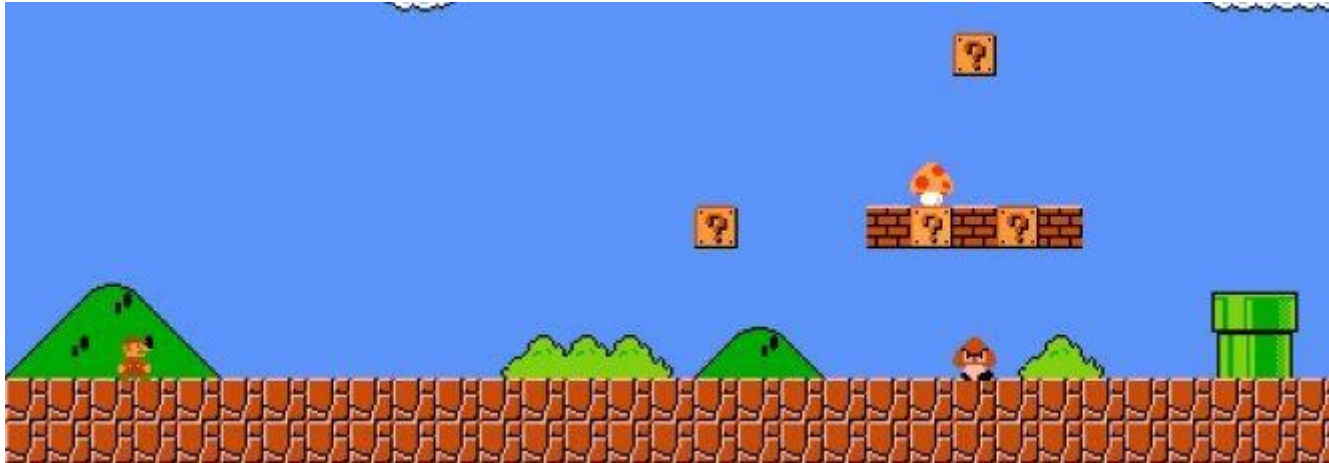
# Ideias

→ Uma criatura amarela come pontos enquanto é perseguida por monstros fantasmas.



# Ideias

→ Um encanador pula na cabeça de cogumelos para encontrar sua namorada.



# Ideias

→ Um macaco enfrenta um crocodilo capitão pirata para pegar sua pilha de bananas roubada



# Ideias

- Essas e muitas outras ideias que soam idiotas tornaram-se jogos que renderam muito dinheiro
- Mas como ter uma boa ideia?
  - ◆ Inspire-se!
- Como?



# Ideias

→ Leia algo que você não costuma ler!

- ◆ Ajuda a pensar fora da caixa
- ◆ E a fazer um jogo diferente dos outros
  - Desenvolvedores de jogos tendem a ter os mesmos gostos
    - Sci-fi, HQs, mangás, outros jogos...

# Ideias

- Caminhe, dirija, tome um banho.
  - ◆ Seu subconsciente ficará livre para ter ideias!
- Assista a aulas, seminários e apresentações de Game Design.
- Vá a mesas de discussões sobre o tema.
  - ◆ Trocar ideias sempre é vantajoso!

# Ideias

Jogue algo!

- ◆ Preferencialmente um jogo ruim.
- ◆ Veja o que você considera ruim e como faria para melhorar cada ponto!

# Ideias

→ Siga sua paixão.

- ◆ Satoshi Tajiri projetou *Pokémon* por causa da sua paixão por colecionar insetos!
- ◆ Shigeru Miyamoto comumente torna seus *hobbies* do mundo real em elemento de jogos



# Ideias

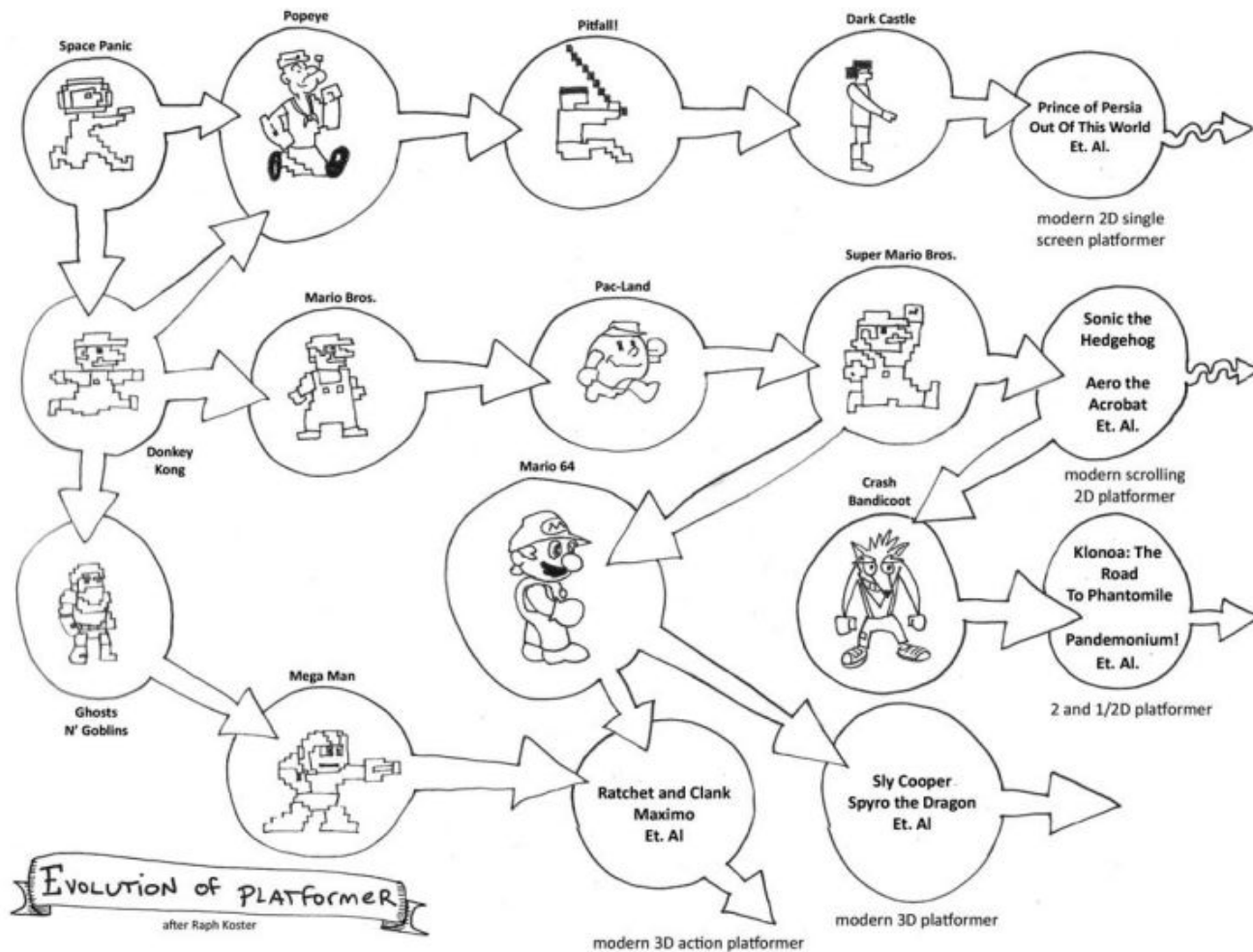
→ Você nunca será totalmente original.

- ◆ Quase toda ideia parte de algo que já vimos
  - Pode ser algo bom
    - Queremos reaproveitar
  - Ou ruim
    - Queremos melhorar
- ◆ Não se preocupe se parecer com algo que já existe.

# Ideias

“If you think something is innovative, it just means you haven’t been paying attention.”

-Scott Rogers



# Ideias

Tudo que os jogadores querem são jogos bons

- Não existe garantia que seu jogo será divertido
- Comece com uma ideia “divertida”
  - ◆ Enquanto avança, remova o “não-divertido”
  - ◆ O que restar deve ser “divertido”



# Ideias

- Não se apegue muito às suas ideias
  - ◆ Caso elas não se encaixem
  - ◆ Ou sejam mais do que você precisa
    - Jogue fora algumas ideias boas
    - Junto com as ruins

# Ideias

→ Ideias são baratas

◆ É como você as usa que importa

→ Se estiver preso em algo

◆ Pare um pouco

◆ Mas não procrastine!

# Projeto

Determine as características e enredo do seu Jogo

Não sabe por onde começar? Quer algumas ideias??

- <https://arcade.makecode.com/54525-08959-39797-81327>
- <https://letsmakeagame.net/game-idea-generator/>
- <https://ygd.bafta.org/resources/game-idea-generator>
- <https://orteil.dashnet.org/gamegen>

Como passar sua ideia para um game 2D?

Quais são os elementos do seu jogo?

- Ambientes => Como ele é alterado ao longo do jogo?
- Jogadores => Como são controlados?
- Objetos => O que eles fazem?
- Inimigos/aliados => Como eles agem?
- História => Como se desenvolve? (Começo, meio e fim)



Aulas retiradas de:

- Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Rogers, Scott (2010)
- 