

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

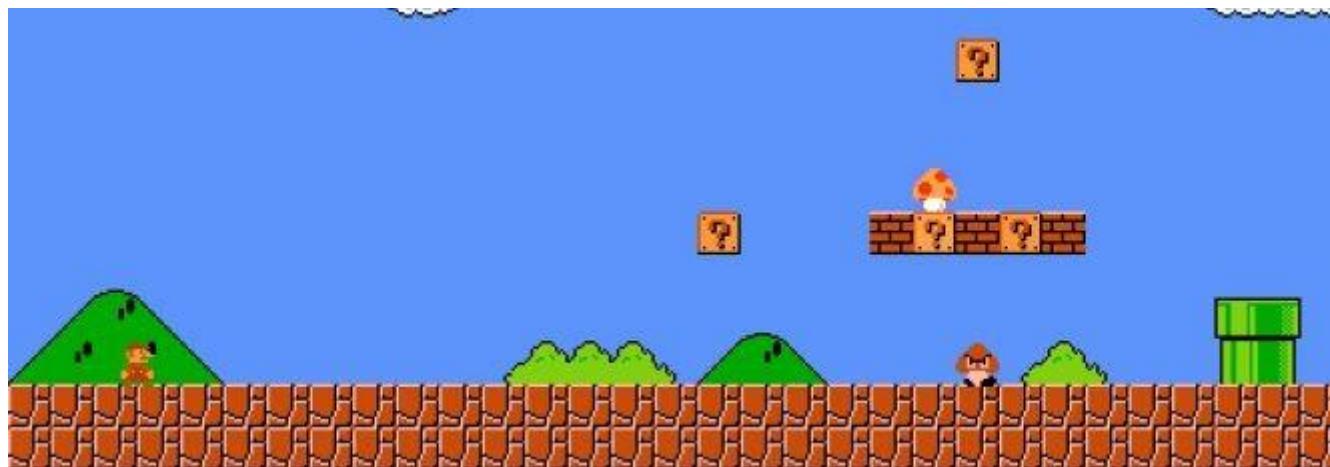
Ideias

→ 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

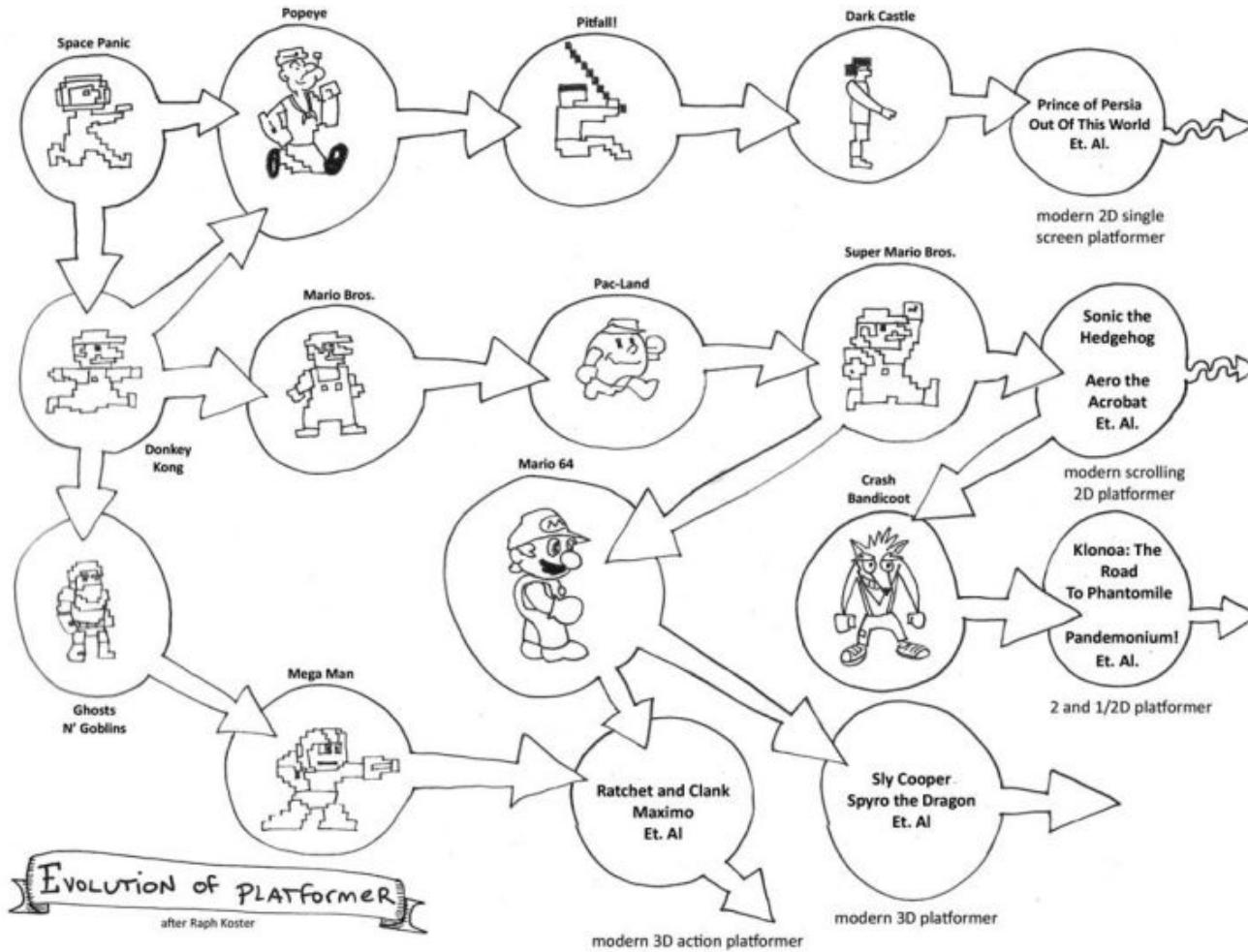
→ Você nunca será totalmente original.

- ◆ 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)