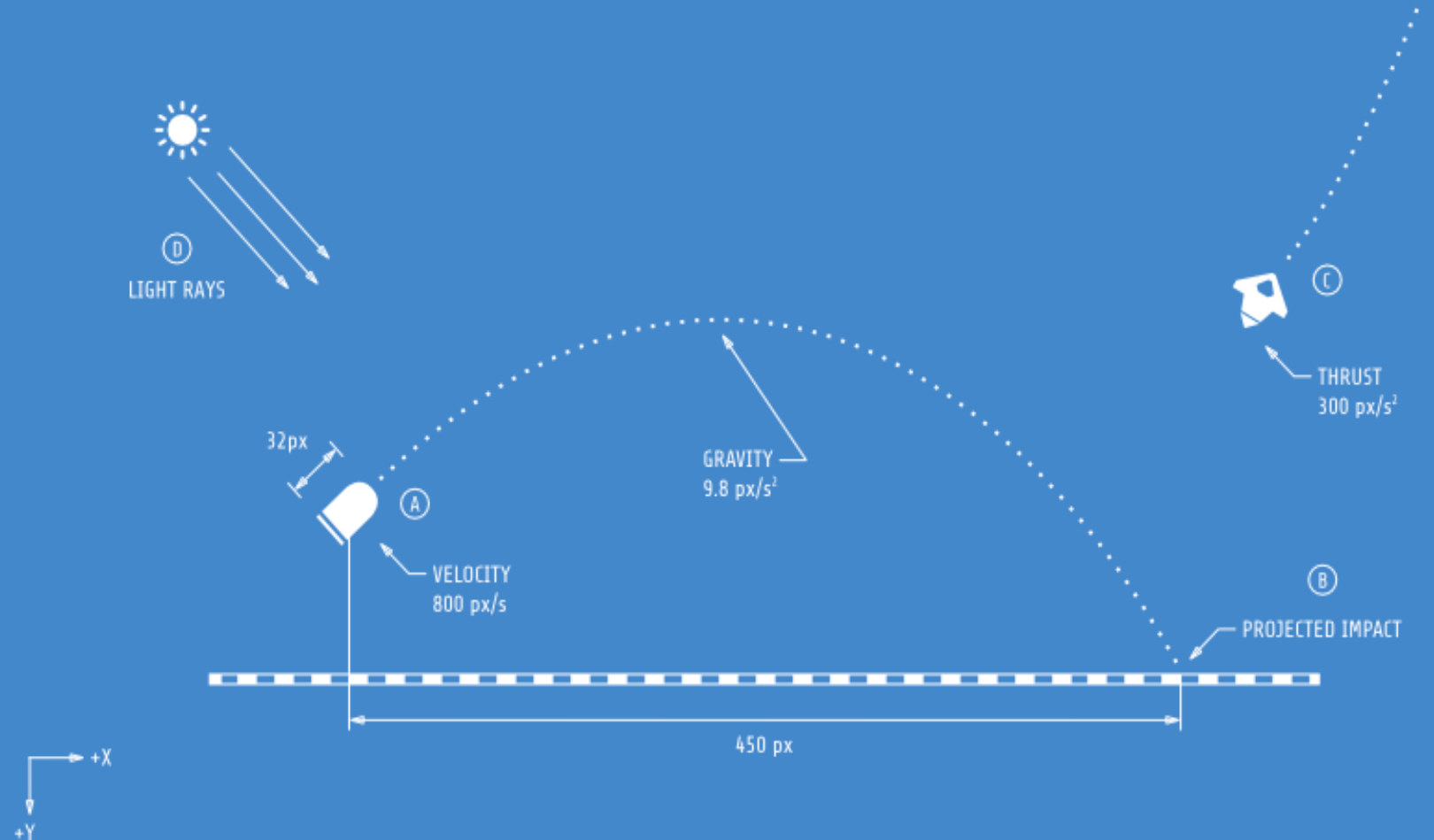


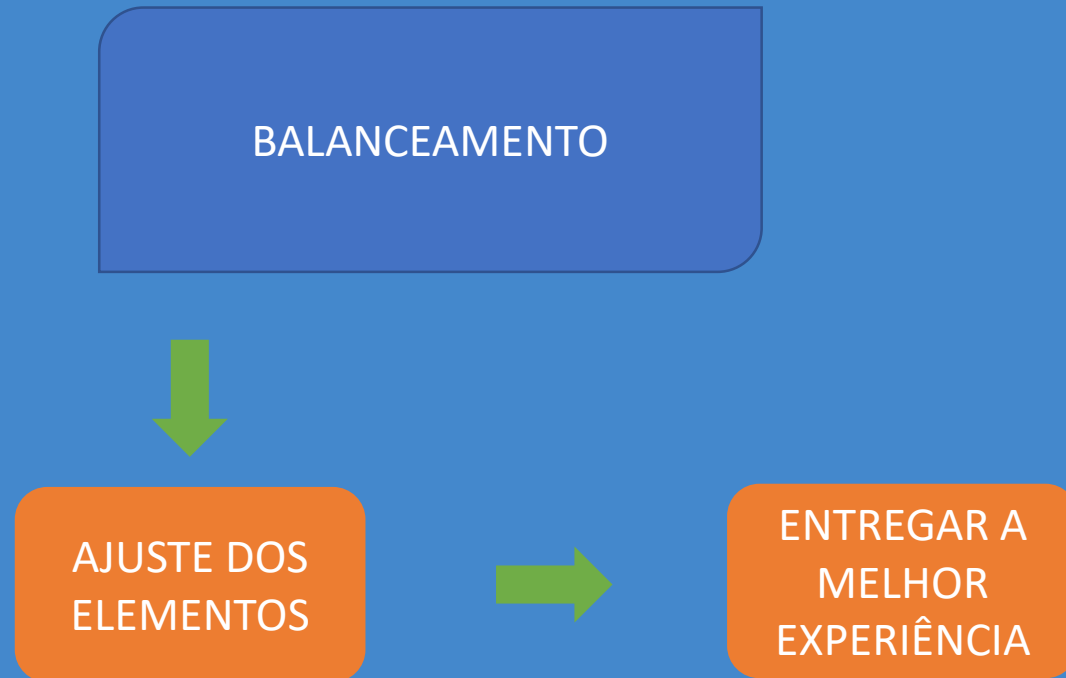
# GAME DESIGN DE MECÂNICA

## BALANCEAMENTO



# BALANCEAMENTO

- TERMO USADO PARA “EQUILÍBRIO”



# COMO EQUILIBRAR

- ENTENDER OS ELEMENTOS DO SEU JOGO
- SABER QUAIS ALTERAR, QUANTO ALTERAR E COMO ALTERAR
- TORNAR A EXPERIÊNCIA BOA O SUFICIENTE PARA OS JOGADORES, ENTREGANDO O MÁXIMO DO SEU JOGO
- É COMO CRIAR UMA NOVA RECEITA DE BOLO...
- BALANCEAR UM JOGO É EXAMINÁ-LO CUIDADOSAMENTE

# COMO EQUILIBRAR (USO DE PONTUAÇÕES)

IMAGINE UM JOGO DE CORRIDA, NO QUAL OS VEÍCULOS TENHAM OS SEGUINTE ATRIBUTOS:

TIPO	VELOCIDADE	ACELERAÇÃO	CURVAS
BMW X6	MÉDIA	ALTA	MÉDIA
FIAT 147	BAIXA	BAIXA	BAIXA
JAGUAR XE	ALTA	MÉDIA	ALTA

# COMO EQUILIBRAR (USO DE PONTUAÇÕES)

SE AVALIARMOS OS ATRIBUTOS COM PONTUAÇÕES, SENDO:  
BAIXA = 1, MÉDIA = 2 E ALTA = 3, TERÍAMOS:

TIPO	VELOCIDADE	ACELERAÇÃO	CURVAS	TOTAL
BMW X6	MÉDIA (2)	ALTA (3)	MÉDIA (2)	7
FIAT 147	BAIXA (1)	BAIXA (1)	BAIXA (1)	3
JAGUAR XE	ALTA (3)	MÉDIA (2)	ALTA (3)	8

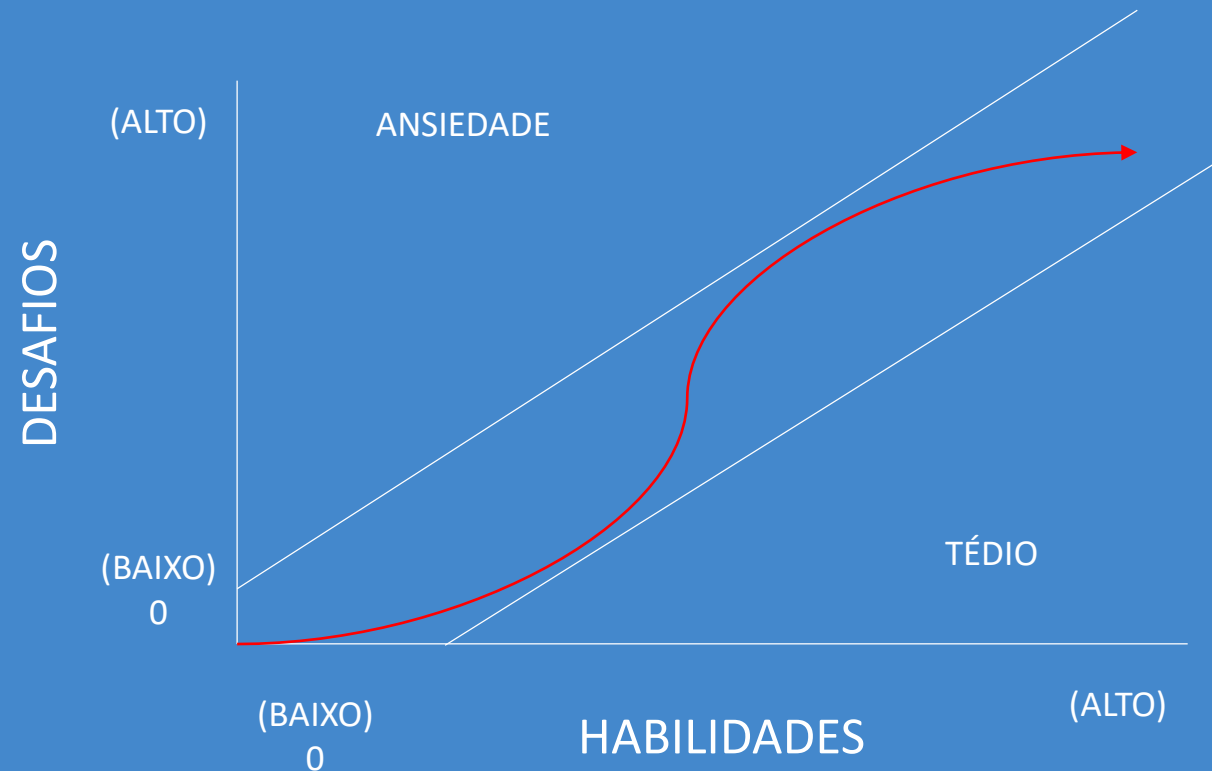
# COMO EQUILIBRAR (USO DE PONTUAÇÕES)

MELHOROU UM POUCO...

TIPO	VELOCIDADE	ACELERAÇÃO	CURVAS	TOTAL
BMW X6	ALTA (3)	ALTA (3)	MÉDIA (2)	8
FIAT 147	BAIXA (1)	BAIXA (1)	BAIXA (6)	8
JAGUAR XE	ALTA (3)	MÉDIA (2)	ALTA (3)	8

# COMO EQUILIBRAR (DIAGRAMA DO SUCESSO)

## DESAFIO VS SUCESSO



# COMO EQUILIBRAR (RECOMPENSAS)

O SEU JOGO DEVE TER RECOMPENSAS:

- ELOGIO
- PONTUAÇÃO
- PODERES
- CAMINHOS/OBJETOS SECRETOS
- ITENS DESBLOQUEÁVEIS
- RECURSOS
- HABILIDADES
- OBJETIVOS





# COMO EQUILIBRAR (PUNIÇÕES)

O SEU JOGO DEVE TER PUNIÇÕES:

- PERDER PONTOS
- SER ELIMINADO PELO CENÁRIO OU INIMIGOS
- APÓS GAME OVER, VOLTAR DO ÚLTIMO PONTO/CHECKPOINT SALVO
- REMOVER PODERES
- ESGOTAMENTO DE RECURSOS