



Introdução ao Desenvolvimento e Criação de Jogos

Conteúdo Programático

- Visão geral sobre o processo.
- Elementos básicos de um jogo.
- O que é Game Design?
- Arte e estética em jogos.
- Principais plataformas e tecnologia.
- Lançamento, distribuição e ética.

Visão geral sobre o processo

Etapas de Desenvolvimento

1. Idealização
 - a. Ideias.
 - b. Tudo é legal.
 - c. Anote tudo.
2. Protótipo
 - a. Testar se a ideia é boa.
 - b. Não precisa ser bonito.
 - c. Faz de qualquer jeito.
 - d. Protótipo feio é um bom protótipo.
 - e. Depois de garantir que a ideia é boa, deleta tudo e começa de novo.
3. Fatia Vertical
 - a. Desenvolver e mostrar uma fatia para alguém.
 - b. É um fragmento do jogo que quero criar.
 - c. O jogo ainda não foi criado, mas tem a fatia.
 - d. É um protótipo bom, bonito e funcional.
 - e. Algo que mostre que a ideia é boa.
 - f. Valida as ideias anteriores.
4. Início da Produção
 - a. Joga fora tudo que fez até o momento e começar do zero.

Materiais de Apoio

- <https://academiacapme-my.sharepoint.com/:p/g/personal/e=edl0ww>
- [Steam](#)

- b. Começar do zero é mais fácil que reutilizar uma coisa mal feita.
 - c. Começa pra valer o desenvolvimento.
5. Alpha "*Feature Complete*"
- a. Tem todas as funcionalidades prontas.
 - b. O esqueleto do jogo.
6. Beta "*Content Complete*"
- a. No final do beta o conteúdo completo.
 - b. Criar conteúdo.
 - c. Economiza tempo, se estiverem atraso.
7. Versão Final
- a. Polir o jogo, deixar ele mais bonito. Melhorar as transições, itens, tradução, deixar perfeito.
8. Lançamento
- a. Trabalha na integração com plataforma que vai lançar.
 - b. Ver se as integrações estão funcionando como esperado, se vai salvar os jogos, se o arquivo onde o jogo foi salvo vai subir para nuvem.
 - c. Validar, certificar.
 - d. A etapa que mais dá dor de cabeça.

Elementos Básicos de um Jogo

Saindo da sala de aula e indo para um passeio no parque.

Mexendo no STEAM

O que é Game Design?

- Criar, arquitetar e bolar um jogo.
- Steam, analisando Vampire Survivors.
- Vampire Survivors é um jogo feio, porém é bom.
- Nele, você luta com milhares de monstros, é milhares mesmo.

Identidade Visual em Jogos

Analisando o visual de alguns jogos

- Vampire Survivors
 - Como já dito, é um jogo horroroso que utiliza Pixel Art.
 - No PA, tudo tem a mesma escala de tamanho.
 - O VS quebra essa escala, pois contém escalas de tamanho diferente.
 - O jogo foi feito para ser feio. Para surpreender os jogadores, sendo feito, porém muito bom.
 - É um jogo brilhante.
- Don't Starve
 - Jogo 3D.
 - As imagens são todas 2D.
 - Câmera isométrica (Vê o mundo na diagonal).
- TUNIC
 - Um jogo fantástico.
 - É completamente 3D.

- Perspectiva isométrica.
- Arte muito bonita, encantadora, mágica, cheia de fantasias.
- Cult of the Lamb
 - Perspectiva 3D.
 - A arte toda é 2D.
 - Arte um pouco mais suja, tem mais rabiscos, mais detalhes, mais obscuro.
- Forza Horizon 5
 - Um jogo de corrida extremamente realista.
 - Carros reais e fictícios.
 - Eventos meteorológicos.
 - Dá mais trabalho para fazer.
 - Regras da física são reais, porém há suas loucuras (Carro voa e não acontece nada com ele).
- STARFIELD
 - Ainda não lançou.
 - Porém, tem a promessa de ser um dos jogos mais realistas.
 - Jogo ultra realista do espaço sideral.
- Ember Knights
 - Completamente fantasia.
 - Personagem é o foguinho.
 - Não é realista e nem em primeira pessoa.
- Dead Cells
 - Jogo 2D.
 - Vê o mundo inteiro 2D, é como se tivesse cortado no meio, plataforma 2D.
 - Arte suja, cheia de detalhes, cores, informações.
- Dredge
 - Jogo de exploração com um pouco de terror.
 - É 3D.
 - Tem um visual mais limpo, mais minimalista e simples. O foco é olhar para o oceano.
 - Distorção cromática, distorção de cores.
- SUPERHOT
 - Tem uma arte simples, limpa.
 - Cenário todo branco e os inimigos em vermelho. Sempre sabe que os inimigos estão ali.
 - A graça do jogo é saber como é descobrir como você vai vencer aquele quebra cabeça e o desafio.
 - Manipula o tempo, diminuir ou acelerar, parar o tempo.
 - Trabalhar com as mecânicas do jogo.

Principais Plataformas e Tecnologias

Engines para fazer jogos:

- Unity
- Unreal Engine
- Godot Game Engine

- Love
- LibGDX
- JMonkeyEngine
- Lumberyard
- Game Maker Studio
- Gamebryo
- Hero
- Xenko
- Cry Engine
- Cocos 2Dx
- ShiVa
- Torque 3D
- Play Canvas
- Corona Labs
- Game Salad
- Mono Game
- Defold

A melhor Engine para fazer jogos hoje em dia é...

A que sabemos usar.

Lançamento, distribuição e Ética

Onde publicar um jogo?

- Play Store (Google)
- App Store (Apple)
- Steam (Valve)
- Web (Kongregate, GameJolt, etc)
- Consoles (Xbox, Switch, etc)

Direitos Autorais

Você pode usar comercialmente os assets do seu próprio jogo?

- Podemos usar para estudos, porém se tornar comercial ou ganhar dinheiro com isso, devemos ter uma licença.

Inteligência Artificial

Você tem direito a usar comercialmente os dados com os quais a inteligência artificial foi treinada?

Considerações Éticas e Diversidades nos Jogos

Respeito acima de tudo.

- Respeito aos autores

Questionário

1. Quais das seguintes etapas de desenvolvimento tem como objetivo validar uma ideia já testada e definir a direção do projeto?

R: Fazia Vertical.

2. Qual das seguintes alternativas representa melhor o tempo ideal para dedicar em um protótipo de jogo?

R: 2 semanas.

3. De acordo com a pesquisa feita pela Abragames em 2022, qual dessas tecnologias é mais usada por estúdios de jogos brasileiros?

R: Construct.

4. Quais dessas etapas normalmente fazem parte do desenvolvimento de um jogo?

R: Todas as alternativas.