

Projeto de game design de jogo analógico (grupo)

Grupo: (max. 6 integrantes)

Valor: 0 a 2 (game + documento de GDD preenchido)

Consultoria aos grupos: 6/11

Entrega e apresentação: 13/11

Objetivo: aplicar as ideias de criação de regras/mecânicas de jogos analógicos em um protótipo jogável.

Briefing: o grupo deverá criar um jogo analógico (board game, card game, dice game, modelo híbrido etc.) e materializar o mesmo em um protótipo jogável com manual regras e todos os componentes. Por conta da quarentena o grupo pode montar uma sequência de slides que explique o funcionamento da mecânica do jogo; se preferir, o grupo pode fazer um board único com todos os elementos. O essencial é que as ideias mecânicas, estéticas e narrativas fiquem claras.

O tema é livre; os grupos podem usar a criatividade em ambientações inusitadas - se for o caso. Importante: os grupos devem ser estratégicos e pensar em jogos rápidos e objetivos. É preciso entregar, junto com o protótipo, um manual de regras. O modelo de GDD a ser preenchido se encontra no material da AULA 4 (junto com o exemplo do game Stena e segue o mesmo padrão preenchido em exercício prévio).

O arquivo deve ser upado no Canvas até 23h59 do dia 13/11.

Dúvidas? vincevader@gmail.com