

Game Design

Thiago Rodrigues

O que é um Jogo

- **Experiência Interativa**

- Controles (Joysticks)
- Tela sensível ao toque (touchscreen)
- Comandos de voz
- Controles de movimento

- **Regras**

- Só pode pular se estiver no chão
- Não pode atravessar paredes
- Só pode atacar se estiver “stamina”

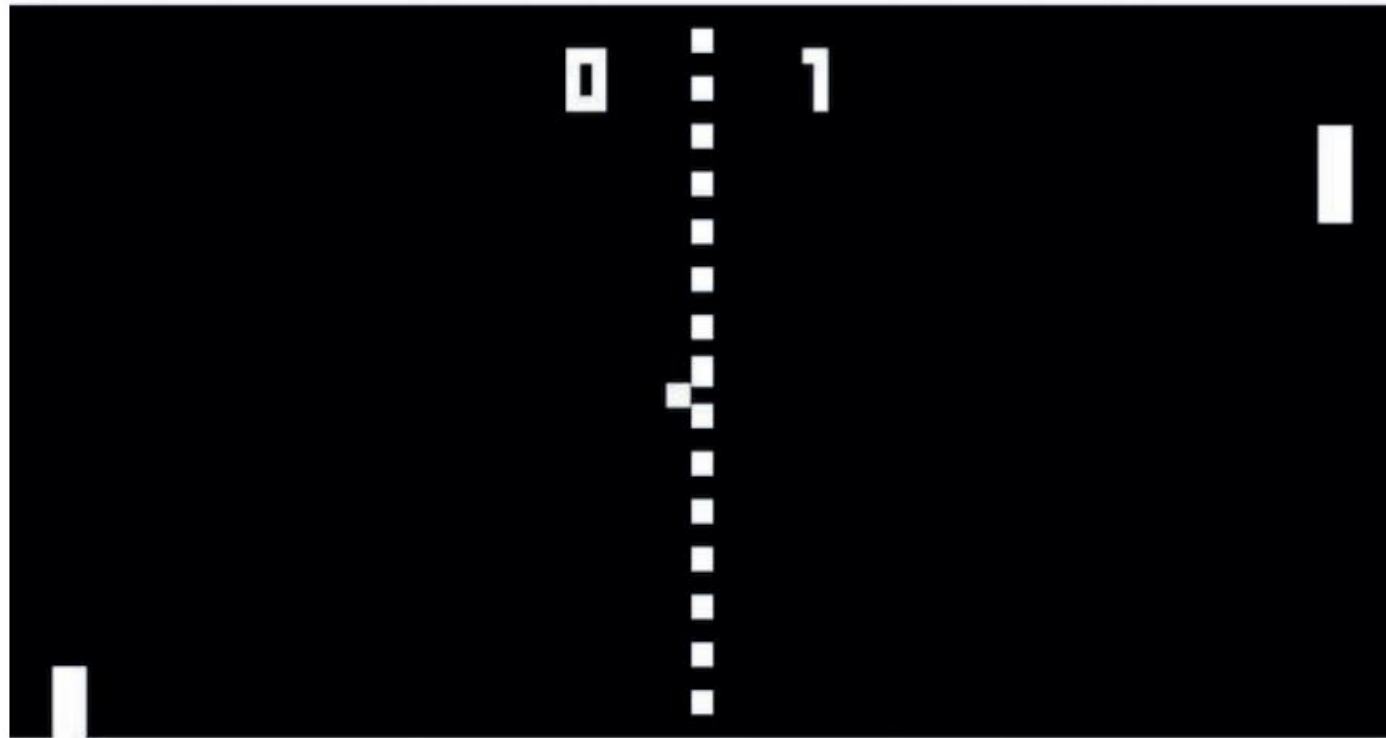
- **Obstáculos**

- Inimigos que perseguem o Jogador
- Muros altos
- Penhascos

- **Objetivos**

- Chegar ao final de uma fase
- Exterminar certa quantidade de inimigos
- Conseguir um número de pontos maior que o oponente em um determinado período de tempo

O que é um Jogo



Objetivos

- **Principal**

- Alcançar 10 pontos antes do outro jogador

- **Intermediários**

- Conseguir mover o “paddle” até a bola no momento em que ela vai na sua direção.
 - Bloquear a bola para que ela não atravessasse o fim da tela do seu lado.

Interações

- **Principal**

- Movimentar um retângulo (“paddle”) nas direções cima e baixo.

- **Detalhamento**

- Essa movimentação pode ser realizada a partir das teclas w ou s (teclado), seta para cima ou seta para baixo (teclado) e d-pad cima ou d-pad para baixo (joystick).

Obstáculos

- **Principais**

- Tentativa de rebote da bola pelo jogador adversário, impedindo a pontuação
- Mover o “paddle” tentando prever a trajetória da bola

Regras

- **Principais**

- Os “paddles” só podem se mover para cima e para baixo, com as posições limitadas a tela.
- A bola está sempre em movimento.
- A pontuação sempre está visível e atualizada.
- Quando a bola colide com a raquete, ela inverte sua direção diagonalmente de acordo com a movimentação da raquete.
- Se a bola passa da tela no lado de um jogador, o adversário pontua.
- Após um jogador pontuar, a bola renasce no centro do tabuleiro com a direção horizontal apontando para o jogador que pontuou.

O que é um Jogo

- Um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final.
- As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital.
- As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e o contexto para as ações do jogador.
- As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador.
- As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade sua jornada, tudo isso compõe a “alma do game”.

Perspectivas 2D

TOP-DOWN (VISÃO DE CIMA)

- PRINCIPAIS GÊNEROS

- Ação Aventura
- Corrida
- RPG
- Simulação



Fonte: google imagens

Perspectivas

VISÃO LATERAL

- PRINCIPAIS GÊNEROS

- Luta
- Plataforma
- Tiro

Run and Gun
Shoot' em up



Quantas camadas existem em um Jogo?



Componentes de um Jogo

- **Graphic User Interface (GUI) ou Heads Up Display (HUD)**
 - Geralmente são elementos que não se movem quando a tela se move
 - Pontuação
 - Vida
 - Tempo
 - Energia
 - Dinheiro
 - Menus

Componentes de um Jogo

- **Entities**
 - Elementos vivos que interagem
 - Jogador
 - Inimigos

Componentes de um Jogo

- **Itens**

- Elementos coletáveis
 - Moedas
 - Congumelo
 - Penas

Componentes de um Jogo

- **Background**

- Elementos do Plano de Fundo
 - Floresta
 - Céu
 - Deserto

Componentes de um Jogo

- **Ornaments ou Enviroment**

- Elementos de Decoração
 - Arbustos
 - Montanhas
 - Placas

Componentes de um Jogo

- **Plataformas e Paredes**
 - Elementos de Estrutura
 - Chão
 - Plataformas
 - Obstáculos
 - Canos

Componentes de um Jogo

- **Collision**

- Área sólida dos objetos irão interagir com outros elementos

Componentes de um Jogo

- **Foreground**

- Elementos que se movem e sobrepõe sua vista no cenário

Componentes de um Jogo

- **Lights e Particles**
 - Elementos de efeito especial
 - Explosões
 - Iluminação
 - Fumaça

Tarefa

Objetivos	
Principal	
Intermediários	
Interações	
Principais	
Obstáculos	
Principais	
Regras	
Principais	