



Design de Jogos

Glaudiney Mendonça
Natal Chicca



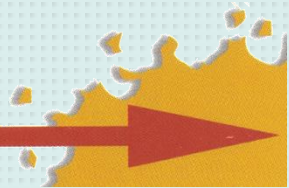


Objetivos

- Apresentar os princípios básicos do design de jogos
 - Analisar jogos de diferentes naturezas
 - Elaborar um projeto de jogo
 - Desenvolver um protótipo e testar
- 
- 

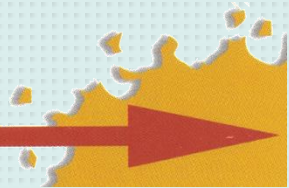
Ementa

- O que é Jogo?
- Experiência
- Elementos
- Tema
- Ideação
- Documentação
- Métodos de Desenvolvimento de Jogos
- Gêneros
- Tipos de Jogadores
- Mecânicas
- Design de Níveis
- Prototipação
- *Playtests*
- Balanceamento

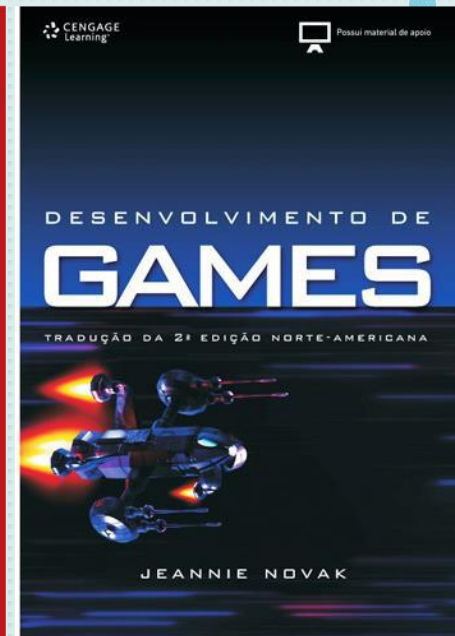
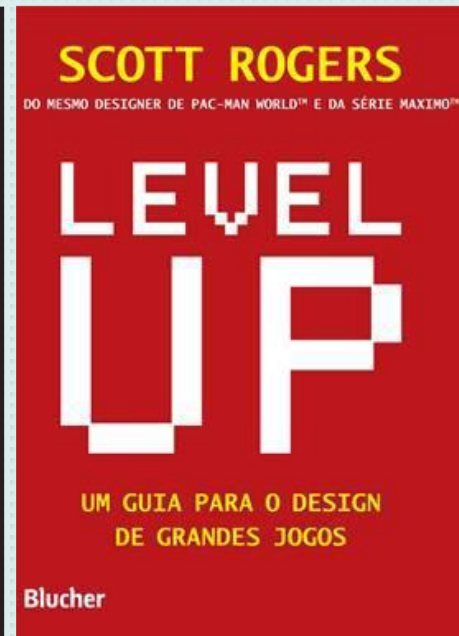


Avaliação

- Participação
- Atividades virtuais
- Trabalhos em equipe
 - 4 pessoas
 - GDD (*Game Design Document*)
 - Protótipos

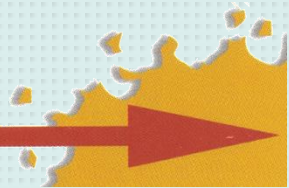


Bibliografia



Design

- Criação
- Artificial
- Ação
- Aparência visual
- Comunicação
- Processo de reflexão
- Pensamento
- Transformação





“Design é o processo pelo qual um designer cria um contexto a ser encontrado por um participante, a partir do qual o significado emerge.”







Design de Jogos

- Ato de decidir o que um jogo deve ser
 - Especificar como o jogo funciona
 - Faz parte de todo o processo de desenvolvimento
 - Toma decisões de design às vezes sem informações precisas
 - Precisa saber como o processo funciona por inteiro
 - É responsabilidade do designer tudo o que o jogador sente
- 
- 



Design de Jogos **não** é

- Apenas o programador
 - Somente sugere a história do jogo
 - Somente gerencia o desenvolvimento do jogo
 - Só atua no início do projeto
- 
- 

Como tornar-se um
designer de jogos?



Palavras Mágicas

Eu Sou um Designer de Jogos



De quais habilidades
precisa?



Designer de Jogos

- Qualquer habilidade será útil
 - Animação
 - Antropologia
 - Arquitetura
 - Artes Visuais
 - Brainstorming
 - Negócios
 - Cinematografia
 - Comunicação
 - Redação criativa
 - Aspectos econômicos
 - História
 - Gerenciamento
 - Matemática
 - Música
 - Psicologia
 - Falar em público
 - Design de áudio
 - Redação técnica

Qual habilidade é
mais importante?



Designer de Jogos

- Ouvir
 - Prestar atenção em muitas coisas
- 5 tipos de ouvir
 - Ouvir a sua equipe
 - Ouvir a sua audiência
 - Ouvir o seu jogo
 - Ouvir o cliente
 - Ouvir o seu ego



Designer de Jogos

- Crie jogos
- Utilize o design iterativo
- Conheça os jogos existentes
- Estude

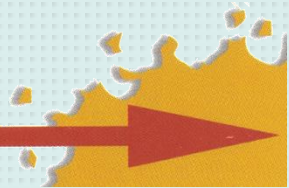


Mandamentos do Desenvolvedor de Jogos



Mandamentos

- Não tente criar o que você não conhece ou não sabe se é capaz de fazer
- Seja criativo e original
 - Inspire-se em outros jogos, mas não os copie
- Seja flexível
 - Não hesite em descartar ideias
- Faça seu jogo funcionar nas plataformas que serão padrão de mercado
- Pense no futuro
 - Planeje séries, sequências e expansões



Mandamentos

- Dê objetivos ao jogador
 - E sempre premie-o quando os cumprir
- Não seja repetitivo
 - O jogador irá desistir se sentir que está sempre fazendo a mesma coisa
- Tome cuidado com a dificuldade
 - Jogos muito fáceis ou muito difíceis logo são abandonados
 - Dificuldade progressiva
- Não deixe o jogador trancado
 - Sempre ofereça alternativas para seguir em frente

Mandamentos

- Ofereça uma experiência de imersão
 - Faça o jogador sair da realidade e entrar no mundo do jogo, sentindo-se parte dele
- Faça seu produto ser lembrado
- Permita começar de onde parou
 - Salvar o progresso do jogador
- Permita começar de qualquer lugar
 - Possa começar de qualquer fase que já tenha passado

Mandamentos

- Não obrigue o jogador a ver o que não quer
 - Permita ao jogador ir direto à ação, pulando as telas ou animações de transição
- Ofereça um final glorioso
 - Terminar um jogo é algo pelo qual o jogador anseia
 - Faça-o se sentir muito bem ao terminar o jogo
 - Um jogo com final muito simples pode ser extremamente frustrante

Exercícios

- Fórum 01: Cite um Designer de Jogos que você conhece e o que ele produziu
- Fórum 02: Quais habilidades estão faltando na lista e que são importantes para um Designer de Jogos?
- Atividade 01: Pesquise uma definição de Jogo de algum autor para discutirmos na próxima aula. Não pode repetir.