**2020-09-03**

1. **Instruções para elaboração do projeto de Criação do Game – Parte I**

**Deadline: 10/9/2020 (próxima aula)**

Vamos começar avisando que roteiro, para quem não conhece tanto essa área, é algo muito subjetivo. É evidente que existem regras e estas, se não forem seguidas, podem determinar se seu jogo será um desastre ou não, mas formular um roteiro para um jogo em si não é algo preso a formatos pré-determinados.

A primeira coisa que deve ser estabelecida são os indispensáveis **quatro elementos** dos quais ao menos dois estarão presentes em um jogo:

1. Personagem jogador;
2. Cenário;
3. Desafio;
4. Premiação.
   1. **Personagem jogador**

É o elemento que o jogador vai usar para participar a história, nele é imbuindo um caráter de ação (que pode ser desde investigar uma pista, em mistério, até dar porrada num oponente, em jogos de luta) e um caráter de participação da história (apenas no sentido de demonstrá-la). Não é preciso falar que ele é necessário em TODOS os jogos que se conhecem até hoje, não é mesmo?!

* 1. **Cenário**

É o elemento em que será colocado o personagem jogador e que será onde se passará a estória que o personagem apresenta. A importância do cenário se dá em proporção a profundidade da história que será apresentada ao player.

* 1. **Desafio**

São os vilões, enigmas, armadilhas, passagens secretas, chefões e toda sorte de coisas usadas para complicar a vida do personagem jogador. Podem ser de tipos diferentes e é uma parte complicada de se decidir durante o roteiro. Cabe aqui dizer que o desafio é preciso em TODOS os jogos, afinal, nenhum player vai querer jogar um jogo onde tudo está resolvido, onde o vampiro está morto, o enigma foi decifrado, a guerra é inexistente...

* 1. **Premiação**

Aqui se encontra a parte primitiva dos jogos, afinal, tudo o que fazemos em um jogo deve chegar a um resultado o qual (com algumas exceções) deve alcançar nossas expectativas. Por exemplo, em um jogo de nave onde você deve detonar quantas naves possível sem que seja atingido, quando o jogador é atingido, ele deve tentar novamente mas , se fizer tudo direitinho e matar o chefão no final, ele passa de fase e ganha pontos!.

Passando pelo conjunto de requisitos indispensáveis, se chega na parte estrutural do projeto, e aqui vou apresentar opções que, segundo a literatura, são possíveis de se ver em jogos, bem como formas de organizar essas opções e como ligar elas a outras partes do desenvolvimento de jogos.

**Atenção: O projeto do jogo deve contemplar este conjunto de requisitos mínimo.**

1. **Requisitos do projeto**
   1. **Defina um nome preliminar para o jogo**
   2. **Informe os dados da equipe (nome e e-mail)**
   3. **Informe a tecnologia que será adotada**
   4. **Defina qual é o seu objetivo com o jogo que você pretende elaborar**
   5. **Defina quantos jogadores são necessários.**
   6. **Defina qual o gênero do seu jogo.( Ver documento: 2019-08-21 Gêneros de Jogos.pdf)**

Observações:

* + 1. O gênero de um jogo é definido a partir de seu gameplay, ou seja, ele é definido a partir das ações que os jogadores fazem durante a partida. Se ele é um jogo de matar monstros, portanto, os jogadores passam a maior parte do tempo dando tiros, concluímos que se trata de um gameplay de ação. Portanto, é um jogo de habilidade e ação. Se é um jogo em que os jogadores devem achar objetos e resolver quebras-cabeças é um jogo de estratégia.
    2. Estas classificações levam em conta o estilo de jogabilidade, ou seja, como se joga cada título. Os jogos também podem ser classificados de várias formas, como, por exemplo, por meio de sua história (medieval, futurista, etc.)
    3. Nesse momento apenas pense se é um jogo de estratégia ou se é um jogo de ação
    4. Você também não precisa considerar nesse momento se seu jogo se passa em primeira ou em terceira pessoa.

* 1. **Defina quais são os seus personagens e qualifique o tipo de personagem (conforme arquivo:** **2019-08-21 Tipos de Personagens.pdf.**

* 1. **Defina qual é a história.**
  2. **Defina qual o objetivo final de seu personagem.**
  3. **Defina qual é o desafio de seu jogo. (Em alguns casos é a definição dos principais antagonistas). Defina o conflito do jogo.**
  4. **Defina as regras mais essenciais para o seu jogo.**
  5. **Defina o limite do jogo (ou ambiente operacional)**
  6. **Quais são os principais resultados durante o jogo.**

Por exemplo: ganhar/ perder. Ganhar boa ou má reputação etc

Referências:

<http://www.gamedev.com.br/forum/viewtopic.php?t=81>