**PROJETO GAMEBOOK**

**Ideias GD - guidelines  
20/08/14**

1) Sobre o Doc: lista de norteadores, ideiais e sugestões para a construção do design do projeto GB.

- O core do TDAH pode ser o core do design: usuários que possuem dificuldade de focar atenção numa meta específica e/ou controlar comportamentos impulsivos.

- Como desenvolver mídias para crianças com TDAH sem conhece-las? IR!

- condicionar o progresso a pontos/itens obtidos.

- hidden elements: like DK  
- fases secretas: like DK

- features de replayability de DK (em geral)  
- features de party games (dices, boards, maps and linear map)

-fog of war

-dungeon areas com lógica randômica e progressiva

- narrativa por ações

- explorar touch mecanichs

- log de cutscenes

- analisar bastion controls and movement (and camera)

- galeria de concepts

- easter eggs cv games

- random, random, random! RANDOM.

- easy permadeath (considerar perfil de pequenas sessões de gameplay. Grande flow de narrativa em sessões curtas.)

- qual o core de interação? Como será dividido em %? Mini games, walk, etc? Como criar significância para as ações alheias aos mini games?

- Quais player types explorar? Ver lista!

- De que forma é possível estruturar a lógica avaliativa (métricas) para além dos mini games.

- Considerar, no design, as tablets enquanto plataformas. Estudar esse tipo de interação. Tempo de gameplay.. Estratégias de imersão nesse tipo de plataforma.

- manter, na mente, um forma específica de um objeto que não está mais sendo visto

- desenvolvimento de habilidades sociais básicas

- referencia a mecânica do evernote (ver) – LISTAS, LOGS, REMINDERS....

- mecânicas com: planning, organization, focus, time management, working memory, processin speed, pro-social behaviors and social involvement (narrativa ambientalista e etc), problem solving skills

- Incentivar a autoria... Editor Features.

- Keep the kids involved! Alaways. (possibilidades de ação de estratégia do player. Path builder, non linear.  
- Positivie reinforcement (try to avoid negative feedback about player`s performance. Meias verdades em prol do bem estar do jogador)

- Manter linhas de comunicação claras e abertas com o player (sempre acessível). Considerando o lack de foco e atenção, não condicionar qualquer avanço no fluxo a informações que o player obrigatoriamente precisa registrar (info em forma de item, mecânica, etc). Se assim for, tendo que registrar fácil, garantir acesso fácil, óbvio e rápido a essa info.

- Garantir um ambiente estruturado (sistema) onde as expectativas do player são baseadas em normas. Ou seja, sistema formal bem definido, claro e responsivo: pensar no affordances. Utilizar as features sempre da mesma forma, sem variações sem critério. Considerar o perfil caótico no que se refere ao processar das infos. A última coisa que o player precisa é um sistema caótico, que soe arbitrário. PADRÕES! Regularmente repetir os padrões. Encharca-los de significado. Atrelar a narrativa.

- Considerar o uso de interfaces minimalistas e organizadas. Diminuir ao máximo o excesso de informação.

- Em termos de enviroment e gameplay shot, considerar um ambiente ameno, calmo, cores amenas, livre, tanto quanto possível de decorações e distrações. SEM DISTRAÇÕES. Evitar displays confusos e features que roubem a atenção do player. Evitar bright colors.

- Pensar com bastante cuidado na estrutura de recompensas. Estruturar um ambiente estimulante, que beneficie o “bom” comportamento do player e a realização de metas. Sempre com linguagem positiva. Considerar esse clima positivo para toda a parte estética do jogo (incluindo os áudios).

- Em termos de interface (especialmente no quest log) considerar construir os elementos de forma ordenada e organizada. Esse tipo de consistência deve considerar evitar as distrações e confusões. Informações importantes em bold ou color. Key features da interface deve ser encontradas facilmente. Fontes largas e claras: LEGIBILIDADE. Pouco texto. Instruções simples. Diretas. Pouquíssimas palavras. Palavras comuns.

- O sistema deve encorajar o descanso. Sistema de break de DK. E se isso estiver conectado a narrativa ou ao balanceamento? Medida benéfica a qualquer usuário.

- Considerar mensagem de reforço do uso de fones para melhor experiência.

- Considerar um sistema e um fluxo de gameplay que esteja apto a saída a qualquer momento. Save prático e fácil de ser feito. E rápido. E voltar para o mesmo ponto de onde se parou deve ser uma constante.  
- As surpresas precisa ser minimizadas e muitíssimo bem planejadas. Trata-se de um recurso fundamental de GD, mas que facilmente representa distração. Pensar com critério.

- Alguma condição de status do sistema que não seja tão aparente mas que seja fundamental para a performance: fazer o player pensar – em que estado estou, o que faço (working memory). Uma mecânica ocorre em um tipo de estado, em outro estado seria outra, o player precisa considerar para tomar a decisão.

- Por vezes, tentar trabalhar, sutilmente, com a capacidade interpretativa do player. Flexibilidade mental

- Turn based – tende a trabalhar o controle inibitório. Not only action.

- Evitar diálogos (máximo de 2 linhas de texto por interface)

- Narração (com texto e áudio para deficientes auditivos)

- ícones, muitos ícones.

- n atrelar o fluxo ou o desempenho a necessidade de leitura

- evitar instruções nos mini games

- pensar que não é pra ser lúdico o tempo todo, vai acontecer de bater de frente com o desconforto das funções.

- pensar em estratégias de game design pro jogador pensar o que ele n gosta

- brincar com leitura e áudio. Tipo, letra séria, na medida que passa áudio, entra uma mais lúdica. Ou colocar um tempo depois sem áudio, tipo narrador, por algum motivo narrativo, sem voz. Estimulando a leitura.

- simplicidade de comandos, pegar com mais firmeza!

- considerar muito a hierarquia das interfaces

- estudar estratégias de interatividade nas tablets

- pensar com muita cautela as fases tutoriais

- evitar dinâmica lenta de gameplay (pace)

- 1 ou 2 personagens?

- qual a matriz do conceito estético

- quais possibilidades de customização?

- na narrativa (web comics) “quadros jogáveis”

- mecânicas de interação da tablete em prol da narrativa

- pensar o livro como um dispositivo multi tarefa, porem contaminado por jogos

- Salvar sempre!

- Randomicidade

- Centro do Design: resolução múltipla

- Qtas fases ao todo?

- PLAYTEST. A LOT!

- quest e side quest

- Trabalhar bastante com ponto focal

- Mapa como safe zone, acesso para fases (e fluxo) e local de aplicaçãoo do que foi conquistado (como Bastion)

- gamebook: todo scrum ter um momento para avaliações pessoais para o postmortem

- its all about metrics

- o tapping é o clique do mouse da tablete

- controles de movimentos like bastion

- E se houvesse um codex dos personagens principais das entidades/floresta amazônica

- Ao invés de novo jogo, algo conectado com o contexto, como “escreva sua história “

- slots para save?

- Lógica de capítulos

- Um interface para nova feature que aparece, ensinando

- Ver menu de Valiant Hearts

4000 cabine

1250 adesivagem

750 camisa