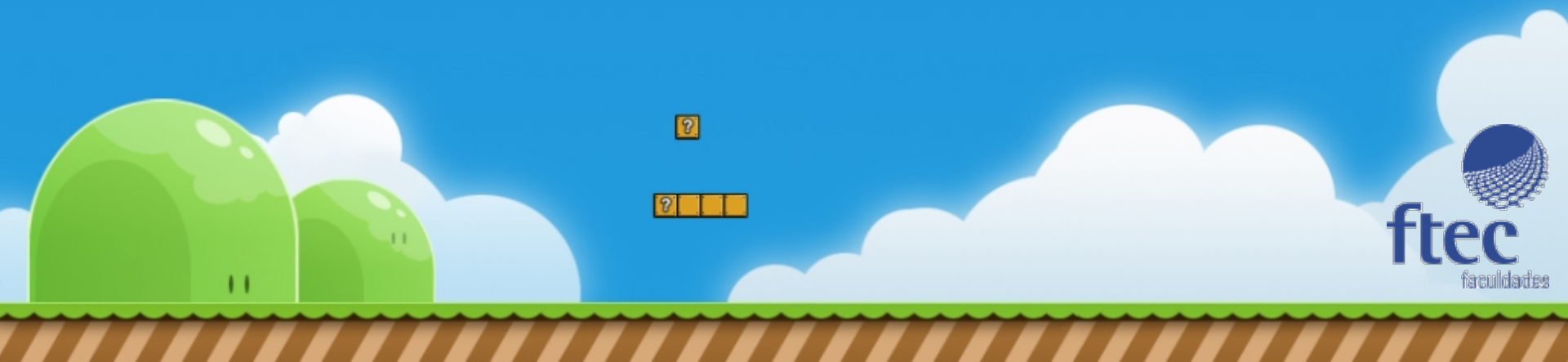


Processo de Projetos de Jogos Digitais

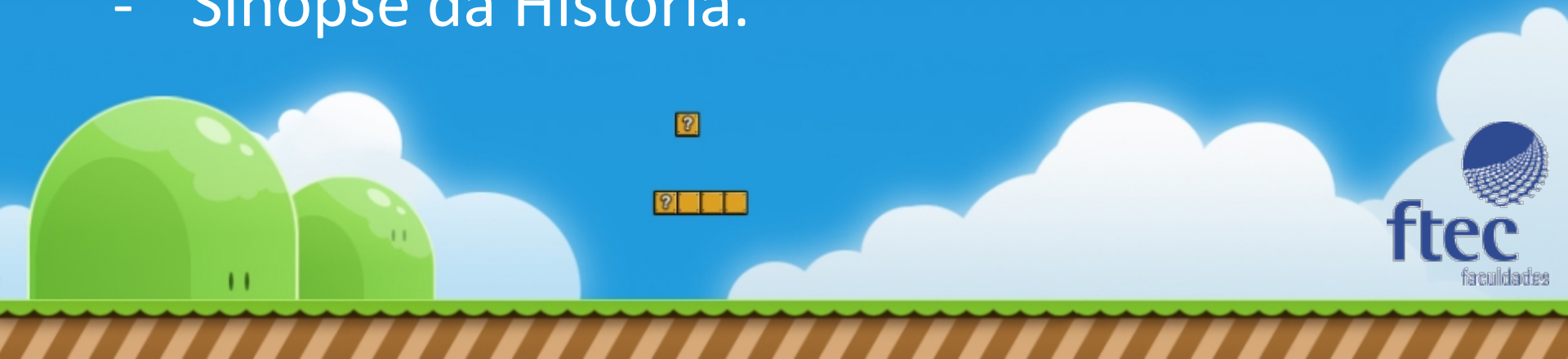
Aula 4



Introduzir o Processo de Desenvolvimento de Jogos

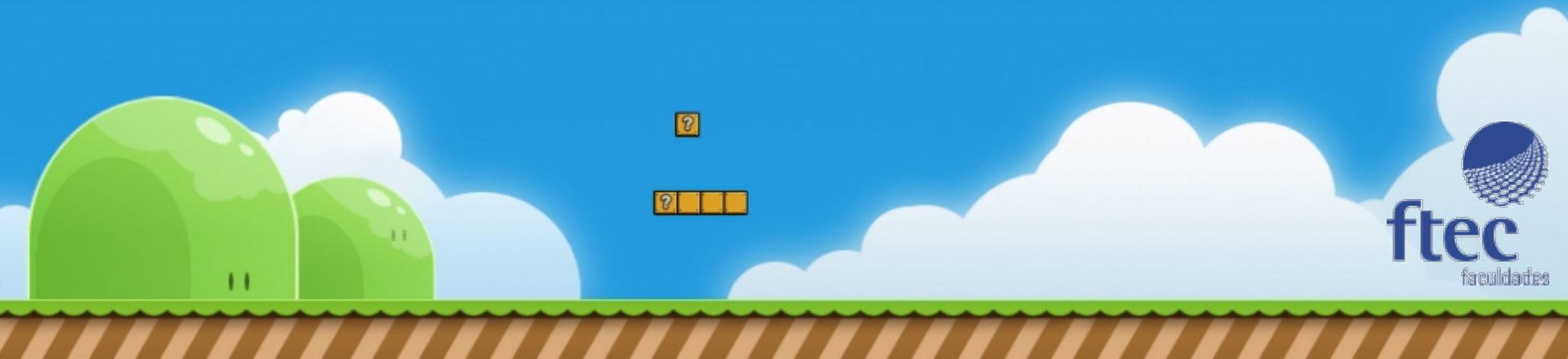
Definição da:

- Declaração da Missão;
- Cenário do Jogo;
- Mecânica do Jogo;
- Sinopse da História.



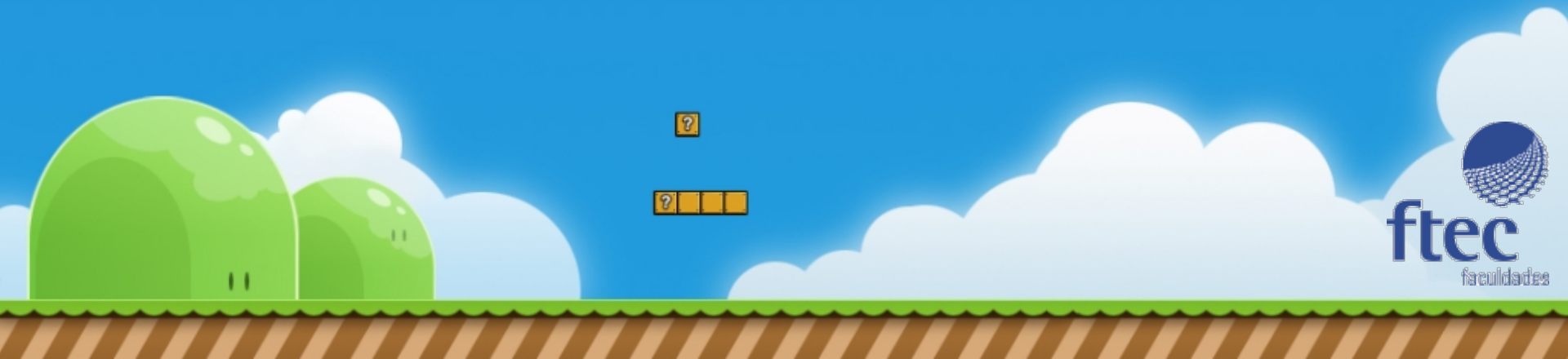
O que existe em um jogo?

- Tecnologia (Infraestrutura);
- História (Ficção);
- Estética (sentidos);
- Mecânica (leis).



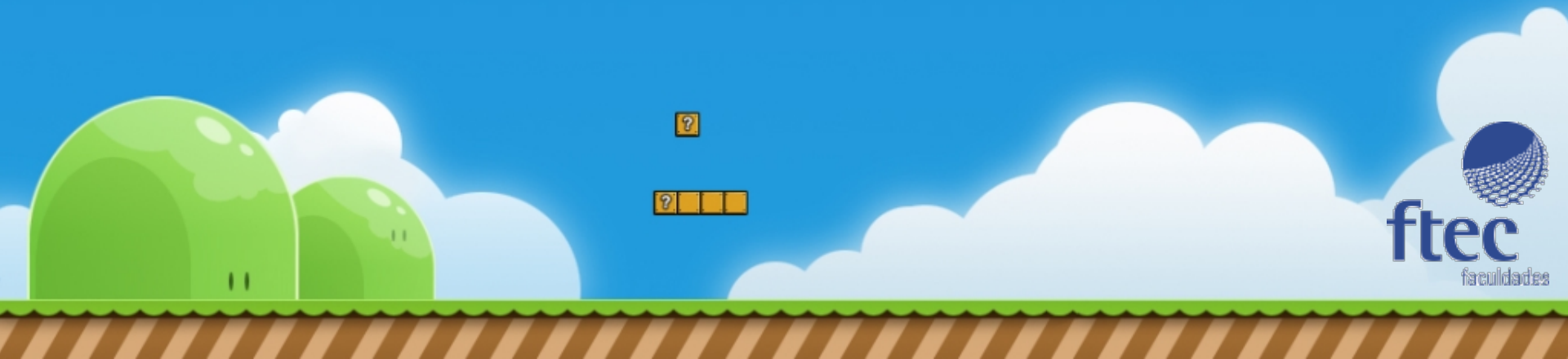
Declaração da Missão

- O que vai ser feito?
- Para quem vai ser feito?



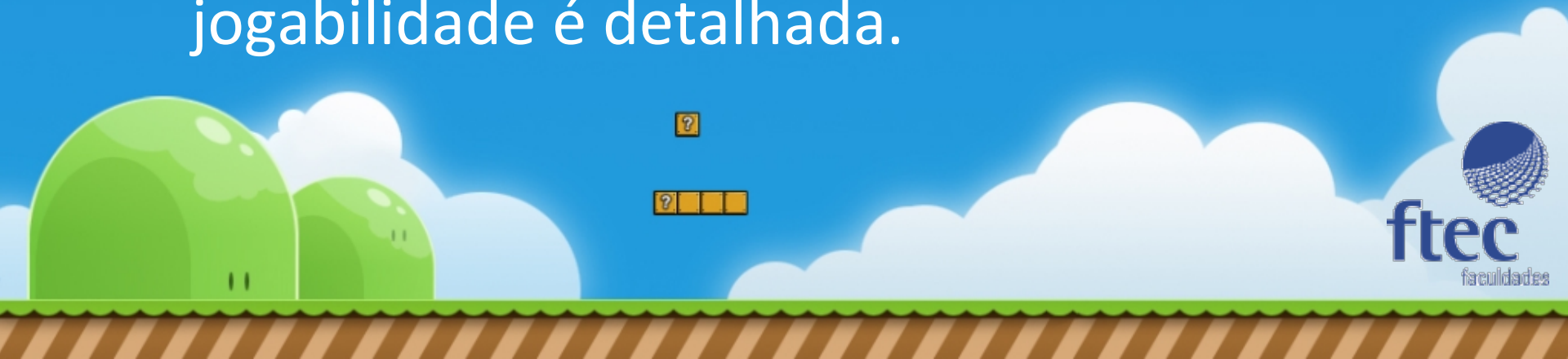
Cenário do Jogo

- O cenário influencia a aparência do jogos, como o ambiente, os objetivos, a localização, os designers dos personagens e qualquer outro elemento que faça parte do jogo.



Mecânica do Jogo

- A mecânica do jogo abrange várias das ações que o jogador executa ou vivencia no jogo. É composta por grande parte da documentação de design a medida que a funcionalidade dos diferentes sistemas de jogabilidade é detalhada.



Mecânica do Jogo

- A mecânica do jogo encaixa-se nas seguintes categorias:
- Desafios para o jogador;
- Recompensas do jogador;
- Curva de aprendizado;
- Esquema de controle (teclado, mouse, joystick);
- Ações do jogador (correr, saltar, jogar feitiços).



Sinopse da História

Pequeno resumo que conte a história do jogo.

Exemplo sinopse do jogo Minecraft:

Minecraft é um jogo criado por Markus "Notch" Persson, dono da produtora Mojang AB. O jogo surgiu timidamente em 2009 mas atualmente é um dos jogos mais comentados da indústria dos games.

Você começa o jogo do nada em um mundo gerado processualmente a cada nova partida e a única coisa que pode te orientar pelo jogo todo é uma tabela de Achievements. Não há uma história. Nenhum texto introdutório, nenhuma CG, nem mesmo uma simples mensagem de "oi". Em Minecraft não existe história: É você que constrói sua própria história. Ao contrário da crença popular que se espalhou durante o período beta do jogo, Minecraft tem um final. E isto é reparado na sua lista de Achievements (Adequadamente chamado de "The End").

