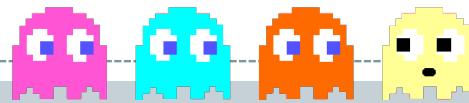
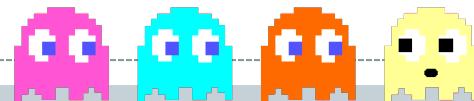


Criação de Jogos Digitais



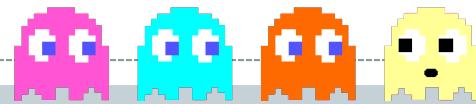
*Roteiro para Jogos: fazer ou
não fazer? Eis a questão.*

O que aprenderemos com a aula de hoje?



1. O Conceito do jogo
2. Ideia Original
3. Meu primeiro roteiro

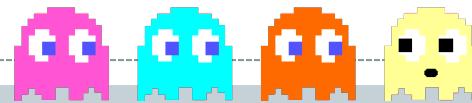
Roteiro para Jogos Digitais



- Quais motivações podem levá-lo a querer desenvolver um game



Introdução ao Desenvolvimento de Roteiro para Jogos

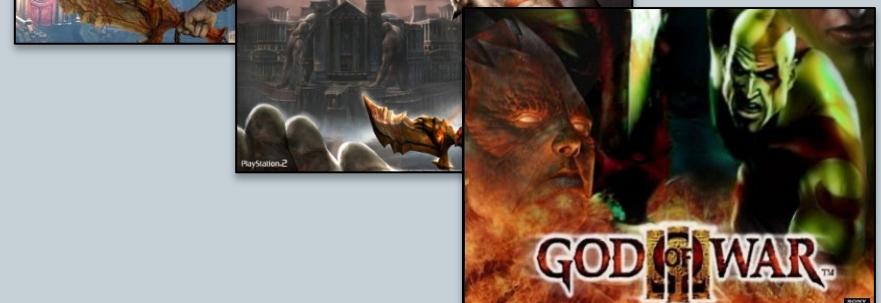


Por que desenvolver um game?

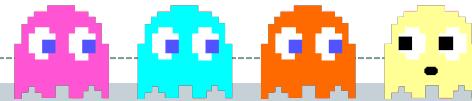
Continuação

Deu certo uma vez?

***Vamos fazer de
novo... e de novo... e
de novo...***



Introdução ao Desenvolvimento de Roteiro para Jogos



Por que desenvolver um game?

Adaptações

*Fez sucesso em
Hollywood? Vamos
transformar em
game!*



Introdução ao Desenvolvimento de Roteiro para Jogos



Por que desenvolver um game?

IDEIAS

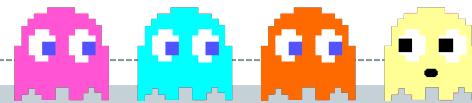
*“Você vê as coisas como elas são e se
pergunta: por quê?*

*Mas eu sonho com coisas que jamais
existiram e me pergunto: Por que
não?”*

George Bernard Shaw



Introdução ao Desenvolvimento de Roteiro para Jogos

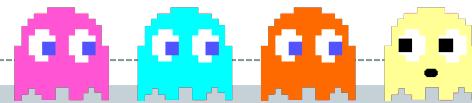


Por que desenvolver um game?

DIVERSÃO/APRENDIZADO



Introdução ao Desenvolvimento de Roteiro para Jogos

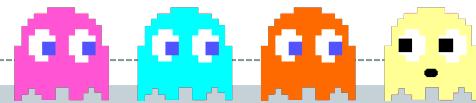


Por que desenvolver um game?

*Seja qual for o motivo para
desenvolver o game, sempre
haverá um Game Designer*



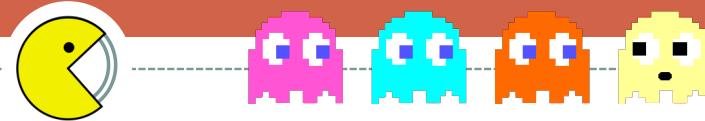
Introdução ao Desenvolvimento de Roteiro para Jogos



***Roteiro para Jogos:
fazer ou não fazer?
Eis a questão.***

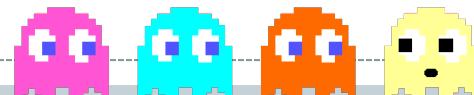


Criação de Jogos Digitais



O CONCEITO

O Conceito



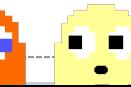
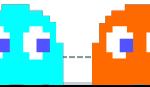
IDEIA → O CONCEITO

RESUMO

ROTEIRO

A large, multi-fingered alien hand is shown attacking a player character in a jungle setting. A black arrow points from the word "RESUMO" to the top right corner of the image. Another black arrow points from the word "ROTEIRO" to the bottom right corner.

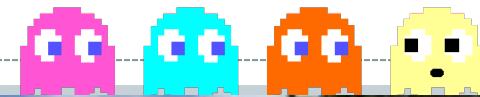
O Conceito



- **Quando? (Época)**
- **Onde? (Mundo)**
- **Quem? (Personagens)**
- **Porque? (Origem do Conflito)**
- **O que? (Motivações + Objetivos)**
- **Como?**
 - **Estrutura + Profundidade (Narrativa)**
 - **Gameplay + Mecânica + Design de Níveis**
- **Título (Nome do Jogo)**



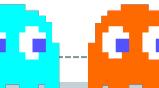
O Conceito



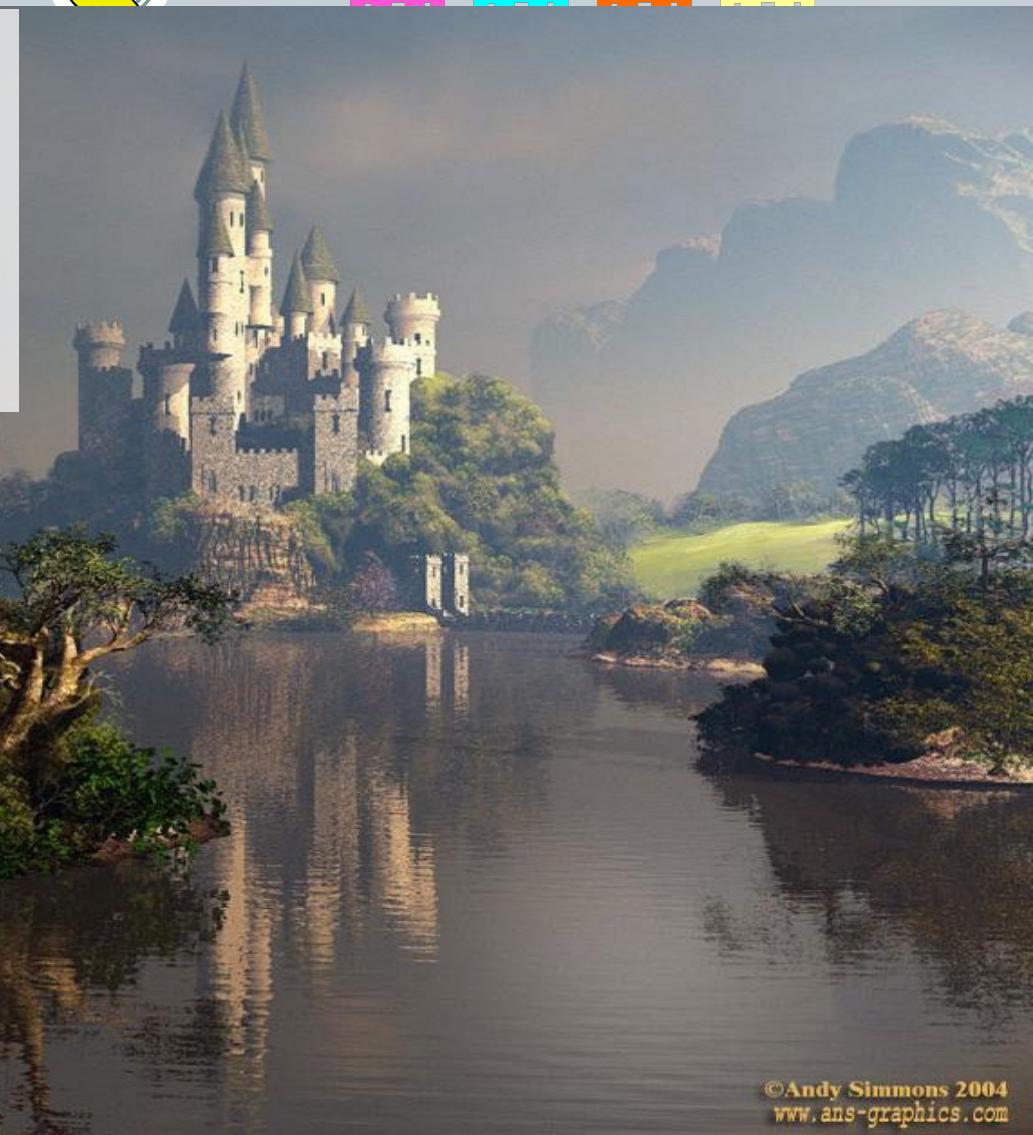
- *Quando? (Época)*



O Conceito



- ***Onde? (Mundo)***
 - Os mundos dos jogos são **mais simples que o mundo real** (mesmo em jogos com mundos complexos)



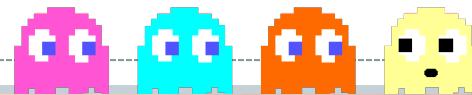
O Conceito



- **Quem? (Personagens)**
 - PC (Personagem jogador / Herói)
 - AVATAR -> Personagem que o jogador sempre quis ser (poder, força, beleza...)
 - ▣ Como vive?
 - ▣ Como luta?
 - ▣ Como se comporta?
 - ▣ Como se revolta?
 - ▣ Como investiga?
 - ▣ Como se transforma?
 - ▣ Como se desenvolve
 - ▣ Como interage?
 - ▣ Como morre?



O Conceito



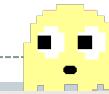
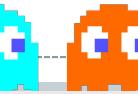
- **Quem? (Personagens)**

**HISTÓRIAS PODEROSAS TRANSFORMAM
OS PERSONAGENS**

		CENAS				
		Em casa	O convite	A noite do baile	O dia seguinte	Final
P E R S O N A G E N S	Cinderela	Uma criada triste, sofrendo	Esperançosa, então decepcionada	Uma linda princesa	Sofrendo e triste novamente	Felizes para sempre
	Suas meia-irmãs e madrasta	Superiores e más	Empolgadas e arrogantes	Decepções nadas por não receberem atenção	Esperançosas de que possam usar o sapatinho	Rejeitadas e incrédulas
	O príncipe	Solitário	Ainda solitário	Fascinado por uma mulher misteriosa	Procurando desesperadamente	Felizes para sempre



O Conceito



- **Quem? (Personagens)**

Rascunho dos Personagens



O Conceito



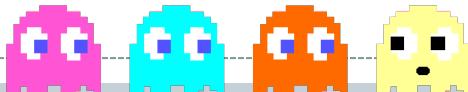
- **Por que? (Origem do Conflito)**

- **Tipos de Conflito**

- **HOMEM Vs. HOMEM** -> Herói X Vilão
 - **HOMEM Vs. NATUREZA** ->> Origem biológica
 - **HOMEM Vs. SEU PRÓPRIO** -> Medo / Psicológico
 - **HOMEM Vs. DESTINO** -> Desconhecido / Sorte
 - **HOMEM Vs. MÁQUINA** -> Tecnologia / Sci-Fi
 - **HOMEM Vs. SISTEMA** -> Incompreendido
 - **HOMEM Vs. PASSADO** -> Amnésia / Mistério
 - **HOMEM Vs. SOBRENATURAL** -> Morte



O Conceito



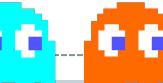
- ***O que? (Motivações + Objetivo)***

- ***Tipos de Objetivos***

- ***VIDA OU MORTE***
 - ***RIQUEZA OU MISÉRIA***
 - ***AMOR OU PERDA***
 - ***FELICIDADE OU TRISTEZA***
 - ***TRIUNFO OU FRACASSO***
 - ***SEGURANÇA OU INSTABILIDADE***
 - ***VINGANÇA OU SUBMISSÃO***



O Conceito



- *Como?*

PRINCÍPIO → **MEIO** → **FIM**



O Conceito



- **Como? (Gameplay)**

AÇÃO -> EMOÇÃO -> AÇÃO



O Conceito

- *Como? (Gameplay)*

PROCURAR/COLETAR



O Conceito



- *Como? (Gameplay)*

STRESS 4/85

ATACAR/DEFENDER/ESCAPAR



O Conceito



- **Como?**

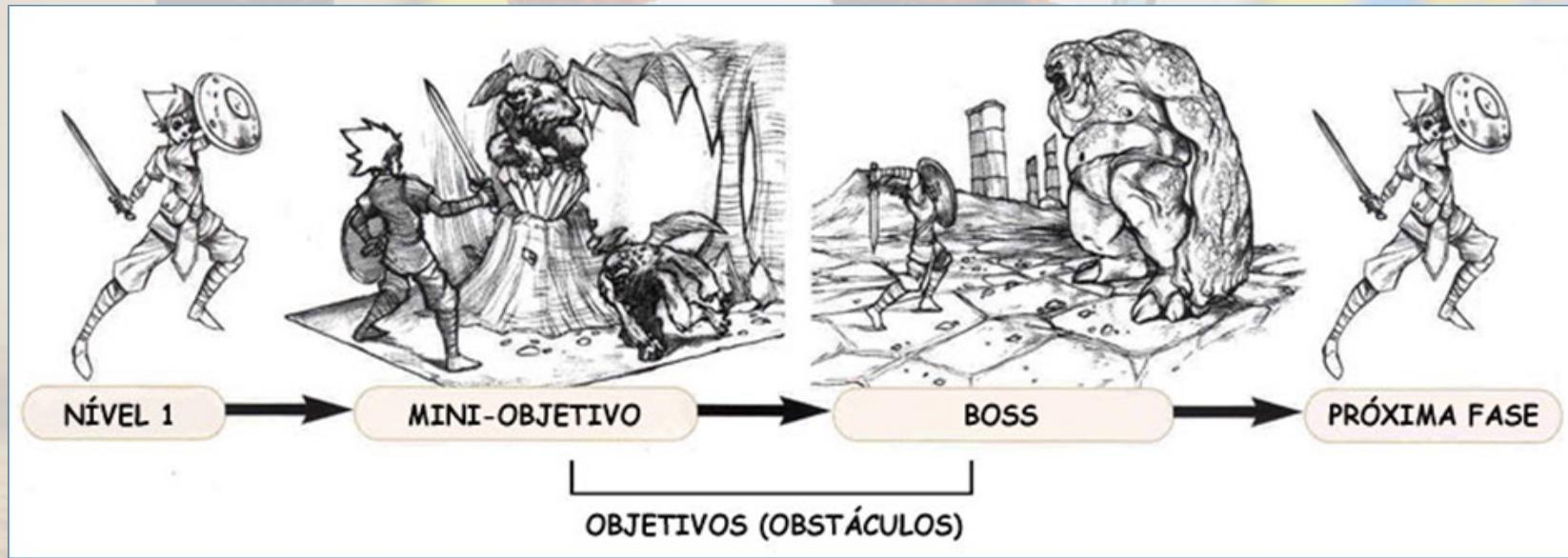
- **Mecânica**

- **Movimentos e Navegação**
- **Andar -> em todas as direções**
- **Correr -> em todas as direções**
- **Salto -> o traje mecânico permite saltos mais altos**
- **Salto Duplo -> Após adquirir alguma habilidade, o personagem saltará o dobro do salto normal**
- **Salto com Esquiva -> Após o salto, o personagem pode rolar pelo chão para esquivar de ataques**

O Conceito



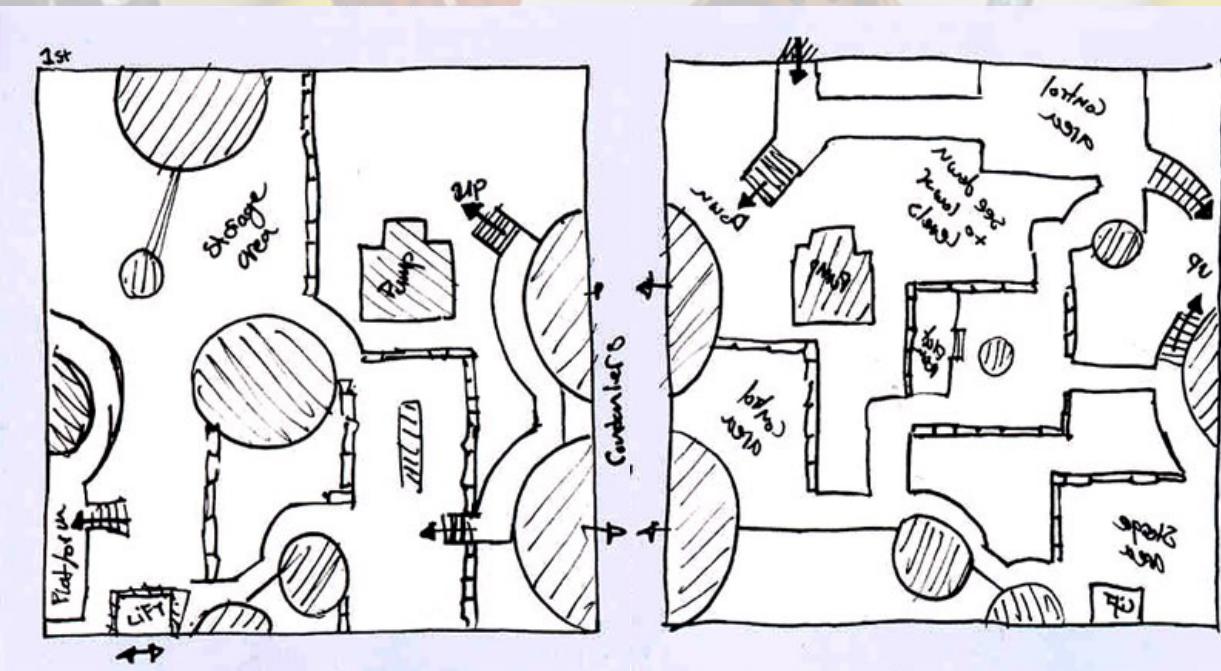
- *Como?*
 - *Mecânica (Níveis)*



O Conceito



- *Como?*
- *Mecânica (Mapa de fases)*



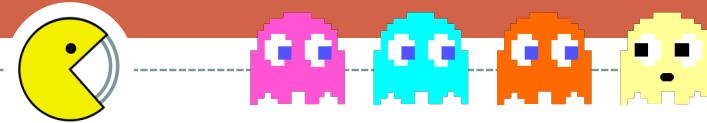
O Conceito



- *Título*



Criação de Jogos Digitais



IDEIA ORIGINAL

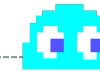
Ideia Original



- *Explorar Desejos*



Ideia Original



- *Explorar Sentimentos*

Ideia Original



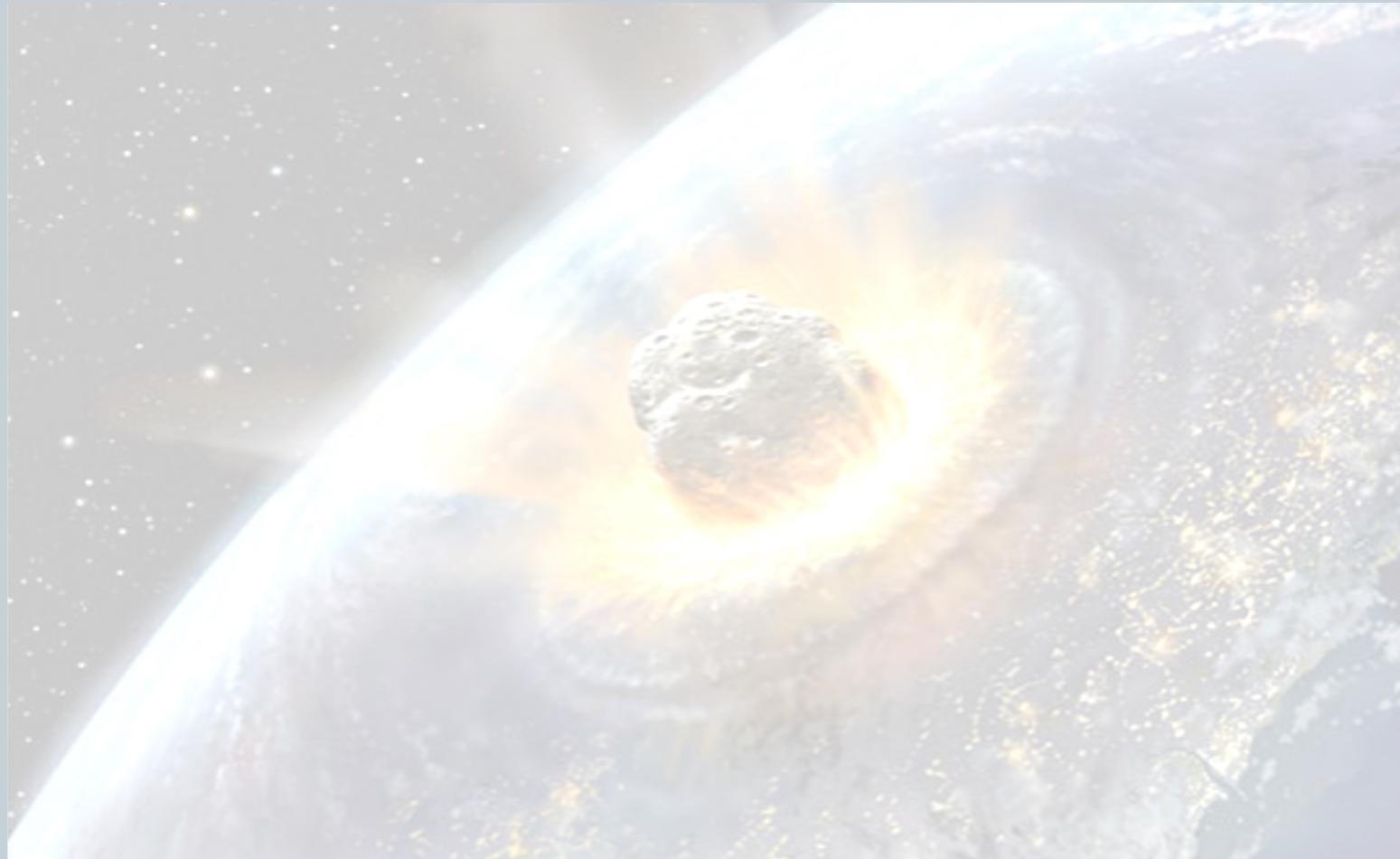
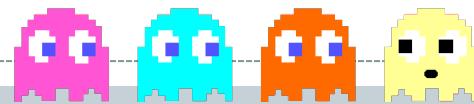
- *Explorar Emoções*

ÉPICO!

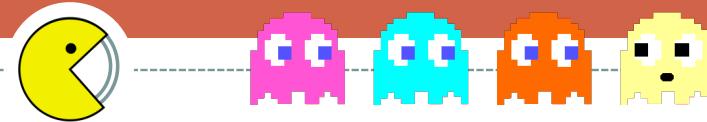


TIMES E FULL IRON!
HARDCORE GAMES

FIM PARTE 1

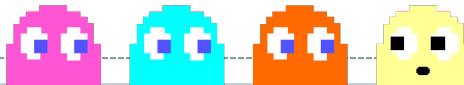


Introdução ao Desenvolvimento de Roteiro para Jogos



MEU PRIMEIRO ROTEIRO

O Conceito



- *Como?*

PRINCÍPIO → **MEIO** → **FIM**



Meu Primeiro Roteiro



GAME DESIGN CANVAS

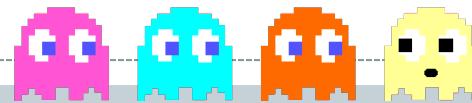
v1.3

Projeto para:
Projeto de:

Data:
Iteração:

Plataforma Plataforma Alvo? Público-alvo? Idade Alvo? Data de lançamento esperada?	Conceito Conceito deve incluir alguns parágrafos curtos sobre a história (começo, meio e fim, ou pelo menos um suspense) mencionando o cenário, os personagens e o conflito. Descrição da jogabilidade deve dar uma breve ideia do fluxo do jogo quebra-lo em	Jogabilidade Que tipo de jogo é que o jogador se envolve? Que gêneros são eles? (Corrida, tiro, plataforma, e assim por diante.) Como é a sequência de jogo? (Níveis? Rotadas? Capítulos de história?) Se houver vários mini-jogos, liste pelo nome e dê uma breve descrição. Se há situações legais específicas do jogo, listá-las. PSU/Descrição geral do conceito devem ser incluídos brevemente descrito aqui. Diagramas são bons para ilustrar conceitos de jogo. Que características de jogo são únicas e o hardware da plataforma? (Disco rígido, tela de toque, tela multi-tela, cartão de memória, e assim por diante.) Forneça exemplos.	Fluxo do Jogo Como é que o jogador cresce quando os desafios aumentam? Como isso se amarra na história? Como o sistema funciona? (Pontos de experiência, dinheiro, pontuação, colecionáveis) O que o jogador ganha à medida que cresce? (novas habilidades, armas, movimentos adicionais, destrutíveis)	Controle Mostrar mapeamento do controle destacando alguns dos movimentos especiais / exclusivos para este produto. Incluir imagens do controlador de SKU para referência.
Interfaces Como é que o jogador navega no shell do jogo? A diversão é evocada com as telas da interface? Que música é usada? Incluir um diagrama de fluxo simples de como o jogador irá navegar na interface.	Mundo do Jogo Onde é o lugar do jogo? Listar os ambientes o jogador irá visitar com breves descrições. Como esses ambientes se amarram na história? A diversão está sendo evocada em cada mundo? Como eles estão conectados? (Linear ou em rede?) Incluir um diagrama de fluxo simples de como o jogador navega pelo mundo.	Chefes & Inimigos Chefes. Se aplicável, que tipo de personagens chefe encaram o jogador? Quais ambientes que eles aparecem? Como é que o jogador pode derrotá-los? O que o jogador precisa conseguir para derrotá-los? Inimigos. Se aplicável, que tipo de inimigos encaram o jogador? Que tipo de ataques legais que eles têm? Descreva a inteligência artificial do inimigo. O que os torna únicos?	Mecânica & Poderes Mecânica de jogo. Que mecânica única está no jogo? Como eles se relacionam com as ações do jogador? Como eles vão ser usados no ambiente? Poderes. Se aplicável, que tipo de poderes/colecionáveis o jogador pode coletar? Quals são os benefícios da recolhê-los? Eles podem ser usados para comprar itens, habilidades, e assim por diante?	Personagens Quem faz o controle do jogador? Qual é sua história? O que eles podem fazer de único / especial para este jogo? O jogador pode fazer vários tipos de atividades? (Dirigir, atirar, etc.) O jogador pode sempre mudar os personagens? O que difere o jogador?
Cutscenes, Bonus Material Comps Como as cenas vão ser apresentadas? Quando eles aparecem, entre os níveis? No inicio e no final do jogo? Qual o formato que eles foram criados em? (CG? Em Flash? Show de marionetes?) Qual o material que o jogador será capaz de desbloquear? Que incentivo há para o jogador jogar novamente? Que outros jogos serão seus concorrentes no momento do lançamento no mercado?				

Meu Primeiro Roteiro

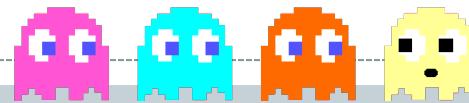


- Plataforma:

- Qual será a plataforma?
 - PC;
 - WII;
 - MOBILE...



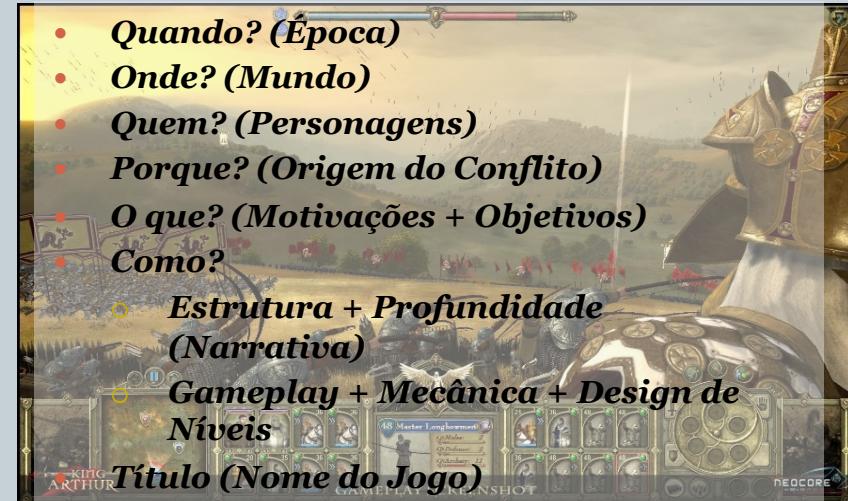
Meu Primeiro Roteiro



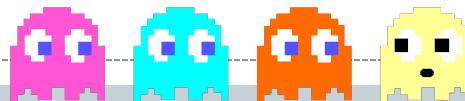
- Conceito:

- Resumo da História do Jogo

- Poucos parágrafos que resumem brevemente o jogo: principais personagens, um pouco sobre o fluxo do jogo (cenários, conflitos...)



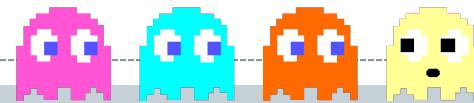
Meu Primeiro Roteiro



- **Jogabilidade**
 - Que tipo de jogo? (Corrida, aventura...)
 - Como é a sequência do jogo? (Níveis, fases, capítulos...)
 - Quais são os capítulos e como eles se relacionam?

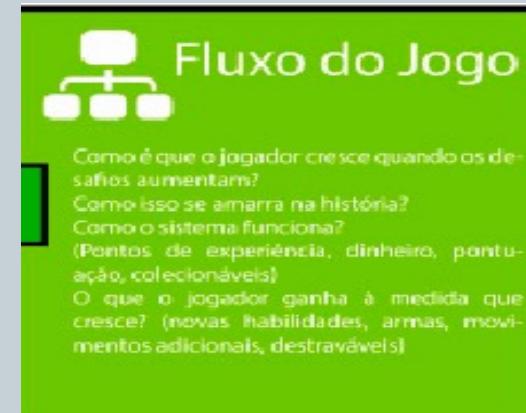


Meu Primeiro Roteiro



• Fluxo do Jogo

- Como o jogador cresce quando os desafios aumentam?
- O que o jogador ganha a medida que cresce? (habilidade, armas, dinheiro, medalhas...)
- Nesta parte utilizar um fluxograma que apresente as fases do jogo

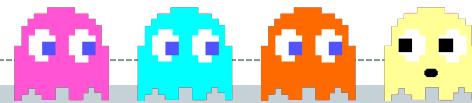


A green rectangular slide titled "Fluxo do Jogo" (Flowchart). It features a white icon of three stacked circles with lines connecting them. To the right of the icon, the title "Fluxo do Jogo" is written in white. Below the title, there are four questions in white text:

- Como é que o jogador cresce quando os desafios aumentam?
- Como isso se amarra na história?
- Como o sistema funciona?
(Pontos de experiência, dinheiro, pontuação, colecionáveis)
- O que o jogador ganha à medida que cresce?
(novas habilidades, armas, movimentos adicionais, destraváveis)



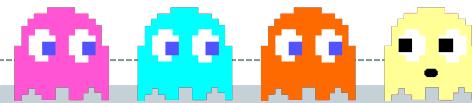
Meu Primeiro Roteiro



- Controle
 - Mostrar mapeamento do controle destacando movimentos especiais.



Meu Primeiro Roteiro



• Interfaces

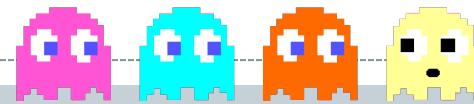
- Como o jogador navega pela interface do jogo?
- Que música é usada?
- Diagrama que mostre como é esta navegação.

Interfaces

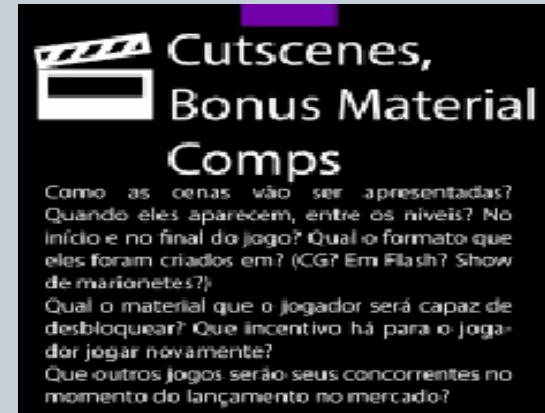
Como é que o jogador navega no shell do jogo? A diversão é evocada com as telas da interface? Que música é usada? Inclua um diagrama de fluxo simples de como o jogador irá navegar na interface.



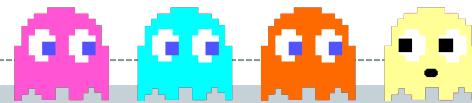
Meu Primeiro Roteiro



- Cutscenes, Bonus Material, Comps
 - Como as cenas serão apresentadas?
 - Quando elas aparecem entre os níveis?
 - Qual o material que o jogador será capaz de desbloquear? Que incentivo há para o jogador jogar novamente?
 - Que outros jogos serão seus concorrentes no mercado



Meu Primeiro Roteiro



• Mundo do Jogo

- Onde o jogo acontece?
- Listar os ambientes que o jogador visitará com breves descrições...
- Como estes ambientes se amarram na história?
- Incluir um diagrama que mostre o mapa deste mundo.



Mundo do Jogo

Onde é o lugar do jogo? Listar os ambientes o jogador irá visitar com breves descrições. Como esses ambientes se amarram na história? A diversão está sendo evocada em cada mundo? Como eles estão conectados? (Linear ou em rede?) Incluir um diagrama de fluxo simples de como o jogador navega pelo mundo.

© Andy Newman 2004
www.andynewman.com

A large image at the bottom shows a detailed concept art of a medieval castle situated on a small island in the middle of a calm lake. The castle has multiple towers and is surrounded by lush green trees and rolling hills in the background under a clear sky. A red vertical bar is visible on the right side of the slide.

Meu Primeiro Roteiro



• Chefes & Inimigos

- Se aplicável, que tipos de personagens chefe ou inimigos encaram o jogador? Como o jogador pode derrotá-los? O que o jogador precisa conseguir para derrotá-los?

A red-themed slide with a white sidebar containing game-related text and a large image of a group of video game characters.

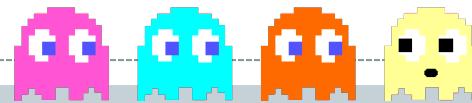
Chefes & Inimigos

Chefes. Se aplicável, que tipo de personagens chefe encaram o jogador? Quais ambientes que eles aparecem? Como é que o jogador pode derrotá-los? O que o jogador precisa conseguir para derrotá-los?

Inimigos. Se aplicável, que tipo de inimigos encaram o jogador? Que tipo de ataques legais que eles têm? Descreva a inteligência artificial do inimigo. O que os torna únicos?

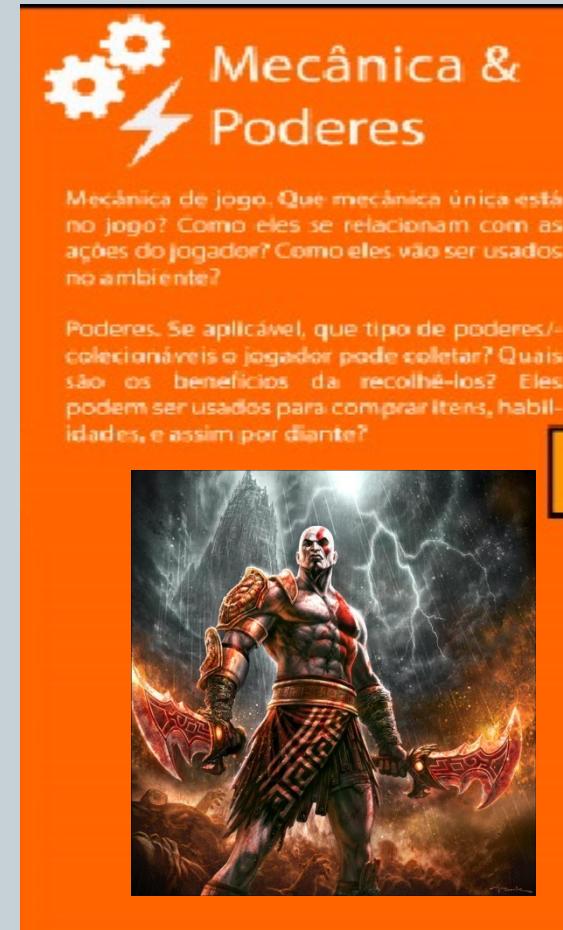
A photograph showing a collection of various video game characters gathered around a table, including Wreck-It Ralph, Mr. Potato Head, and several Mario characters. A banner above them reads "BAD-ANON : One Game at a Time".

Meu Primeiro Roteiro



• Mecânica & Poderes

- Qual a mecânica usada? Quais os movimentos e como eles se relacionam com as ações? Como serão usados no ambiente?
- Poderes: Que tipo de poderes são colecionáveis pelo jogador? Quais são os benefícios de recolhê-los? Eles podem ser usados para comprar itens, habilidades, e assim por diante?



The slide has an orange header and footer. In the top left corner, there are three white gears and a white lightning bolt icon. To the right of these icons, the text "Mecânica & Poderes" is written in white. Below this, there are two sections of text in white. The first section asks questions about game mechanics like movement and player actions. The second section asks questions about powers like collectible items and their benefits. At the bottom of the slide is a large, detailed illustration of Kratos from the God of War series, standing in a dramatic, lightning-filled environment.

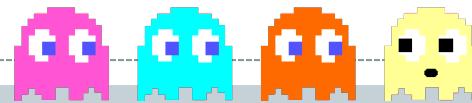
Mecânica & Poderes

Mecânica de jogo. Que mecânica única está no jogo? Como eles se relacionam com as ações do jogador? Como eles vão ser usados no ambiente?

Poderes. Se aplicável, que tipo de poderes/-colecionáveis o jogador pode coletar? Quais são os benefícios da recolhê-los? Eles podem ser usados para comprar itens, habilidades, e assim por diante?

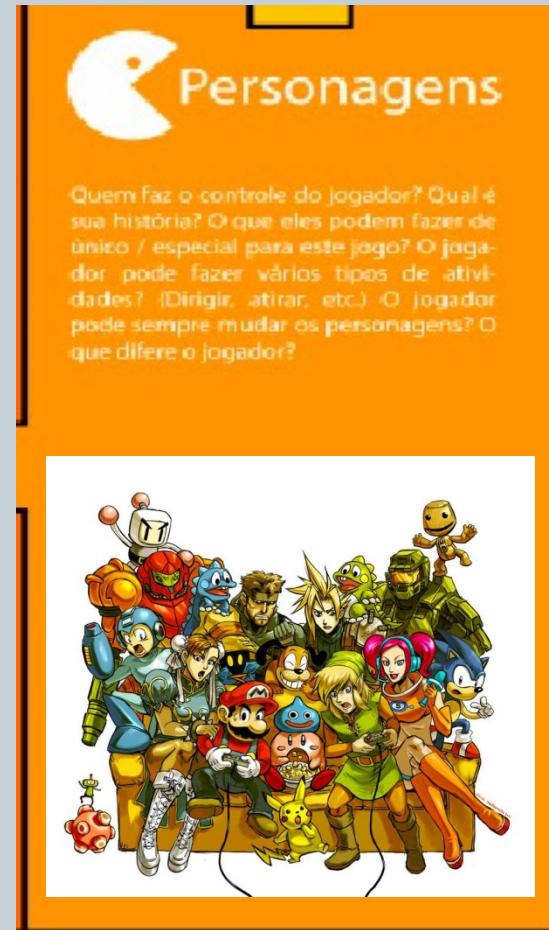


Meu Primeiro Roteiro



• Personagens

- Quem faz o controle do jogador?
- Qual é sua história?
- O que eles podem fazer de único/especial para este jogo?



The image shows a character selection screen from a video game. At the top, there's a large white Ms. Pac-Man ghost icon and the word "Personagens". Below it is a question: "Quem faz o controle do jogador? Qual é sua história? O que eles podem fazer de único / especial para este jogo? O jogador pode fazer vários tipos de atividades? (Dirigir, atirar, etc.) O jogador pode sempre mudar os personagens? O que difere o jogador?" At the bottom, there's a collage of various video game characters, including Mario, Luigi, Link, Sonic, and many others from different franchises.



GAME DESIGN CANVAS

v1.3

Projeto para:
Projeto de:

Data:
Iteração:

Plataforma Plataforma Alvo? Público-alvo? Idade Alvo? Data de lançamento esperada?	Conceito Conceito deve incluir alguns parágrafos curtos sobre a história (começo, meio e fim...) ou pelo menos um suspense) mencionando o cenário, os personagens e o conflito. Descrição da jogabilidade deve dar uma breve ideia do fluxo do jogo quebra-lo em	Jogabilidade Que tipo de jogo é o que o jogador se envolve? Que gêneros são eles? (Corrida, tiro, plataforma, e assim por diante). Como é a sequência de jogos? (Níveis? Rotas? Capítulos de história?) ou haver vários mini-jogos? Liste os primeiros e de forma breve descrição de cada um. Informações específicas do jogo, lista de PSL. Descrição geral do conceito devem ser incluída e brevemente descrever aqui! Diagramas são bons para ilustrar conceitos de jogo. Que características do jogo são únicas e o hardware da plataforma? (Desenho rápido, tela de toque, tela multi-tela, cartão de memória, e assim por diante.) Forneça exemplos.	Fluxo do Jogo Como é que o jogador cresce quando os desafios aumentam? Como isso se amarra na história? Como o sistema funciona? (Pontos de experiência, dinheiro, pontuação, colecionáveis) O que o jogador ganha à medida que cresce? (novas habilidades, armas, movimentos adicionais, desatraváveis)	Controle Mostrar mapeamento do controle destacando alguns dos movimentos especiais / exclusivas para este produto. Incluir imagens do controlador de SKU para referência.
Interfaces Como é que o jogador navega no shell do jogo? A diversão é evocada com as telas da interface? Que música é usada? Incluir um diagrama de fluxo simples de como o jogador irá navegar na interface.	Mundo do Jogo Onde é o lugar do jogo? Listar os ambientes o jogador irá visitar com breves descrições. Como esses ambientes se amarram na história? A diversão está sendo evocada em cada mundo? Como eles estão conectados? (Linear ou em rede?) Incluir um diagrama de fluxo simples de como o jogador navega pelo mundo.	Chefes & Inimigos Chefes. Se aplicável, que tipo de personagens chefe encaram o jogador? Quais ambientes que eles aparecem? Como é que o jogador pode derrotá-los? O que o jogador precisa conseguir para derrotá-los? Inimigos. Se aplicável, que tipo de inimigos encaram o jogador? Que tipo de ataques legais que eles têm? Descreva a inteligência artificial do inimigo. O que os torna únicos?	Mecânica & Poderes Mecânica de jogo. Que mecânica única está no jogo? Como eles se relacionam com as ações do jogador? Como eles vão ser usados no ambiente? Poderes. Se aplicável, que tipo de poderes/colecionáveis o jogador pode coletar? Quais são os benefícios da recolhê-los? Eles podem ser usados para comprar itens, habilidades, e assim por diante?	Personagens Quem faz o controle do jogador? Qual é sua história? O que eles podem fazer de único / especial para este jogo? O jogador pode fazer vários tipos de atividades? (Dirigir, atirar, etc.) O jogador pode sempre mudar os personagens? O que difere o jogador?
Cutscenes, Bonus Material Comps Como as cenas vão ser apresentadas? Quando eles aparecem, entre os níveis? No inicio e no final do jogo? Qual o formato que eles foram criados em? (CG? Em Flash? Show de marionetes?) Qual o material que o jogador será capaz de desbloquear? Que incentivo há para o jogador jogar novamente? Que outros jogos serão seus concorrentes no momento do lançamento no mercado?				

WWW.GAMEDESIGNCANVAS.COM

Por favor, envie-nos o seu feedback valioso gamedesigncanvas@gmail.com

Game Design Canvas por Thiago Carvalho de Sousaestá sob a Licença
Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivados 3.0 Não Adaptada.
Para ver uma cópia da licença visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/legalcode>





GAME DESIGN CANVAS

v1.3

Projeto para:
Projeto de:

Data:
Iteração:



Plataforma



Interfaces



Mundo do Jogo



Mecânica do Jogo



Personagens



Conceito



Fluxo do Jogo



Jogabilidade



Chefes & Inimigos



Cutscenes, Bonus
material, Comps



Controle



GAME DESIGN CANVAS

v1.3

Projeto para:
Projeto de:

Data:
Iteração:



Plataforma

Qual será a plataforma?
PC; WII; MOBILE...



Conceito

Resumo da História do Jogo
Poucos parágrafos que resumem brevemente o jogo: principais personagens, um pouco sobre o fluxo do jogo (cenários, conflitos...)



Interfaces

Como o jogador navega pela interface do jogo?
Que música é usada?
Diagrama que mostre como é esta navegação.



Mundo do Jogo

Onde o jogo acontece?
Listar os ambientes que o jogador visitará com breves descrições...
Como estes ambientes se amarram na história?
Incluir um diagrama que mostre o mapa deste mundo.



Mecânica do Jogo

Qual a mecânica usada?
Quais os movimentos e como eles se relacionam com as ações? Como serão usados no ambiente?
Poderes: Que tipo de poderes são colecionáveis pelo jogador? Quais são os benefícios de recolhê-los? Eles podem ser usados para comprar itens, habilidades, e assim por diante?



Personagens

Quem faz o controle do jogador?
Qual é sua história?
O que eles podem fazer de único/especial para este jogo?



Fluxo do Jogo

Como o jogador cresce quando os desafios aumentam?
O que o jogador ganha a medida que cresce?
(habilidade, armas, dinheiro, medalhas...)



Jogabilidade

Que tipo de jogo?
(Corrida, aventura...)
Como é a sequência do jogo?
(Níveis, fases, capítulos...)
Quais são os capítulos e como eles se relacionam?



Chefes & Inimigos

Se aplicável, que tipos de personagens chefe ou inimigos encaram o jogador? Como o jogador pode derrotá-los? O que o jogador precisa conseguir para derrotá-los?



Cutscenes, Bonus material, Comps

Como as cenas serão apresentadas?
Quando elas aparecem entre os níveis?
Qual o material que o jogador será capaz de desbloquear? Que incentivo há para o jogador jogar novamente?
Que outros jogos serão seus concorrentes no mercado

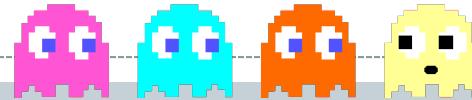


Controle

Mostrar mapeamento do controle destacando movimentos especiais.



Atividades



- Definição dos jogos...

- Ao longo das aulas desenvolveremos algumas atividades que auxiliarão no pensamento criativo acerca das habilidades necessárias para produzir o projeto de um jogo.
- Porém é importante deixar claro o que não será aceito como produto desta disciplina:
 - Conteúdo ofensivo/racista.
 - Conteúdo pornográfico/erótico.
 - Violação de direitos autorais.
 - Copiar conteúdo de outros jogos (exceto arte *royalty free creditada*).

GAME OVER

Nome: Ana Carolina Gondim Inocêncio

E-mail: anainocencio@ufj.edu.br

Twitter: @ana_inocencio

Página: <https://anacarolina.jatai.ufg.br/>