



Projeto de

JOGOS

DIGITAIS

Aula | GAME DESIGN

O que é Game Design?

Game Design é a criação e planejamento dos elementos, regras e dinâmicas de um jogo.

Game Design

O game design deve trazer em sua essência, as características necessárias para o jogador sentir-se unido ao contexto apresentado pelo jogo, podendo assim realizar escolhas e tomar decisões pertinentes para o progresso no jogo. Isto é, o game design deve oferecer oportunidades para os jogadores, que os levem a realizar decisões que afetarão o resultado do jogo.

[SATO, 2010]

Resumo Executivo (Pitching)

É a apresentação geral da história, com objetivo de venda, ou seja, é uma apresentação comercial do jogo.

- Logo do Jogo
 - Storyline / Sinopse da narrativa - Enredo
 - Conceito do personagem (Concept art - Fichas - Jornada Herói - Arco do Personagem)
 - Tipo de Jogo/ conceito
 - Fluxograma /Roteiro /Story board/
 - Linearidade ou mundo aberto (categorização)
 - Gamespace / Cenários
 - Características Gráficas / Art digital
 - Público alvo e plataformas aplicáveis
 - Jogabilidade e Interatividades
-

Game Design Document – GDD

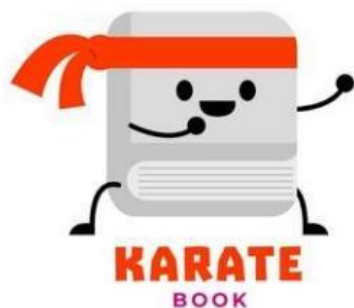
(Game Design Bible GDB)

Agrupar todos os elementos que se tem em mãos em um único documento, conhecido como Documento de Game Design (Game Design Document – GDD em inglês).

Este documento é a espinha dorsal de todo e qualquer projeto de um game. É o que define todos os pontos de um jogo digital e guia todas as equipes envolvidas no processo de produção de um game

Além de ser baseado em um roteiro técnico de cinema, o documento de game design também é o documento de projeto de um jogo

Trabalho Final GameArt



Construção de GDD em Etapas

<https://www.crieseusjogos.com.br/modelo-de-gdd-de-uma-pagina/>

Elementos Necessários

1) Identidade Visual/ Comunicação Visual:

- Nome do Jogo
- Desenvolvimento de Logo
- Escolha de cores para o jogo (Paleta de cores)

Elementos Necessários

2) Personagens:

- **Personagem Principal** - Ficha completa separada em 3 imagens
Concept Art, descrição visual e personalidade
- **Acessórios:** Amuletos e afins
- **Personagens Mascote, Mentor e Vilão (Sombra)**
Descrição visual e Concept Art

Elementos Necessários

3) Narrativa:

- Story Line / Sinopse / Story Spine
 - Fluxograma da narrativa completa
 - Arco do Personagem
 - Jornada do Herói
-

Elementos Necessários

4) Jogabilidade

- Tipo de Jogo: estilo, formato, controles, desafios
 - Regras do Jogo: condições de vitória e derrota
 - Modos de interatividade
 - Público alvo e plataformas aplicáveis
-

Perguntas para se fazer ao criar um jogo:

- Qual a essência do jogo?
- Quem é o jogador?
- O que o jogador faz?
- Como o jogador faz?
- Onde o jogador faz?
- Com o que o jogador faz?
- Com quem o jogador faz?
- Por que o jogador faz?
- Quais características do jogo se destacam?

Troy Dunniway e Jeannie Novak [2008, p. 60]

Elementos Necessários

5) Background / Cenário

- Cores e Fundo (paleta de cores usadas)
- Cenário Principal
- Cenário e o personagem

Story board(opcional)

Elementos Necessários

6) Áudio

- Conceitos de Design de Som
 - Trilha sonora
 - Efeitos sonoros
 - Narração do vídeo
-

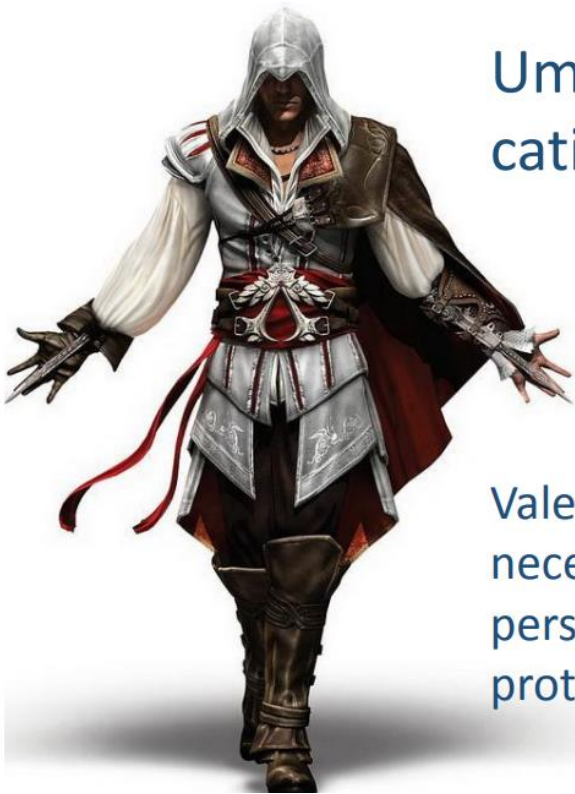
Elementos Necessários

7) Produção de Vídeo

- Conceitos de audiovisual (tipos de planos/ edição de vídeo)
 - Roteiro do Vídeo (decoupage/ storyboard)
 - Produção do vídeo (sets de gravação/ iluminação)
-



PER
SONA
GEM



Um bom GD deve possuir personagens que cativem ou aflijam o seu público.

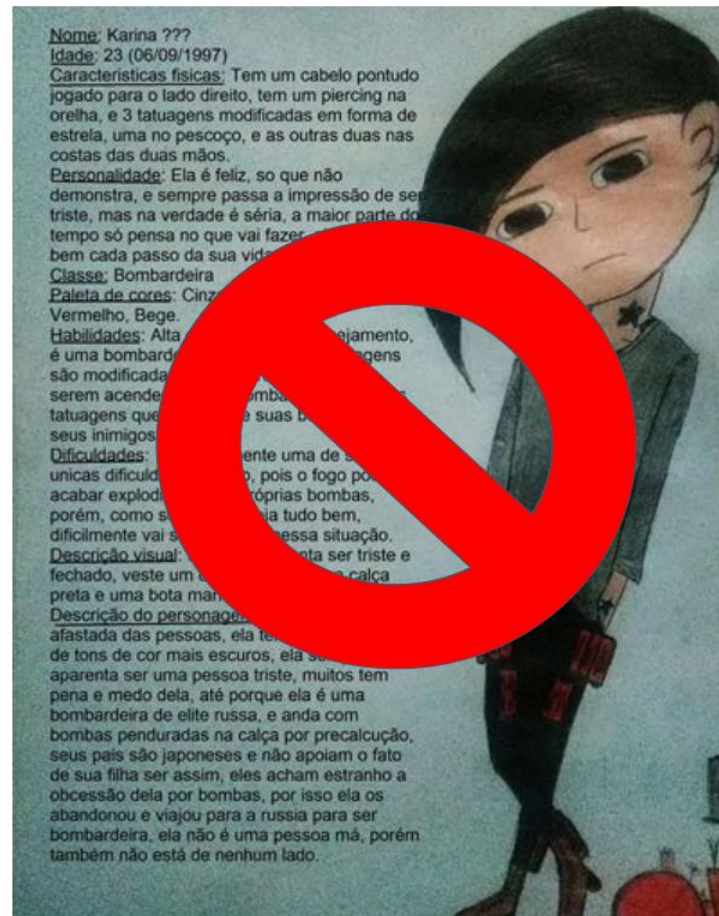
PRECISA TER CARISMA

Vale salientar aqui que carisma não é um aspecto necessariamente POSITIVO no personagem (existem personagens "malignos" muito mais carismáticos que o protagonista. Ex: o Coringa, Nazareh, Cersei, Joffrey, etc).

Apresentação do Personagem

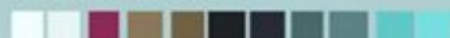
Repaginar a ficha que você já tem do seu personagem

Fazer a apresentação do seu personagem em formato Concept Art





NOME: MARINA SCHULTZ
 DATA DE NASCIMENTO: 27/12/2008 (12 ANOS)
 C.F: HÍBRIDO DE COELHO E OVELHA, CABELO CACHEADO
 CHIFRES GRANDES E MARRONS, PELO BRANCO, OLHOS GRANDES.
 PERSONALIDADE: EGERTA, PRETENCIOSA E DESCONTRADA.
 CLASSE: ESTUDANTE
 PALETA DE CORES:



HABILIDADES: PENSAMENTO RÁPIDO, FAMILIARIDADE COM INSETOS.
 DIFICULDADES: MULTIDÕES, PREGAÇÃO.
 D.V: HÍBRIDO DE COELHO COM OVELHA, APROXIMADAMENTE 1,60 DE ALTURA,
 CABELO PRETO, CURTO E CACHEADO QUE FAZ CONTRASTE COM O PELO BRANCO,
 CHIFRES MARRONS GRANDES, ORELHAS QUE CHEGAM ATÉ OS OMBROS,
 OLHOS AZULADOS ESCUROS.

REFERÊNCIAS:



Concept Art

Dados principais junto
com a imagem do
personagem

NOME: TYLER HAKONE COSTA

IDADE: 17 ANOS

**PERSONALIDADE: CALMO, ALEGRE E ESPONTÂNEO, SEMPRE
QUER PROTEGER SEUS AMIGOS, É CALMO MAS SE ELE SAIR
DO SÉRIO PODE SER REALMENTE MUITO AGRESSIVO, É UM
POUCO CARENTE, GOSTA DE ESPORTES (PARKOUR, ARTES
MARCIAIS, SKATE)**

TEM UM FORTE SENSO DE JUSTIÇA

CLASSE: HERÓI DE RUA (VIGILANTE)

PALETA DE CORES: VERMELHO, CINZA, AZUL

ESPÉCIE: HUMANO (RADIOATIVO)

**PODERES: RESISTÊNCIA A
DANOS, CONTROLE DE FOGO,
FORÇA AUMENTADA**

**DESCRIÇÃO VISUAL:
GAROTO MORENO, SEMPRE
DE BLUSA, CORTE NO
ROSTO POR CAUSA DE UMA
BRIGA, TEM UMA AMIGA
COM PODERES DE GATO,
HERÓI DE RUA**



A verdade não dita



Colar (de grande importância para a história).

Palheta de Cores

Anahí



Descrição do personagem

Anahí é uma índia, cujo o nome significa "flor do céu", graças ao seu colar que foi dado por sua mãe, tem forte relação com as estrelas.

Anahí, é ágil e inteligente, porém desconfia muito das pessoas, não é fácil ganhar sua confiança, mas continua sempre sendo atenciosa e humilde com todos. Geralmente tá no meio do mato com Lia, sua mico-leão dourado, pulando nas árvores e cuidando da floresta.

Morena e tem os olhos verdes, cabelo preto que vai até seu quadril. Usa vestido barrom de babados Laraja.

DESCRIÇÃO VISUAL

É magra e tem 1,67 de altura.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Apesar de ser ágil, não é muito forte, portanto for presa para combate corpo a corpo, tem grande chances de fracasso.

DIFICULDADES

ANAHÍ MERCURY

09/01/1996
22 ANOS

PERSONALIDADE

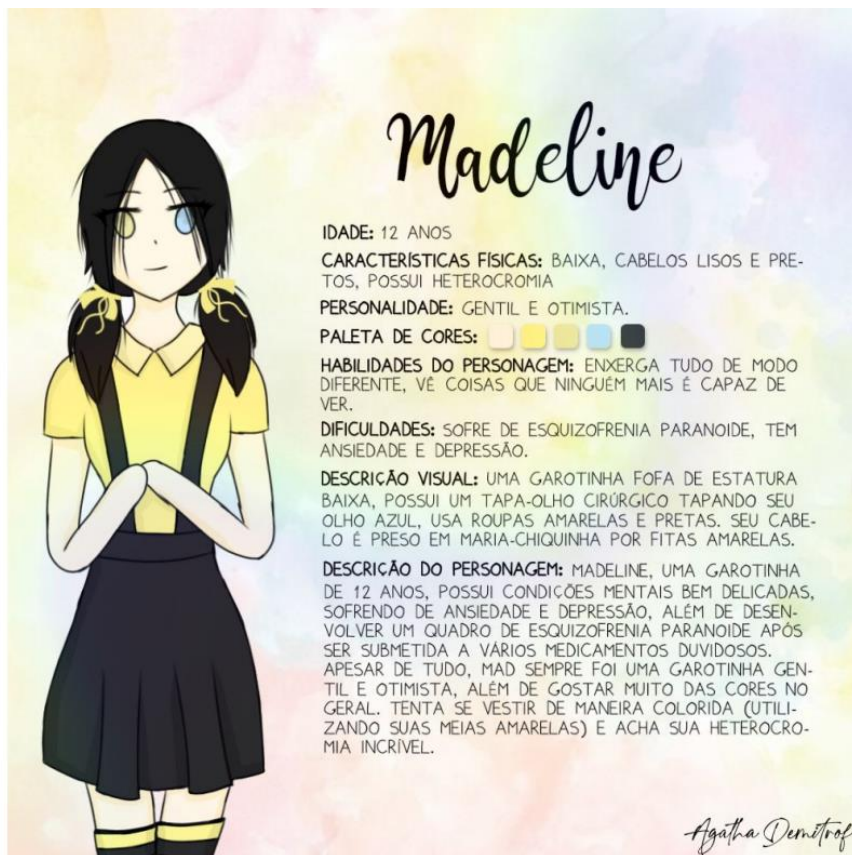
Calma, determinada e humilde. Apesar de ser muito boa, ela não é besta.

HABILIDADES DO PERSONAGEM

É bem ágil e inteligente, sabe liderar e perdoar. Se dá muito bem com qualquer animal, tem ligação muito forte com astros e estrelas.

CLASSE

Se tornou a líder e representante de sua tribo, geralmente é a frente da defesa à ataques e quem faz rondas para garantir a preservação dos animais e da floresta.



Madeline

IDADE: 12 ANOS

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: BAIXA, CABELOS LISOS E PRETOS, POSSUI HETEROCROMIA

PERSONALIDADE: GENTIL E OTIMISTA.

PALETA DE CORES:

HABILIDADES DO PERSONAGEM: ENXERGA TUDO DE MODO DIFERENTE, VÊ COISAS QUE NINGUÉM MAIS É CAPAZ DE VER.

DIFICULDADES: SOFRE DE ESQUIZOFRENIA PARANOIDE, TEM ANSIEDADE E DEPRESSÃO.

DESCRIÇÃO VISUAL: UMA GAROTINHA FOFA DE ESTATURA BAIXA, POSSUI UM TAPA-OLHO CIRÚRGICO TAPANDO SEU OLHO AZUL, USA ROUPAS AMARELAS E PRETAS. SEU CABELO É PRESO EM MARIA-CHIQUELHA POR FITAS AMARELAS.

DESCRIÇÃO DO PERSONAGEM: MADELINE, UMA GAROTINHA DE 12 ANOS, POSSUI CONDIÇÕES MENTAIS BEM DELICADAS, SOFRENDO DE ANSIEDADE E DEPRESSÃO, ALÉM DE DESENVOLVER UM QUADRO DE ESQUIZOFRENIA PARANOIDE APÓS SER SUBMETIDA A VÁRIOS MEDICAMENTOS DUVIDOSOS. APESAR DE TUDO, MAD SEMPRE FOI UMA GAROTINHA GENTIL E OTIMISTA, ALÉM DE GOSTAR MUITO DAS CORES NO GERAL. TENTA SE VESTIR DE MANEIRA COLORIDA (UTILIZANDO SUAS MEIAS AMARELAS) E ACHA SUA HETEROCROMIA INCRÍVEL.

Agatha Demitrof

Storyline da sua narrativa

É super importante ter a
Storyline da sua narrativa
para criar o Logo do JOGO



Infinite Stars

StoryLine

Acordando no mundo dos mortos como uma alma errônea e sendo obrigada a assumir o cargo de ceifadora guiando as almas perdidas para o limbo, Naraah, com ajuda de seu guia misterioso, precisa descobrir como recuperar seu corpo antes de sua alma se fundir aquele novo mundo.



A Fábula Insigüine

StoryLine

"Astrid è una jovem que trina para se tornar uma guerreira e reconstruir seu povo, Canaillio 2 Antoro, que a criou e criou dela com carinho sua vida inteira, mas seu passado como guerreiro trouxe consequências destrutivas para sua vida. Astrid ainda tem um mundo inteiro para descobrir sobre sua origem, mas isso não a impede de tentar honrar o legado de seu povo."



2storyline

Beber & beber
Temas: Aventura e fantasia

Nun mundo obnum ,ocigàm mu res com
intencões destrutivas abala a paz. Uma
pessoa habitante desse mundo viaja para um
mundo comum, pedindo ajuda. Alle decide
ajudar, e junto com sua melhor amiga, volta
com a pessoa para o mundo magico, onde
inicia sua jornada.

Stacy Line

Por ser Recepculo do antigo
Rei, Noah possui Poderes de
Escuridão de Origem
Demoníaca, podendo manipular
as sombras e até criar Assassinos.

Konosuba, Mistif of Demon King.
Inspirações:

Noah, um estudante muçulmano, foi
sequestrado por uma organização
militar e se tornou um escravo.
Ele foi usado para criar um
monstro de guerra, o qual ele
chamou de "Rei".

Após ser sequestrado, Noah se
tornou um escravo e foi usado
para criar um monstro de guerra.
Ele foi usado para criar um
monstro de guerra, o qual ele
chamou de "Rei".