

Observação: Por favor escolha um de “Game Design” e outro aleatório da lista, ambos são obrigatórios.

LISTA DE DIVERSIFIERS

Game design:

- Controle minimalista: Seu jogo só pode envolver 1 botão de comando.
- Jogo da comunidade: Seu jogo deve envolver interação com o público, seja virtual ou através de streaming.
- Um ciclo sem fim: a morte não encerra nada, é uma importante mecânica para progredir no seu jogo.
- Cuide de você!: Inclua mecânicas de descansar como algo importante no seu jogo (que não seja para salvar o game!)
- Hey, eu estudei sobre essa pessoa!: Seu jogo deve incluir personalidades históricas reais.
- Algo de errado não está certo: Desafie convenções de jogos e inclua desafios contra-intuitivos.
- Pela ciência!: Seu jogo deve incluir experimentos científicos.
- Mistura tudo na mesma panela: junte dois ou mais gêneros de jogos que não costumam serem mesclados.
- Teoria do multiverso: seu jogo deve fazer o jogador interagir com algum site, livro, vídeo ou outro jogo.
- Um jogo só seu: o jogo deve ser baseado numa experiência única de algum membro do grupo; um evento que marcou sua vida, uma homenagem á um jogo que ele é especialista, em suma, algo que só ele poderia fazer.
- Prazo contado: o jogo deve incluir alguma mecânica que usa a passagem de tempo real, como utilizar a hora atual, ou incluir a espera como elemento importante.
- Recortar e Colar: o jogo deve incluir como mecânica a habilidade de pegar e trocar o contexto de objetos, personagens ou mecânicas
- Em aberto: o jogo deve conter múltiplas soluções para os problemas apresentados, ao invés de apenas uma solução correta.
- Variações sobre um tema: o jogo deve reutilizar um elemento, como um cenário, mecânica, ou personagem, durante toda sua duração.
- Anticânone: a única forma de terminar o jogo deve ser se o jogador quebrar as próprias regras estabelecidas pelo jogo.

- Escolha um diversificador da categoria G4C → https://docs.google.com/document/d/1EmErxi7r0sPOmQYLE2Cvd3UQk_JCyCIS/edit
- Escolha um diversificador da categoria Flamengo/HiR/Esportes → <https://docs.google.com/document/d/1gRJ2PQm9Jq9fQ5WS7sFgEOBOALZdn0ZF/edit>
- Narrativas inclusivas através da representatividade
- Hyper Casual

Programação:

- Hello world: Algumas partes do código do seu jogo devem ser visíveis para o jogador.
- Viagem à lua: programe seu jogo com a linguagem Lua.
- Zero Código: programe o jogo sem utilizar nenhuma linguagem, apenas meios de programação visuais (drag'n'drop, Playmaker, Blueprints, etc)

Arte:

- Eu sei qual é essa cor: seu jogo deve incluir apenas cores que pessoas com daltonismo consigam reconhecer.
- A arte de dividir: use assets de arte de outra equipe e vice-versa.
- Tudo se copia: use documentos de xerox de como parte essencial de sua identidade visual.
- Acabou a tinta: seu jogo não pode ter mais que 10% de conteúdo colorido.
- Disneyficação: o jogo deve incluir animação feita à mão.
- Abstração: o jogo deve ter apenas assets que não representam personagens
- Estátua: o jogo deve ter animação reduzida ou inexistente, utilizando apenas efeitos visuais.
- Livro de Colorir: o jogador deve, através das mecânicas, participar da construção visual do jogo.
- Jardim 3: o jogo deve se assemelhar a um desenho de criança.
- O Mundo é sua Tela: o jogo não pode usar nenhum asset digital, apenas desenhos ou fotografia

Narrativa:

- Conte comigo: a personagem principal narra o jogo.
- É verídico, eu era o jogo: sua narrativa deve tentar convencer o jogador de uma mentira.
- Fake news!: Sua narrativa deve ser baseada numa famosa teoria da conspiração.
- Adaptação: o jogo deve adaptar alguma trama já existente, em Creative Commons ou domínio público.
- Fita de Moebius: a trama do jogo deve começar e terminar no mesmo ponto
- Rashomon: o jogo deve incluir os mesmos eventos na perspectiva de múltiplos personagens.
- Efeito Kuleishov: o jogo deve usar de cortes na ação para contar sua história.
- Meta-Metalinguagem: a trama do jogo deve levar em consideração os elementos mecânicos do jogo.
- Labirinto de Palavras: a narrativa do jogo pode ser alterada pelas próprias mecânicas do jogo.
- Contos Infinitos: a narrativa do jogo, seus personagens, cenários e tramas, deve ser proceduralmente gerada

Sound design:

- Música de escritório: todos os seus recursos de áudio devem ser de materiais básicos de escritório.
- A voz da sabedoria: utilize a voz de mentores/staff para seus personagens.
- Beatbox é versátil né?: Todos os seus recursos de áudio devem ser de beatbox feito por algum participante da Jam.
- Blips e Blops: os efeitos sonoros podem usar apenas sons feitos no SFXR
- Música e Ação: parte da trilha sonora deve ser gerada pelo proprio jogar do jogo.
- Seus Males Espanta: o jogo precisa incluir pelo menos uma música cantada
- Som e Silêncio: o jogo deve fazer uso de silêncio como parte integral da experiência
- Remix: a trilha deve incluir remixagens e sampleamento de faixas já existentes.
- Som na caixa: a música do jogo deve ser feita apenas com sons de percussão

- Rádio Mec: a trilha sonora deve ser feita apenas de composições clássicas em domínio público

Extras:

- É de todo mundo: use apenas recursos gratuitos para fazer seu jogo.
- Conluio: duas equipes devem colaborar entre si de algum modo.
- Jogo de festa: o jogo deve incluir multiplayer para no mínimo 4 jogadores
- Superodovia da Informação: o jogo deve ter recursos online.
- Escolhas e Consequência: o jogo deve incluir múltiplas possibilidades de conteúdo dependendo das escolhas que o jogador fizer.
- Fora da Caixa: o jogo deve usar algum elemento fora do executável (como um site ou um documento) como parte do seu gameplay.
- Sacrifício: o jogo pode apagar o progresso do jogador em determinadas circunstâncias.
- Corre-Corre: o jogo deve usar algum tipo de limite de tempo como fator determinante
- Mãos Fora: o jogo deve ter elementos de idle games ou clicker
-