

MÓDULO 1

PROJETO E VISÃO GERAL DO JOGO





COMO UM JOGO É CRIADO?

COMO É A PRODUÇÃO DE UM JOGO?



O QUE É GAME DESIGN?

É a arte de aplicar um conjunto de regras e estética visual para criar uma experiência de entretenimento, educacional ou experimental.

Nele estarão contidos os objetivos, regras e desafios que irão definir o jogo que irão produzir as interações desejadas entre os jogadores.

E o profissional que cria, organiza e desenvolve todo esse material, junto com a equipe de produção, é o Game Designer



QUEM É O(A) GAME DESIGNER?

É a pessoa que, a partir de uma idéia ou conceito, desenvolve a estrutura para a criação do jogo, como seus objetivos, desafios e recompensas.

Está envolvida em todo o processo do jogo junto com os outros profissionais como artistas, programadores e se certificando que tudo está seguindo como o planejado.

E ele organiza todo esse conhecimento e documentação no GDD, o *Game Design Document* ou, Documento de Game Design

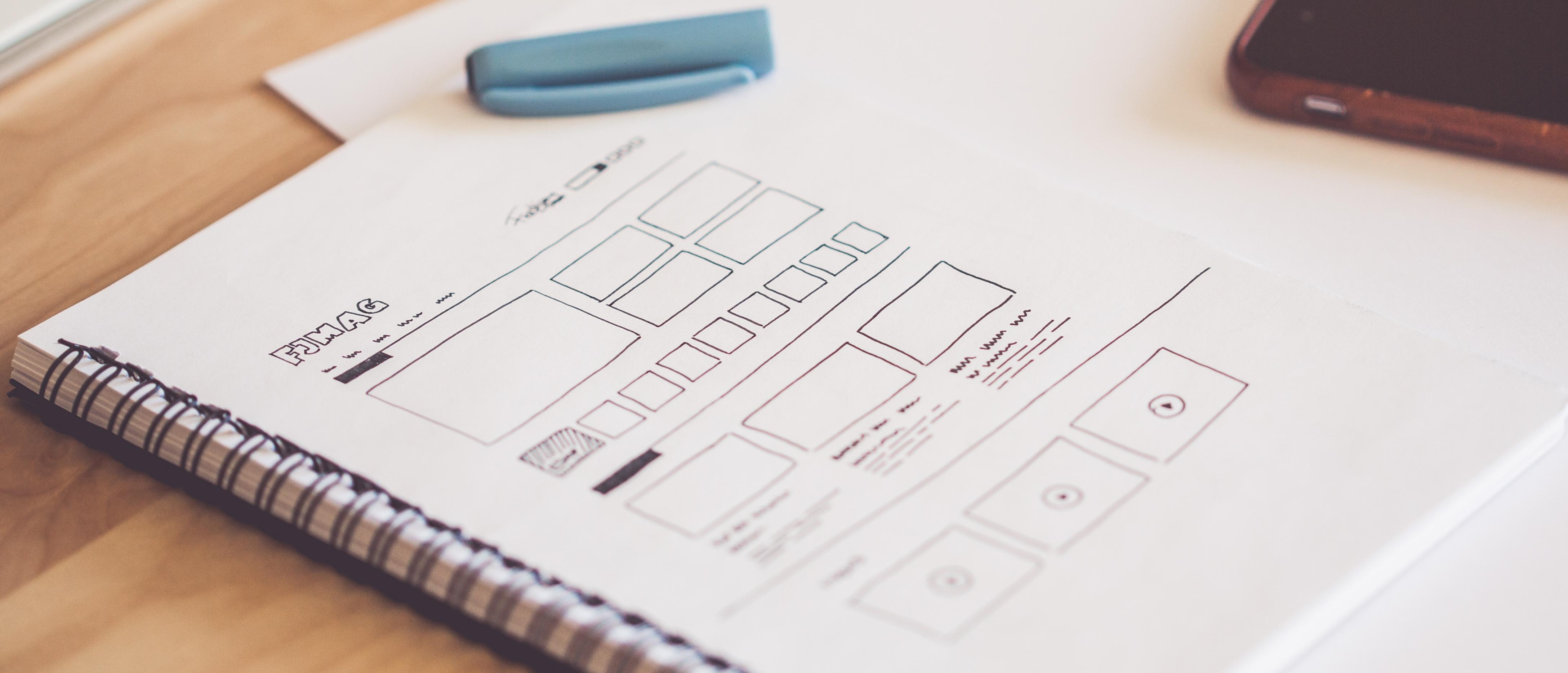
O QUE É UM GDD?

É a abreviação para ***Game Design Document*** (Documento de Game Design) e é o documento que organiza todo o desenvolvimento do jogo.

É um documento vivo que é feito em colaboração com toda a equipe de desenvolvimento dos jogos e é responsabilidade do game designer mantê-lo organizado e atualizado.

GDD - GAME DESIGN DOCUMENT

DOCUMENTO DE GAME DESIGN



PROPÓSITO DO GAME DESIGN DOCUMENT

GDD

- Organizar todas as informações do jogo
- Registrar todas as definições, e mudanças, no projeto
- Compartilhar com todos os interessados

CONTEÚDO DE UM GDD

- Conceito geral do jogo
- Regras e Objetivos
- Detalhamento dos sistemas e mecânicas
- Parâmetros para balanceamento
- Definições de arte
- Definições de música e efeitos sonoros
- Etc

COMO FAZER UM GDD?

- Documento de fácil acesso e editável
- Documento de texto, planilhas, slides, página wiki
- Uso de imagens, fotos, vídeos
- Referências, exemplos, comparações
- Etc



CONHECIMENTOS QUE UM GAME DESIGNER DEVE TER

- Critérios para pesquisa e organização
- Softwares de texto, planilhas, apresentações
- Criação de fluxogramas
- Interpretação e resumo
- Ser conciso e claro

IMPORTÂNCIA DO GDD

- Entendimento claro com todos os envolvidos no projeto, desde os desenvolvedores até a área de negócios
- Economia de tempo ao ter as informações organizadas e atualizadas
- Documento claro com todos os principais pontos do projeto para caso seja utilizado novamente como referência

SEU GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

SEU PROJETO

No decorrer deste curso vou te ajudar a criar um GDD (Documento de Game Design) utilizando como exemplo um projeto para o seu jogo:

- Escolher um tema para o jogo
- Como ele funciona e suas principais características

Ao final do curso você terá o seu GDD do seu projeto como exemplo

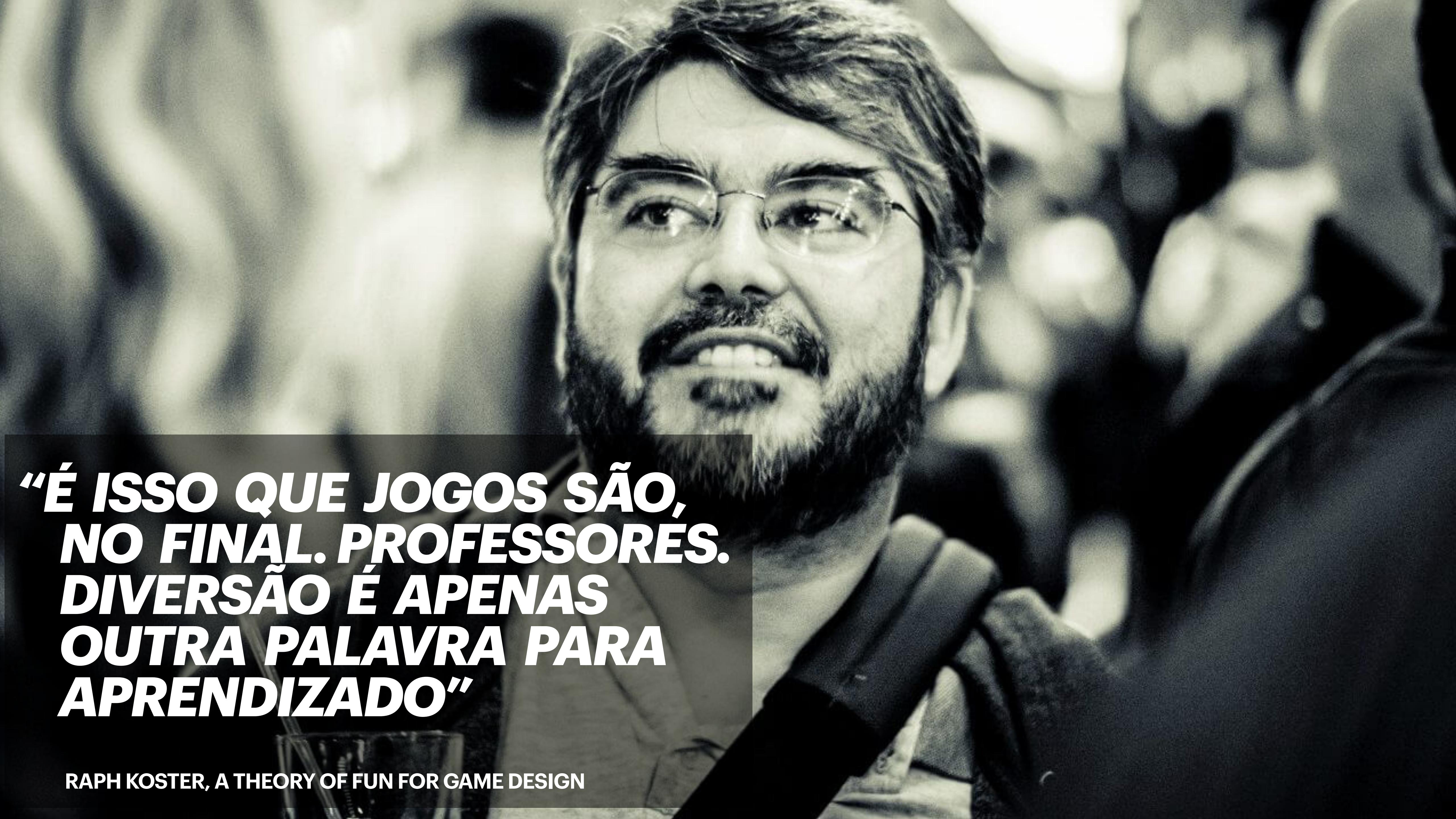
EXERCÍCIO SIMPLES DE GAME DESIGN



ANÁLISE DE SEU JOGO FAVORITO

- Fazer análise de um jogo que você goste e tenha jogado bastante
- Quais são suas lembranças a respeito dele
- Listar:
 - A experiência que o jogo oferece
 - Principais atividades
 - Principais desafios
 - Principais recompensas do jogo
- Analisar o jogo com uma visão de Game Designer





**“É ISSO QUE JOGOS SÃO,
NO FINAL. PROFESSORES.
DIVERSÃO É APENAS
OUTRA PALAVRA PARA
APRENDIZADO”**

RAPH KOSTER, A THEORY OF FUN FOR GAME DESIGN

GAME DESIGN DOCUMENT

CONCEITOS E
CONTEXTO

REGRAS E
OBJETIVOS

MECÂNICA,
JOGABILIDADE E
BALANCEAMENTO

DESAFIOS E
RECOMPENSAS

HIGH CONCEPT

CONCEITO GERAL

- Explicação simples e direta da essência do jogo
- Principais pontos e diferenciais do jogo
- Alinhamento com a equipe
- 1 ou 2 parágrafos
- Caixa do jogo

GAME OVERVIEW

VISÃO GERAL DO JOGO

- Resumo geral com mais detalhes
- Influências e referências para o jogo, em diversas áreas
- Estrutura geral do jogo
- Sugestões de mecânicas e elementos
- O que vai gerar interesse e curiosidade no jogador



TÍTULO DO JOGO



JOGO: SPACE INVADERS

TÍTULO DO JOGO

- Passar o conceito e idéia do jogo
- Brainstorm:
 - Principais elementos do jogo
 - Palavras-chave do jogo
 - Levar em consideração o estilo visual
- Ser curto e fácil de decorar
- Ser único e ter sua própria identidade





CALL OF DUTY WARZONE

TÍTULO LITERAL E
REALISTA

JOGO: CALL OF DUTY WARZONE



J O U R N E Y

TÍTULO LÚDICO E
ARTÍSTICO

JOGO: JOURNEY



O QUE FAZ DELE ÚNICO?

JOGO: SHADOW OF THE COLOSSUS



INOVAÇÃO EM GRÁFICOS

DOOM

94	52%	<table border="1"><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr></table>	2	3	4	5	6	7		115%	<table border="1"><tr><td>BULL</td><td>29</td></tr><tr><td>SHELL</td><td>42</td></tr><tr><td>ROCK</td><td>10</td></tr><tr><td>CELL</td><td>94</td></tr></table>	BULL	29	SHELL	42	ROCK	10	CELL	94	400	<table border="1"><tr><td>100</td></tr><tr><td>100</td></tr><tr><td>100</td></tr><tr><td>600</td></tr></table>	100	100	100	600
2	3	4																							
5	6	7																							
BULL	29																								
SHELL	42																								
ROCK	10																								
CELL	94																								
100																									
100																									
100																									
600																									
AMMO	HEALTH	ARMS		ARMOR																					

trial version



11 AMMO	11½ HEALTH	<table border="1"><tbody><tr><td>2</td><td>3</td><td>9</td></tr><tr><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr></tbody></table> ARMS	2	3	9	5	6	7	126% ARMOR	<table border="1"><tbody><tr><td>BULL</td><td>50</td><td>200</td></tr><tr><td>SHEL</td><td>0</td><td>50</td></tr><tr><td>ROCKT</td><td>11</td><td>50</td></tr><tr><td>CELL</td><td>0</td><td>300</td></tr></tbody></table>	BULL	50	200	SHEL	0	50	ROCKT	11	50	CELL	0	300
2	3	9																				
5	6	7																				
BULL	50	200																				
SHEL	0	50																				
ROCKT	11	50																				
CELL	0	300																				

INovação em JOGABILIDADE

GRAND THEFT AUTO III

14:34

\$08070622
100 125



RYU

KO
99

KEN

FIGHT!

BATTLE 01

INovação no gênero

STREET FIGHTER II

Grant



INovação em CONTROLES

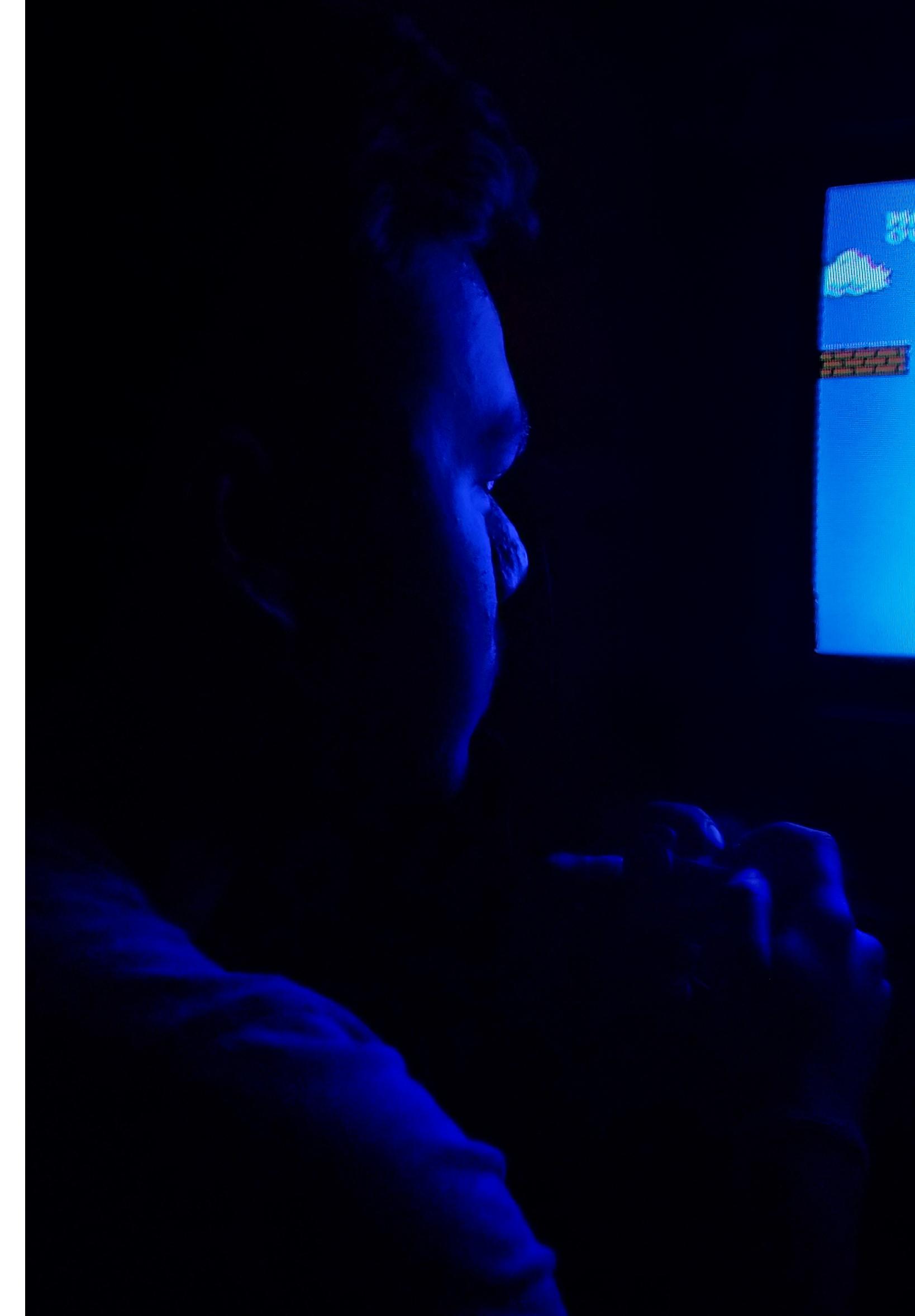
WII SPORTS

A



PRINCIPAIS GAMEPLAY FEATURES

RECURSOS DE JOGABILIDADE



JOGO: SUPER MARIO BROS.

RECURSOS DE JOGABILIDADE

ESSENCIAIS

BÁSICOS

ESPECIAIS

EXTRAS

RECURSOS DE JOGABILIDADE

ESSENCIAIS

São os elementos de jogabilidade mais importantes para o conceito do jogo, são a essência e identidade do jogo em forma de jogabilidade, pode ser uma habilidade específica do personagem como um ataque ou movimento especial

BÁSICOS

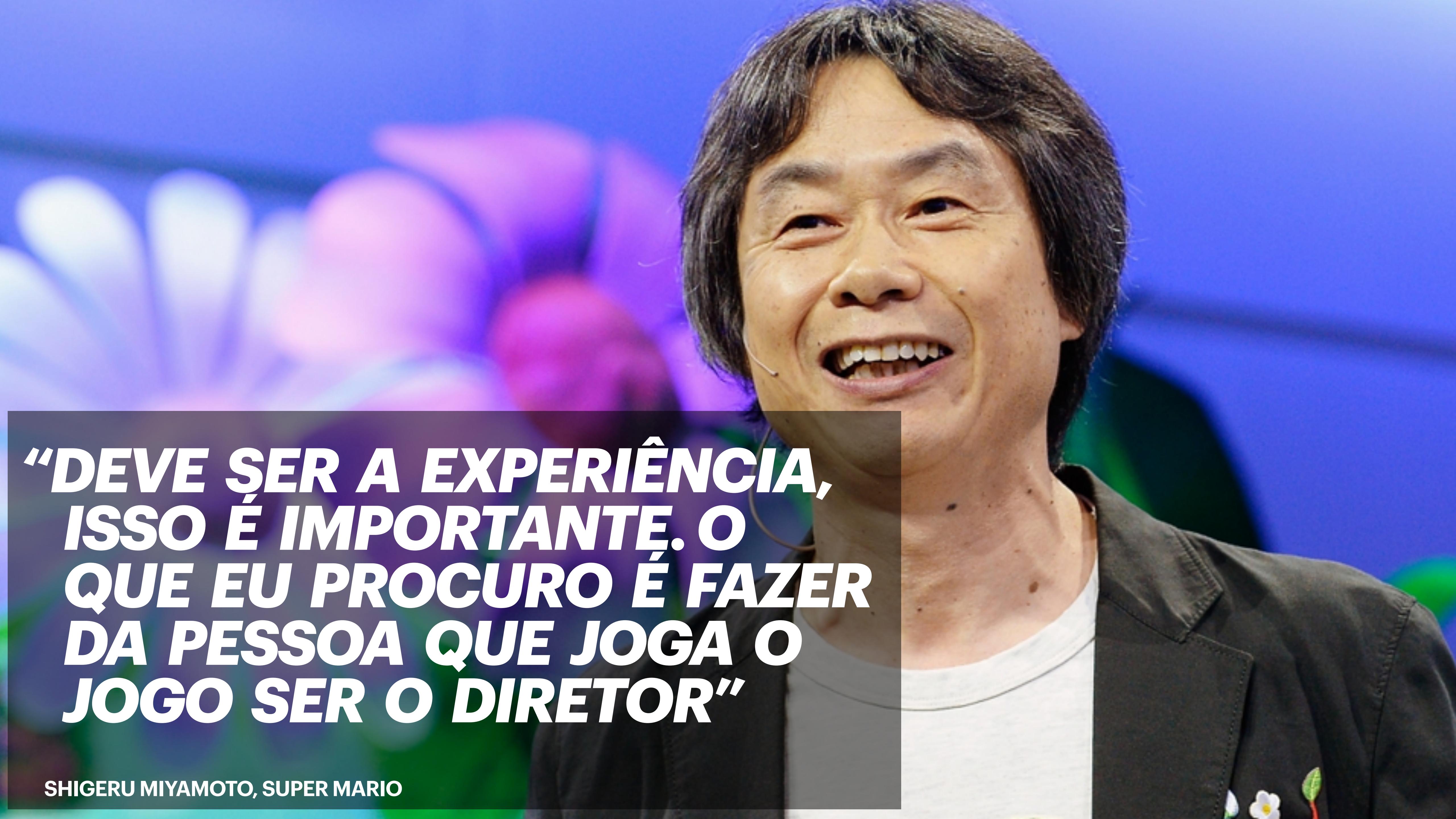
São as funcionalidades muitas vezes simples, mas igualmente importantes, são atividades mais corriqueiras dentro como jogo como as relacionadas a movimentação, planejamento, etc, mas necessárias para o jogo funcionar

ESPECIAIS

Existem também as funcionalidades especiais, são as funcionalidades que causam grande sentimento de satisfação e causam grande impacto na mecânica do jogo

EXTRAS

São as funcionalidades que muitas vezes não se aplicam a nenhuma categoria anterior, são mecânicas mais funcionais necessárias para o jogo como controle de inventário, árvore de habilidades, etc.



**"DEVE SER A EXPERIÊNCIA,
ISSO É IMPORTANTE. O
QUE EU PROCURO É FAZER
DA PESSOA QUE JOGA O
JOGO SER O DIRETOR"**

SHIGERU MIYAMOTO, SUPER MARIO

EXERCÍCIO

- *High Concept* (Conceito geral)
- *Game Overview* (Visão geral do jogo)
- Título do jogo
- O que faz dele único?
- Principais *Gameplay Features* (Recursos de Jogabilidade)

