

MÓDULO 1

PROJETO E VISÃO GERAL DO JOGO



Three Super Mario Bros. figurines are standing on a textured surface. On the left is Luigi, wearing his signature green hat with a white 'L', a green shirt, and blue overalls with yellow buttons. In the center is Yoshi, a green dinosaur with a white belly and orange shoes. On the right is Mario, wearing his red hat with a white 'M', a red shirt, and blue overalls with yellow buttons. All three characters have their right fists raised in a celebratory gesture. A semi-transparent dark grey banner is overlaid across the middle of the image, containing the text 'COMO UM JOGO É CRIADO?' in white, bold, uppercase letters.

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.

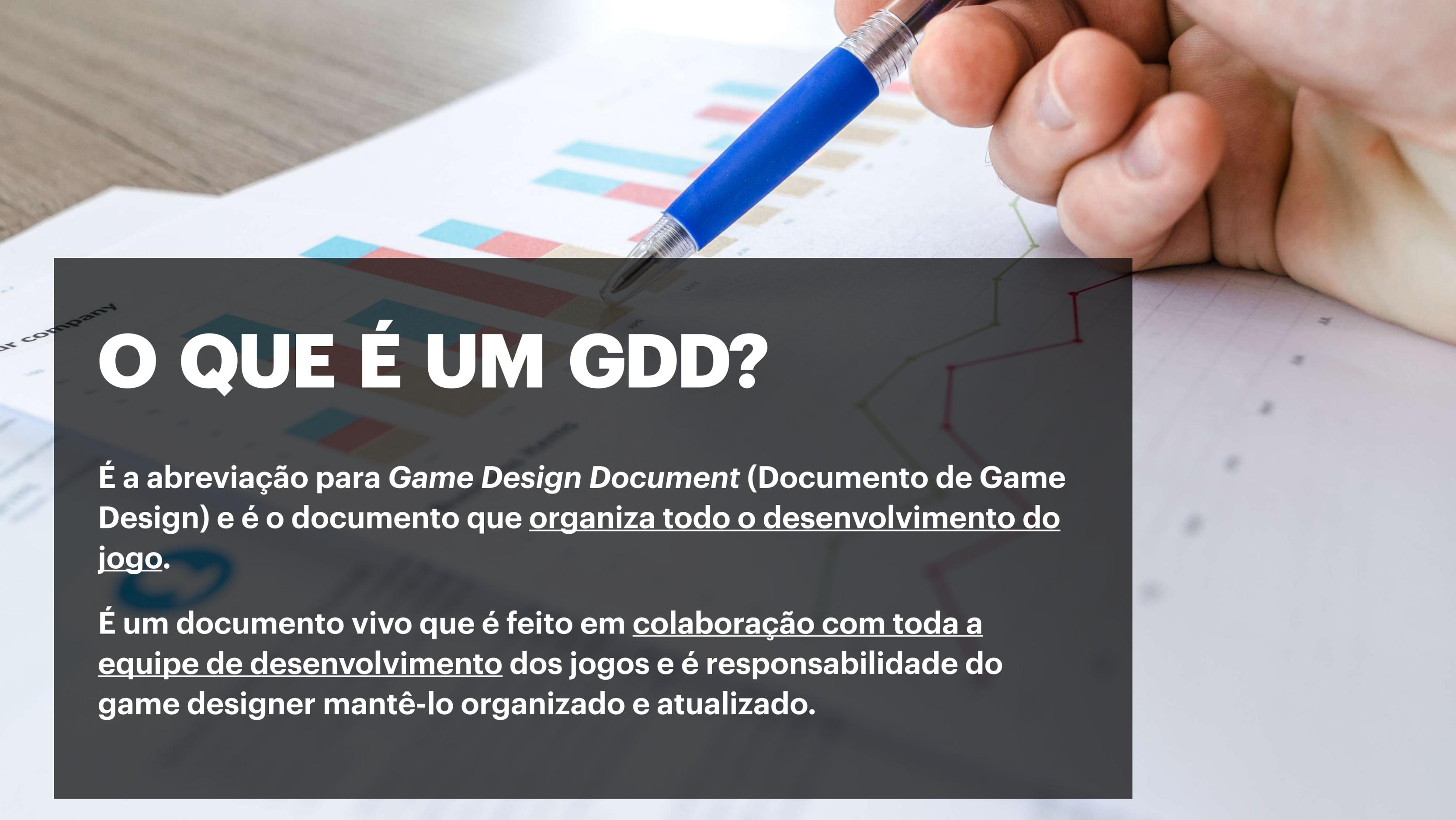
E o profissional que cria, organiza e desenvolve todo esse material, junto com a equipe de produção, é o Game Designer

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

A hand holding a blue pen points towards a document featuring various charts and graphs. The document includes a bar chart with blue, red, and yellow bars, and a line graph with green and red lines. The text 'ur Company' is partially visible on the left side of the document.

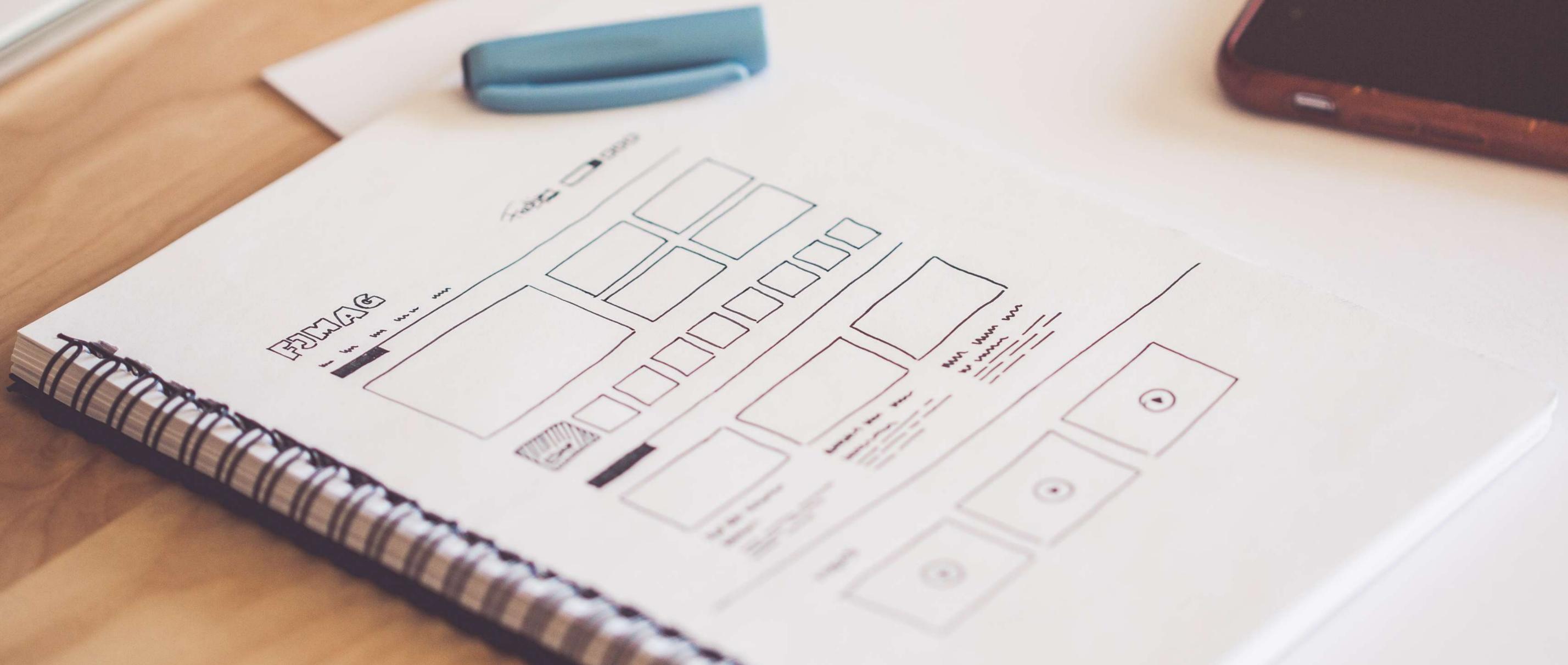
O QUE É UM GDD?

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

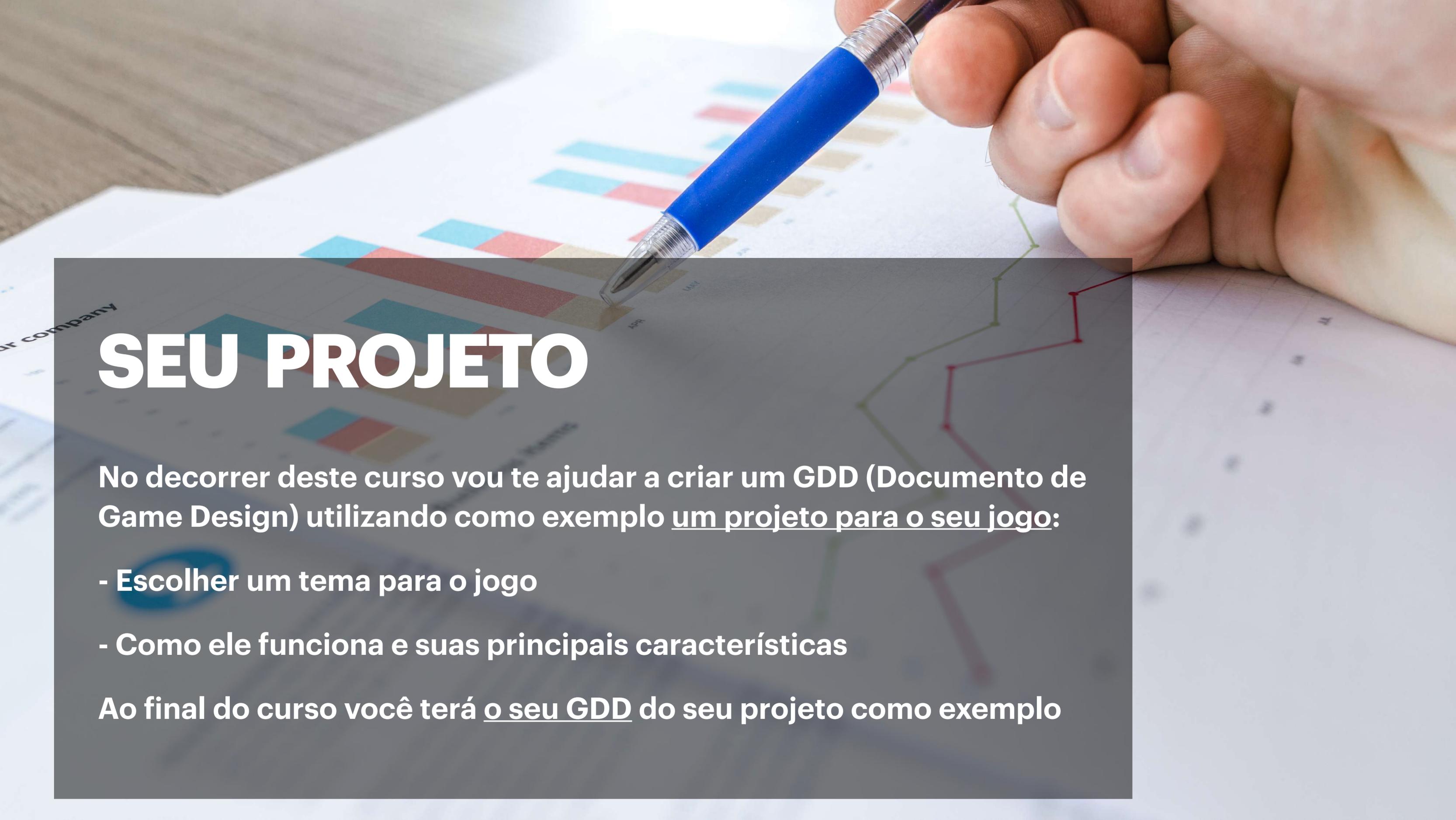
- Critérios para pesquisa e organização
- Softwares de texto, planilhas, apresentações
- Criação de fluxogramas
- Interpretação e resumo
- Ser conciso e claro

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

A hand holding a blue pen points to a document featuring various charts and graphs. The document includes a bar chart with red, blue, and yellow bars, and a line graph with green and red lines. The text 'ur Company' is visible on the left side of the document. A dark grey banner with white text is overlaid on the center of the image.

SEU GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

A hand holding a blue pen is pointing at a document with various charts and graphs. The document includes a bar chart with red, blue, and yellow bars, and a line graph with green and red lines. The text 'ur Company' is visible on the left side of the document.

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

A hand holding a silver pen is positioned over an open, lined notebook. In the background, three small potted plants are visible on a surface. The scene is brightly lit, creating a clean and professional atmosphere. A semi-transparent dark grey box is overlaid on the center of the image, containing the text.

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



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**





O QUE FAZ DELE ÚNICO?

JOGO: SHADOW OF THE COLOSSUS

INOVAÇÃO EM GRÁFICOS

DOOM

94

AMMO

52%

HEALTH

2 3 4
5 6 7

ARMS



115%

ARMOR



BULL	29	/	400
SHEL	42	/	100
ROKT	10	/	100
CELL	94	/	600



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

14:34
\$08070622
100 125
99999



INOVAÇÃO EM JOGABILIDADE

GRAND THEFT AUTO III

RYU

KO

99

KEN

FIGHT!

BATTLE 01

INOVACÃO NO GÊNERO

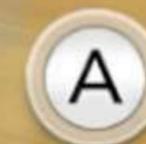
STREET FIGHTER II

Grant



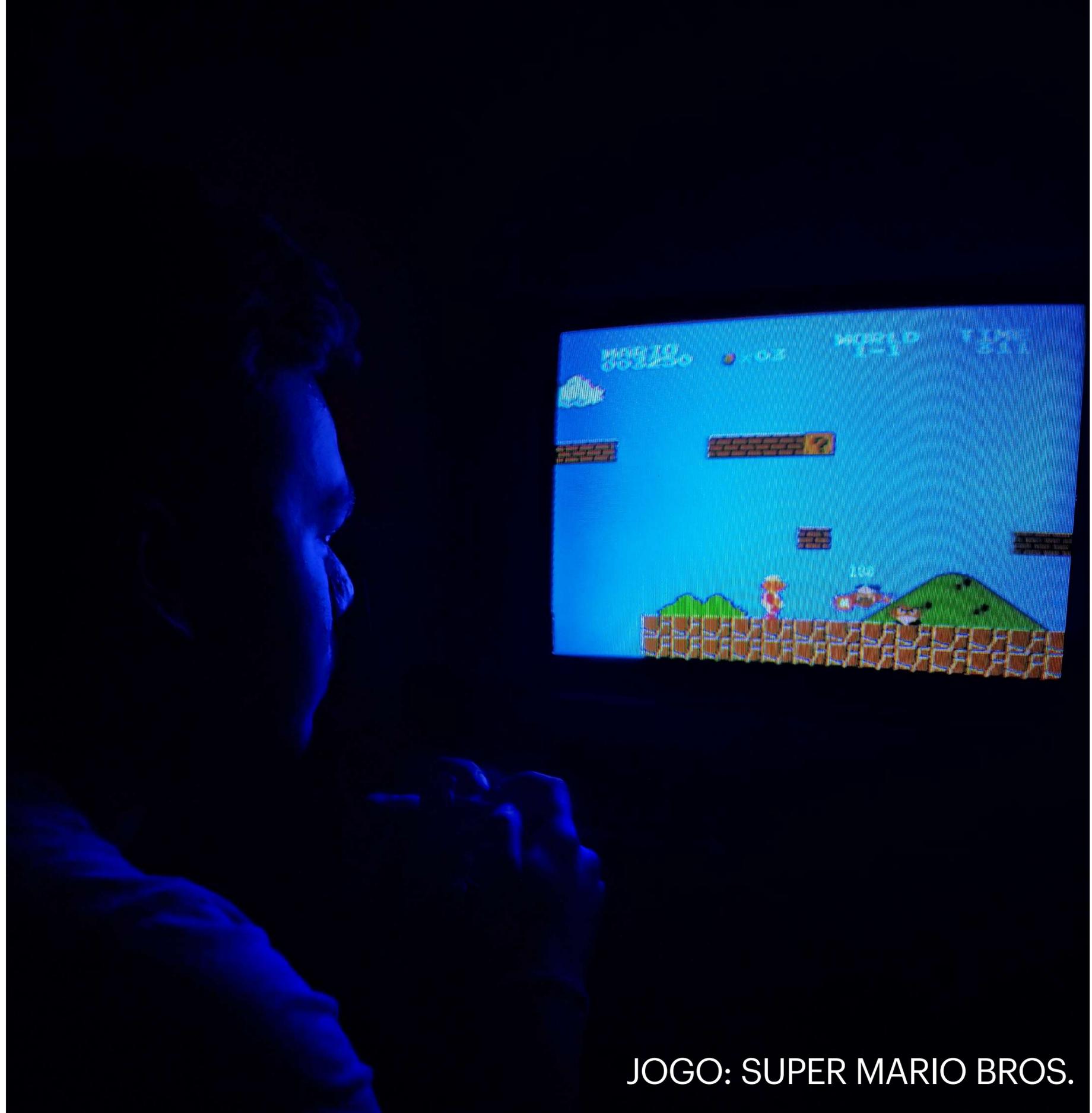
INOVACÃO EM CONTROLES

WII SPORTS



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

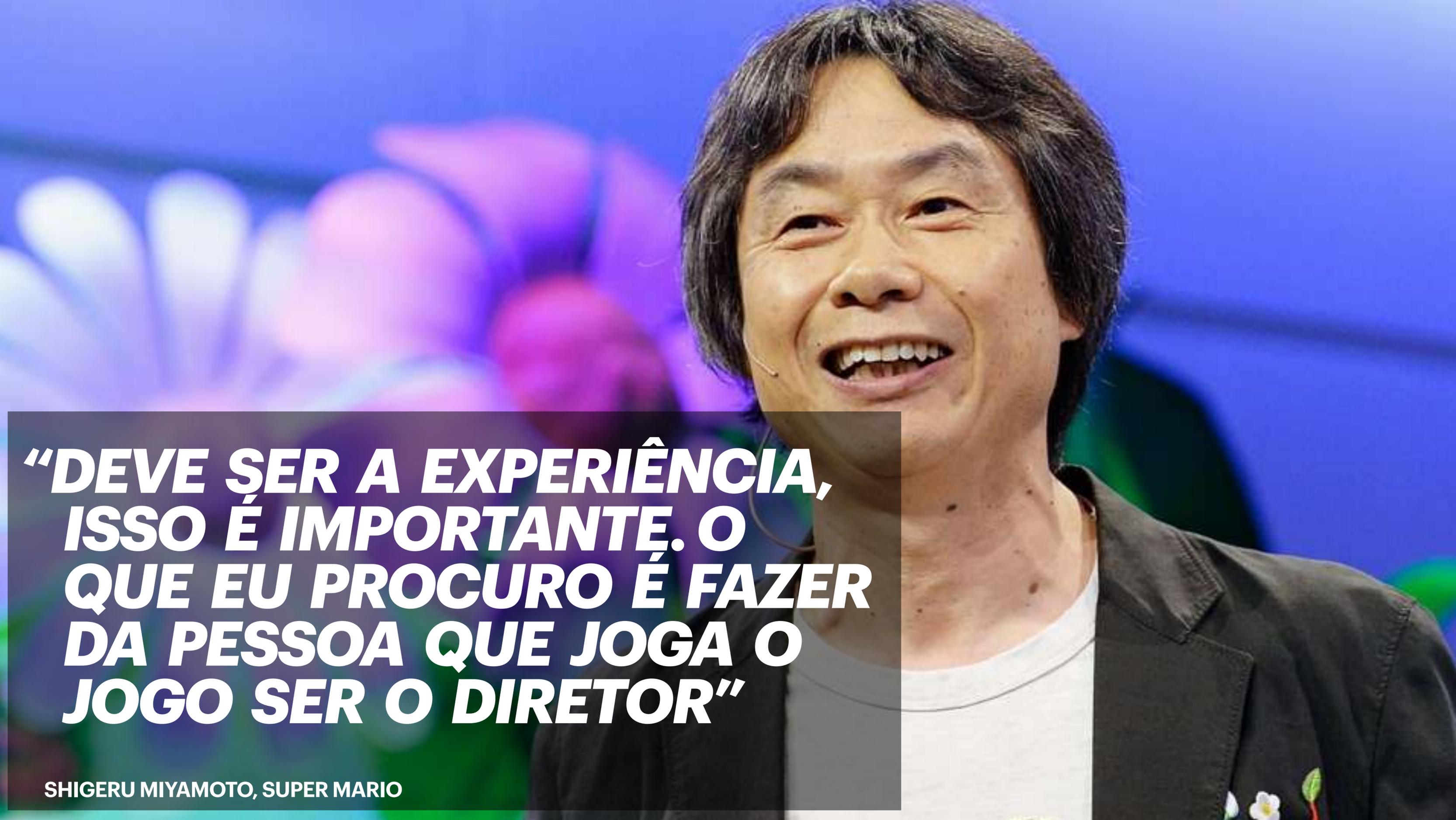
São as funcionalidades muitas vezes simples, mas igualmente importantes, são atividades mais corriqueiras dentro como jogo como as relacionadas a movimentação, planejamento, etc, mas necessárias para o jogo funcionar

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