

MÓDULO 1

PROJETO E VISÃO GERAL DO JOGO



Three Super Mario Bros. figures are standing on a gravel surface against a blurred green background. On the left is Luigi, wearing his signature green hat with a white 'L', green shirt, and blue overalls. 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', red shirt, and blue overalls. All three characters have their right fists raised in a celebratory gesture. A semi-transparent dark grey rectangular box is centered over the figures, 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 is pointing at a document that features various charts and graphs, including a bar chart and a line graph. The document is partially obscured by a dark grey text box.

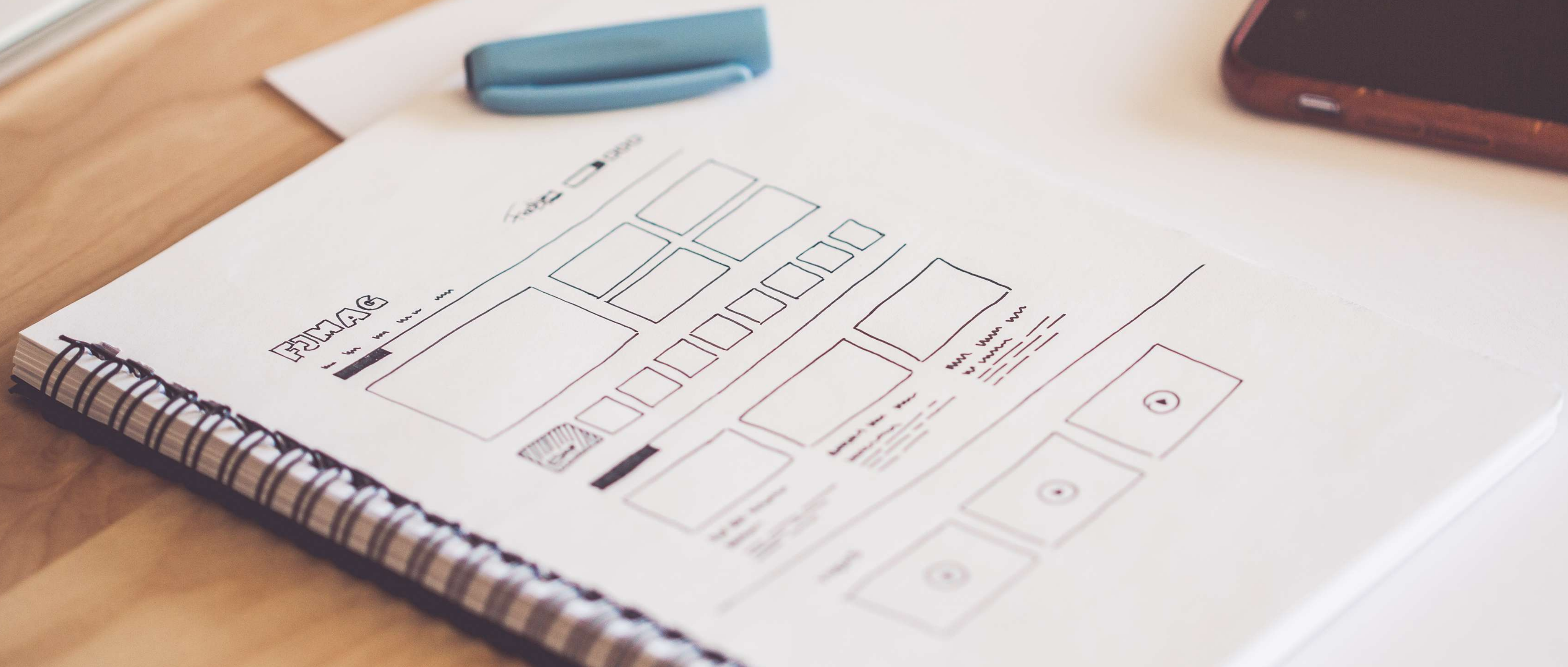
O QUE É UM GDD?

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 towards a document featuring various charts and graphs. The document includes a bar chart with red, yellow, and blue bars, and a line graph with green and red lines. A dark grey rectangular box is overlaid on the center of the image, containing the text 'SEU GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)' in white, bold, sans-serif font. The background is a wooden desk.

SEU GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

A hand holding a blue pen is pointing at a document that features various charts and graphs, including a bar chart and a line graph. The document is partially obscured by a dark grey semi-transparent box containing text.

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

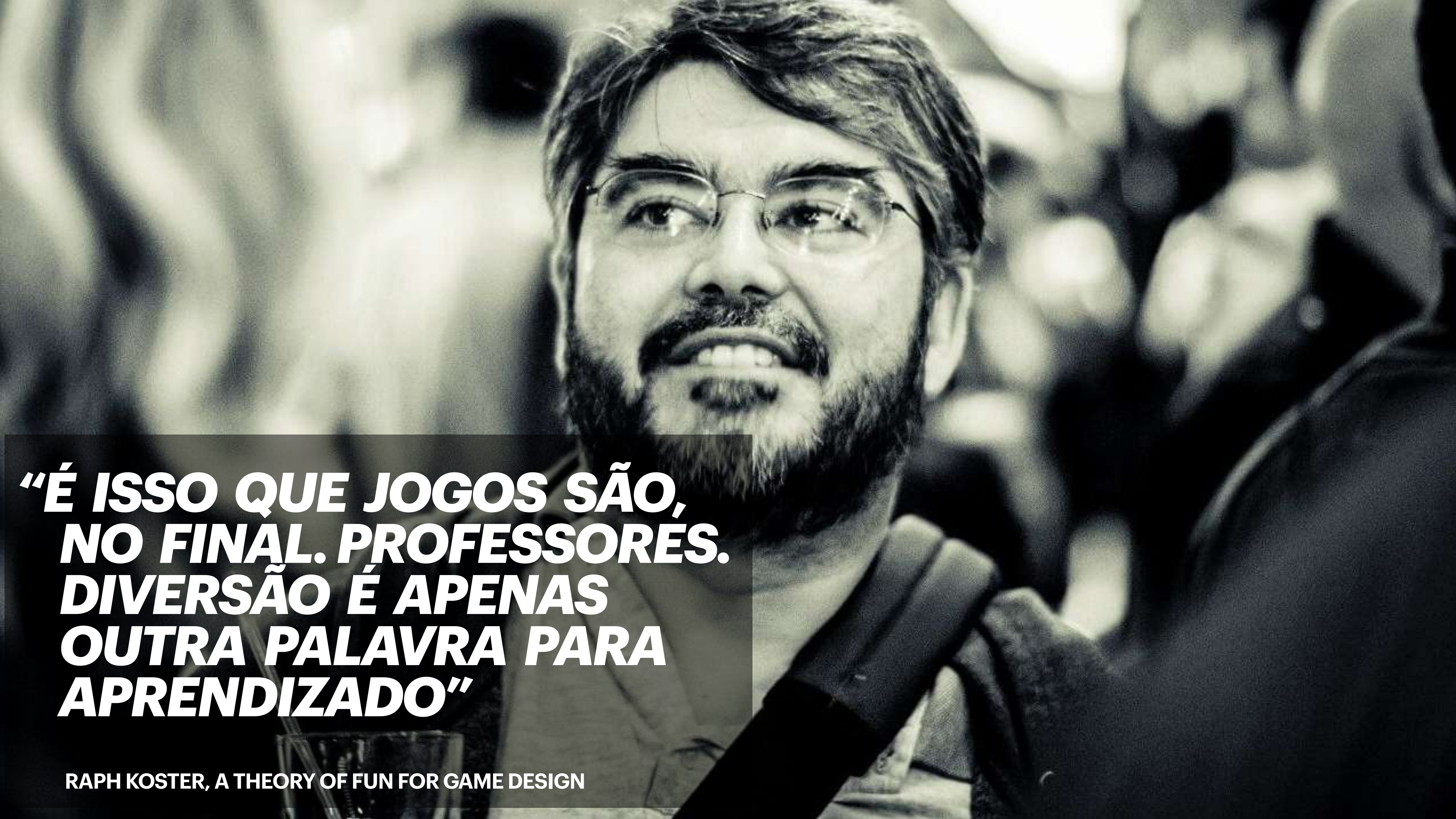
A hand holding a silver pen is writing on a lined notebook. In the background, three small potted plants are visible on a white surface. A semi-transparent dark grey rectangle is overlaid on the image, containing the text "EXERCÍCIO SIMPLES DE GAME DESIGN" in white, bold, uppercase letters.

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



A promotional image for Call of Duty Warzone. It features a city street scene with a large, modern glass skyscraper on the right and older buildings on the left. In the center, a military helicopter is crashed and on fire. Several soldiers in various combat uniforms are positioned around the helicopter and on the rooftops. In the background, there are mountains and a cloudy sky with a few more helicopters and a parachute visible. The title 'CALL OF DUTY WARZONE' is prominently displayed in large, white, bold letters across the top center. A small 'MW' logo is visible at the very top center.

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

A dramatic scene from the video game Shadow of the Colossus. A massive, dark, bear-like mechanical creature with glowing red eyes and a complex mechanical body stands on a large, ancient stone platform. The platform features intricate carvings and a small figure of a person standing on its edge, emphasizing the creature's immense scale. The background is a dark, cloudy sky.

O QUE FAZ DELE ÚNICO?

JOGO: SHADOW OF THE COLOSSUS

INOVAÇÃO EM GRÁFICOS

DOOM

94

AMMO

52%

HEALTH

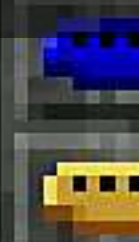
2 3 4
5 6 7

ARMS



115%

ARMOR



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



11

AMMO

11%

HEALTH

2 3 9
5 6 7

ARMS



126%

ARMOR

BULL	50	/	200
SHEL	0	/	50
ROKT	11	/	50
CELL	0	/	300



INOVAÇÃO EM JOGABILIDADE

GRAND THEFT AUTO III

RYU

KO
99

KEN

FIGHT!

BATTLE 01

INOVAÇÃO NO GÊNERO

STREET FIGHTER II

Grant



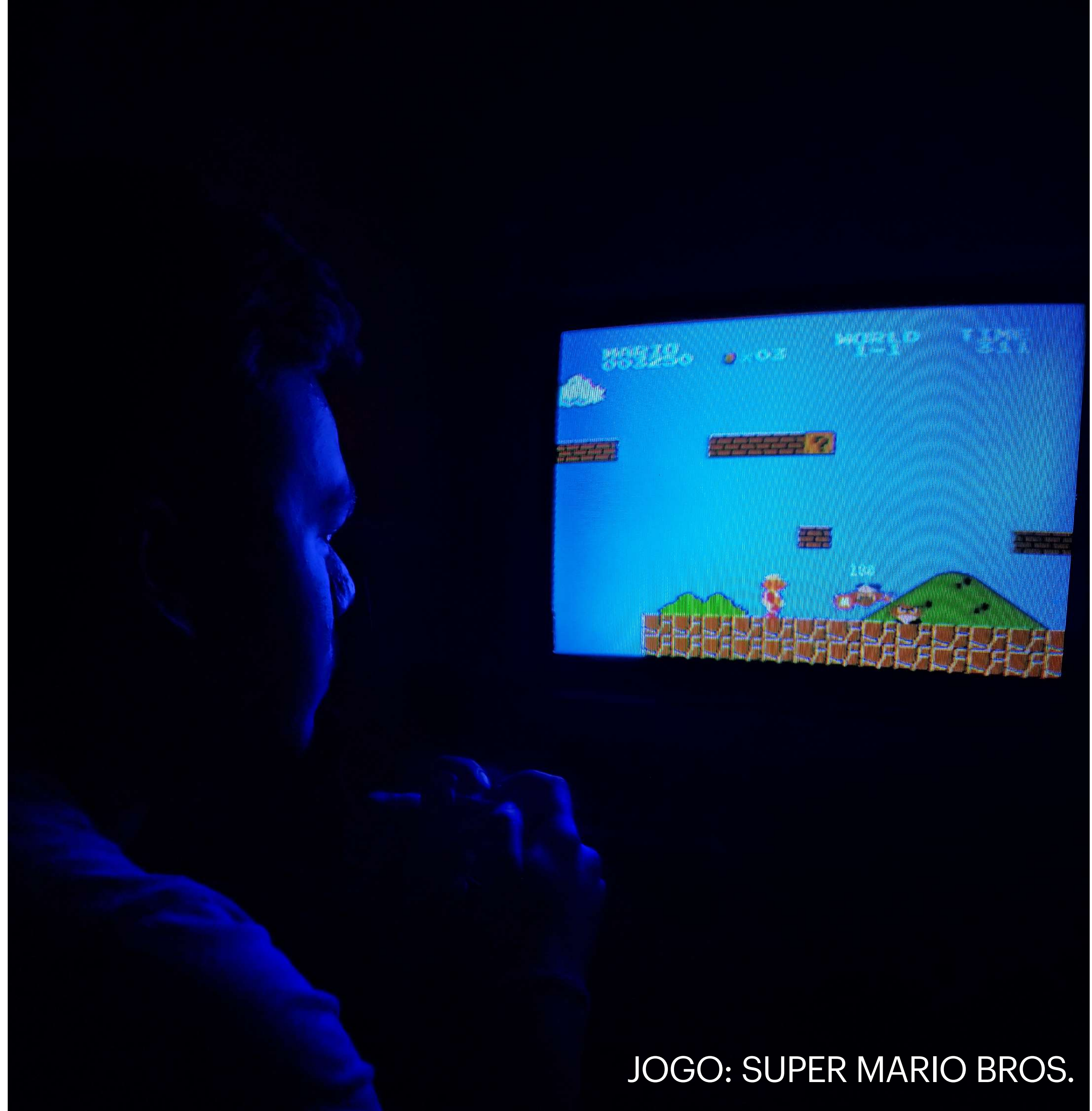
INOVACÃO EM CONTROLES

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