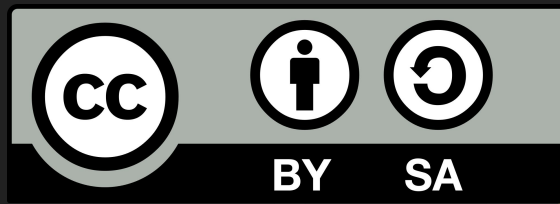


Introdução ao Design de Jogos Eletrônicos

Slides por:

Leonardo Tórtoro Pereira & Rafael Clerici (TEDJE -
FoG - ICMC)



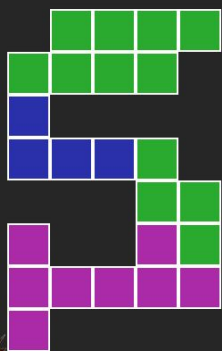
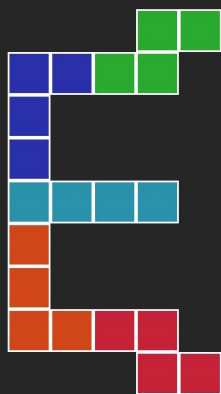
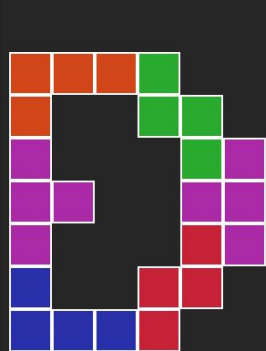
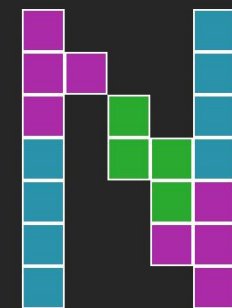
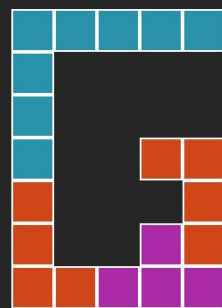
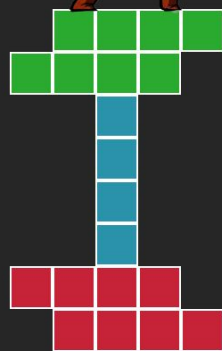
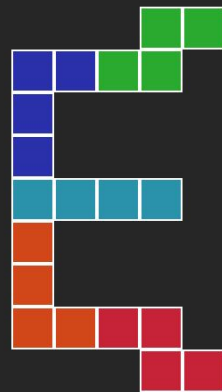
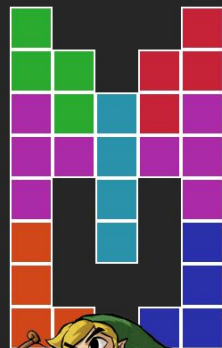
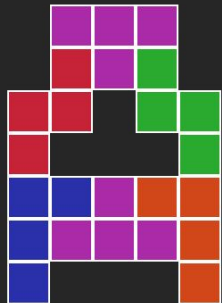
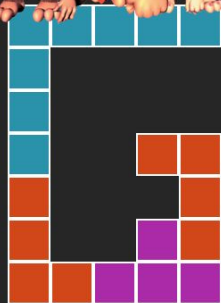


Este material é uma criação do
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao
ICMC - USP

Este material possui licença CC By-SA. Mais informações em:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>





O que é Game Design?



Game Design

→ Criação e planejamento de

- Elementos
- Regras
- Dinâmicas
- Ideias
- Interações
- Enredo



Game Design

→ O que torna um jogo bom?





Mega Man X - Capcom



Game Design

→ O que torna um jogo ruim?





Superman 64 - Titus Software



Conceitos de Game Design



SCOTT ROGERS

DO MESMO DESIGNER DE PAC-MAN WORLD™ E DA SÉRIE MAXIMO™

**LEVEL
UP**

**UM GUIA PARA O DESIGN
DE GRANDES JOGOS**

Blucher



Engajamento



Engajamento

→ O que torna um jogo engajante?

- Mistério
- Maestria
- Desafio Mental
- Enredo
- Novidade



Níveis



Níveis

- Pense num bom tema para cada nível
 - Projete de cima para baixo:
 - Mundo->Nível->Experiência->Jogabilidade momento a momento
 - Não existem esqueletos demais!



Níveis

- Não se esqueça de criar expectativa
 - O Título ajudará a criar a atmosfera da fase
 - Use mapas do nível e pôsteres para passar informação e construir antecipação
 - Pense na arte e nos detalhes de cada lugar
 - Um nível não deve ser um corredor cinzento!



Níveis

→ Finalidade de um nível em um jogo

- Combate
- Narrativo
- Puzzle
- Recompensa

→ Misture elementos!



Níveis

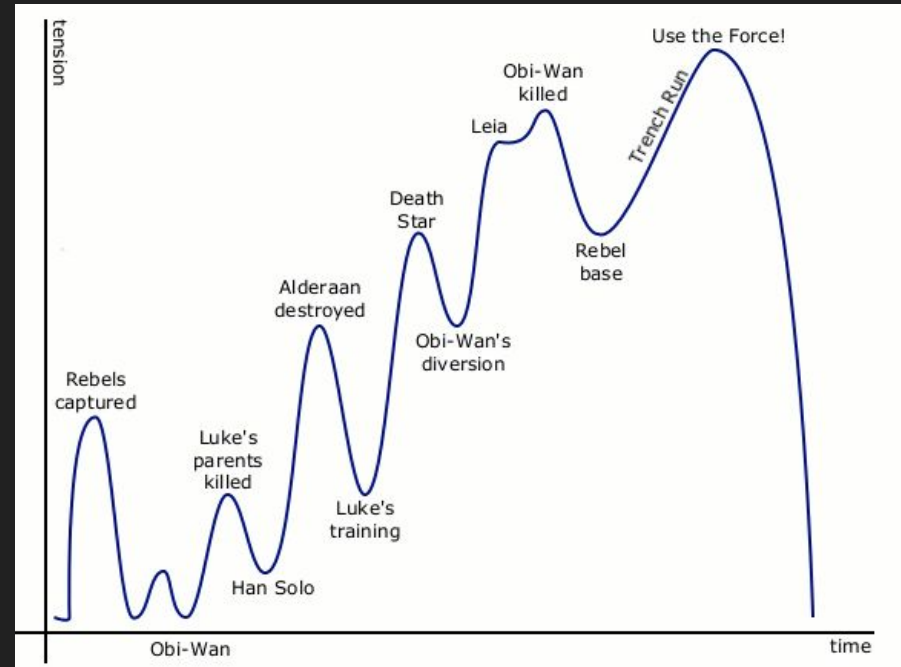
- Use um conjunto conciso de
 - Mecânicas
 - Sistemas de jogabilidades
- Maximize a diversão através do reuso



Níveis

→ Curva de emoção

- Maneire na ação
- Dê algumas pausas



Níveis

- Sempre jogue cada fase
 - Se parecer muito longo ou cansativo, **ele é!**
 - Cada ramificação deve conter alguma recompensa
 - Use *playgrounds* e arenas de combate
 - Testar métricas e sistemas



Níveis

- Mapeie e faça a caixa cinza de seus níveis
 - Planejar posição de câmera
 - Prevenir problemas de arquitetura
 - Prevenir problemas de jogabilidade
 - Use o *beat chart*



Níveis

- Não faça seu jogador ficar perdido!
 - O caminho principal sempre deve ser destacado
 - Lembre-se dos jogos da Naughty Dog!
 - Se um caminho parece “percorrível”, ele deveria ser
 - Invente uma boa desculpa para limitar o jogador, se necessário



Níveis

- Ensine novas mecânicas em momentos de calma
- O jogo inteiro deverá treinar o jogador!
- Se algum item é divertido de usar, espalhe-o pelo jogo



Níveis

- O jogador sempre achará um jeito de quebrar o jogo!
 - Faça-o jogar o jogo como você quer que seja jogado
 - Ou deixe opções para que ele aproveite-o de maneiras diferentes!



Níveis

→ Precauções:

- Não deixe o fundo se misturar com o plano de jogo, o jogador ou os itens
- Não coloque perigos imediatos fora da visão do jogador
- Não use quick-time events em momentos de calma
- NUNCA introduza mecânicas novas em momentos de estresse





Mighty No. 9



Mecânica



Mecânicas

- Objetos que criam jogabilidade quando o jogador interage com eles
- Devem ser combinadas com disposições de nível e inimigos interessantes



Mecânicas

→ Exemplos de mecânicas

- Abrir/fechar portas
- Blocos empurráveis
- Botões e alavancas
- Chão escorregadio
- Esteiras
- Plataformas móveis



Mecânicas

→ Hazard (perigo)

- Irmão “desagradável” da mecânica
- Abismos com espinhos
- Blocos esmagadores
- Lança-chamas
- Barris explosivos
- Torretas lançadoras de mísseis



Mecânicas

→ Props (adereços)

- Objetos para tornar o nível mais real
- Podem atuar como impedimentos
- Ou também como algo para os jogadores
 - Pular sobre
 - Se esconderem atrás
 - Jogar num inimigo



Mecânicas

→ Orquestrando as mecânicas:

1. Comece com o jogador andando pelo mundo com desafios simples de movimento: andar, pular, coletar
2. Adicione uma mecânica. Repita-a algumas vezes para o jogador entender seu funcionamento
3. Adicione uma segunda mecânica, e deixe o jogador aprendê-la. Então combine as duas.



Mecânicas

- Orquestrando as mecânicas (cont.):
4. Torne as coisas interessantes com uma hazard. Deixe os jogadores se acostumarem a fazerem as coisas que eles fariam normalmente (atravessar, coletar, interação com mecânicas) mas agora com a hazard sendo parte da equação

Mecânicas

- Orquestrando as mecânicas (cont.):
 5. Agora vem os inimigos! Dê aos jogadores a chance de aprender como enfrentá-los
 6. Combine inimigos e hazards para maior diversão
 7. Finalmente, assim que o jogador ficar acostumado a todos esses elementos, jogue um deles em cima do jogador para deixá-lo atento.



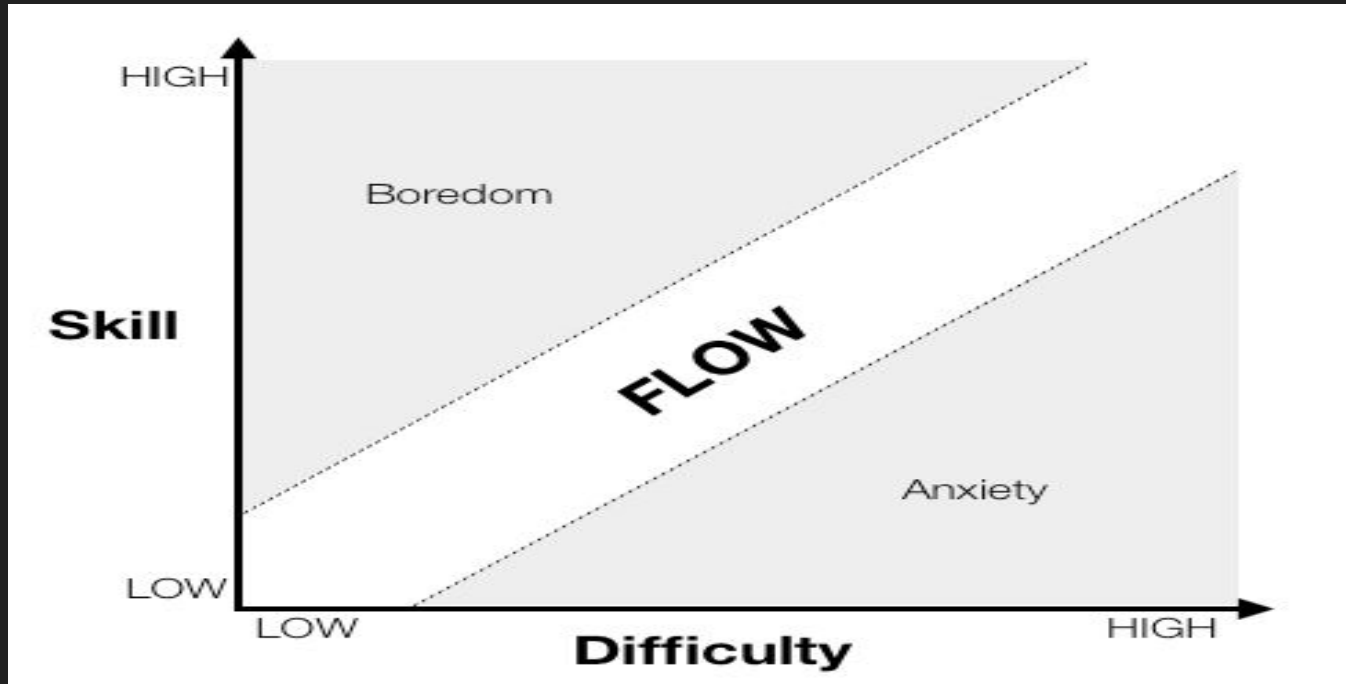
Mecânicas

- Projete mecânicas, *hazards* e adereços que funcionem com inimigos e se complementem, além de se ligarem no design do mapa
- Bom *game design* é como música: tem um ritmo que o jogador pode sentir



Mecânicas

→ Conceito de Game Flow



Mecânicas

- Não faça quebra-cabeças tão secretos que jogadores não possam usar para resolvê-los
- Lógica
 - Conhecimento
 - Habilidade





Broken Sword: The Shadow Of The Templars



Mecânicas

- Mostre a porta e mande-os atrás da chave!
- Deixe mini e micro jogos simples e curtos
 - Não os repita demais, o jogador não veio só pelos minigames!
 - Se preferir, deixe-os separados numa área dedicada



Controle



Controle

- Atribua funções de controle tematicamente
- Reutilize esquemas de outros jogos do mesmo gênero
 - Familiaridade reduz a confusão



Controle

- Ação deve ocorrer assim que o botão for apertado
- Use respostas negativas assim como positivas
- Pense na ergonomia do controle



Controle

- Decida-se entre controles relativos a personagem ou câmera
- Evite controles contrários ao visual do jogo
- Cuidado com problemas de *lag* e latência



A Wild Study Case Appears



HUD e ícones



HUD e Ícones

- A HUD comunica conceitos do jogo ao jogador
- Acesso à informação da HUD deve ser rápido
- Dê ao jogador o que ele precisa ler!
 - Informações fundamentais precisam de destaque
 - Mas não deixe tudo destacado



HUD e Ícones

- Projete ícones fáceis de ver e ler
- Faça *quick time events* justos e fáceis de fazer
- Nunca se deve apertar mais que 3 vezes um botão para alcançar qualquer coisa no jogo



HUD e Ícones

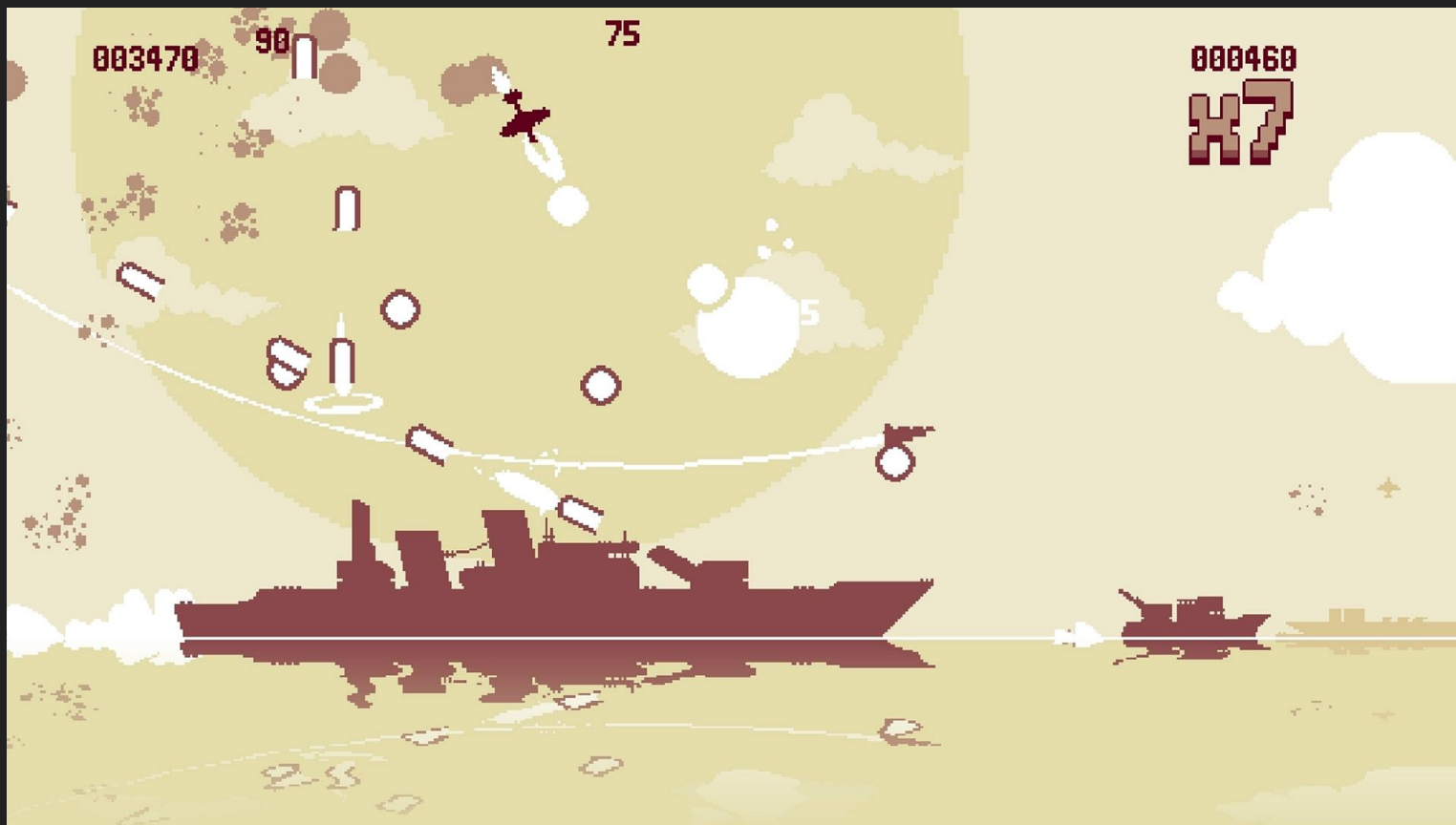
- Jogador não deve ter que caçar informações importantes pelas telas
- Fontes devem ser fáceis de ler
 - Fique atento a tamanho e fonte
- HUD é um tópico controverso, fique atento a opinião de colegas e testadores!





Street Fighter x Tekken





LUFTRAUSERS



Combate



Combate

- Por que lutas são tão prevalentes em jogos?
 - ◆ Fonte fácil de emoção e conflito
 - ◆ Capaz de servir de escapismo
 - ◆ Exercitam a capacidade de desenvolver estratégias
 - ◆ Algumas coisas simplesmente são divertidas de explodir!



Combate

- Cuidado com a violência e a classificação indicativa
- Violência depende do contexto
 - Violência parece mais violenta se o jogador a fizer
 - Só use se for necessário para manter a atmosfera
- Personagem deve ter uma arma ou ataque que sejam sua assinatura



Combate

- Crie uma matriz de ataque
 - Rastrear movimentos de combate e reações
- Se mirar não é parte fundamental do jogo, deixe um sistema de trava (*“auto-lock”*)
 - Não deixe o jogador ficar frustrado tentando acompanhar o inimigo na tela



Combate

- Combates precisam ser emocionantes!
 - Pessoas jogam o que as fazem parecer maneiras
 - Batalhas acirradas são mais emocionantes!
 - Use *quick time events* para aumentar o drama
 - Mas não exagere
 - Nunca deixe que o jogador se aborreça com um combate



Combate

- Crie tipos de ataques diferentes
 - Ataques não letais
 - Poderes que causam mais dano em certas circunstâncias
 - Sempre dê algo para o jogador fazer e pensar!



Combate

→ Precauções

- SEMPRE deixe claro se o jogador está tomando dano
- É bom dar algum indicativo que os ataques do jogador estão fazendo efeito
- Ajuste o tom do combate para deixá-lo fluido
- Coloque combates com algum significado



Inimigos



Inimigos

- Forma segue a função!
- Atributos importantes de um inimigo:
 - Resistência
 - Comportamento
 - Movimento
 - Ataques



Inimigos

→ Comportamentos de inimigos:

- Patrulhador
- Perseguidor
- Atirador
- Guarda
- Voador
- Bombardeador



Inimigos

→ Comportamentos de inimigos (cont.):

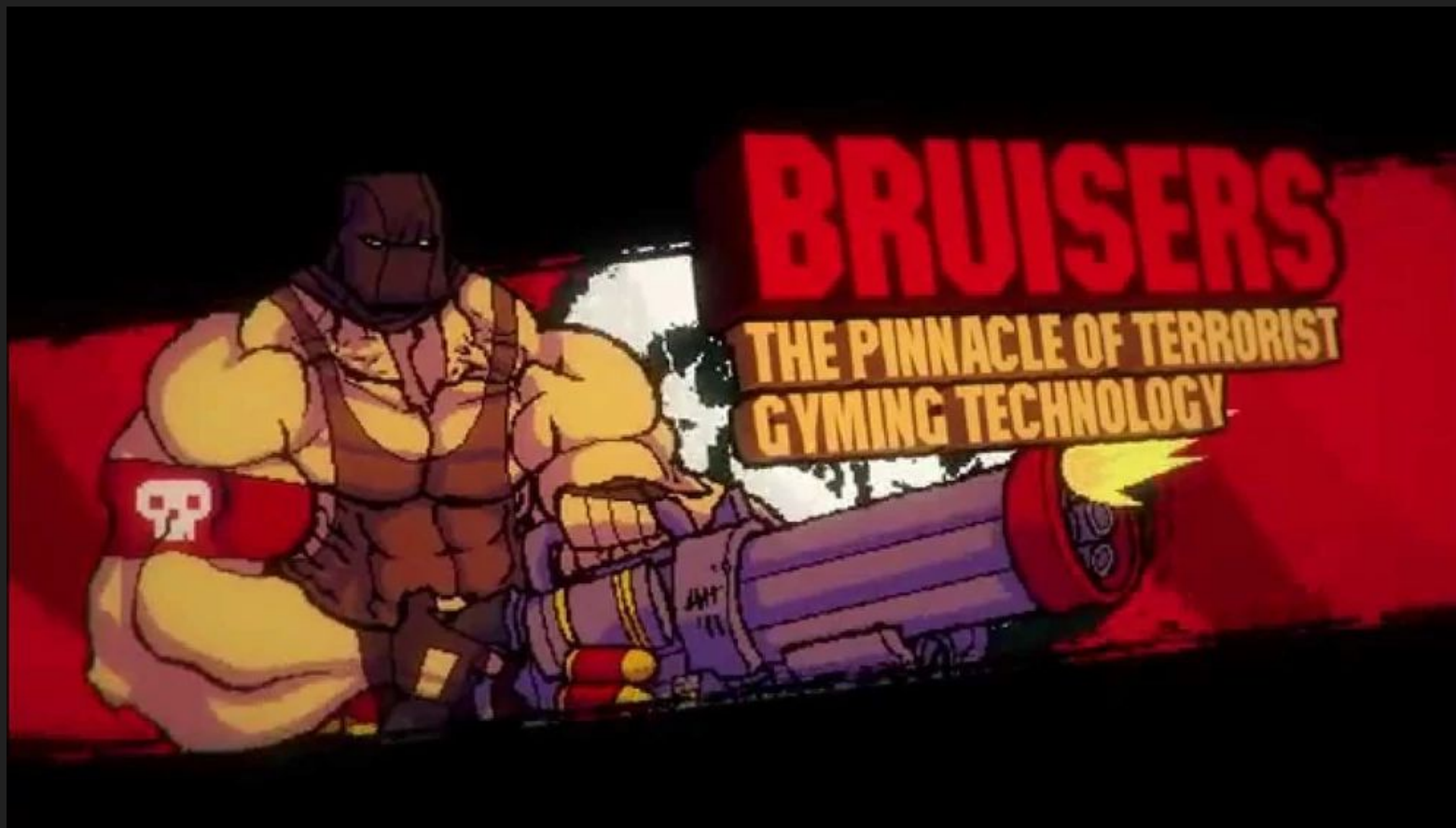
- Escavador
- Teletransportador
- Bloqueador
- *Doppelganger*



Inimigos

- Introduza bem os inimigos!
 - Congele ou dê zoom na câmera
 - Mostre o nome na tela
 - “Pressagie”
- Crie expectativas aos jogadores
 - Faça-os esperar ou temer pelo combate





Broforce



Inimigos

- Como motivar o jogador a enfrentá-los?
- Bloquearem o caminho
 - Guardarem alguma chave
 - Dão algum *power-up*
 - Provocam
 - É divertido enfrentá-los!



Inimigos

- Dicas para criar novos inimigos
- Comece com um tema ou história
 - O inimigo pertence ao seu mundo?
 - Encontre um jeito de agrupá-los
 - Seja econômico : reuse modelos, animações, texturas
 - Faça ele parecer um inimigo ou ir contra a expectativa.



Inimigos

- Inimigos devem se complementar e contrastar
- Equilíbrio entre força, velocidade e tamanho
- Enfrentar inimigos deve ser divertido!
- O jogador não deve se esconder num canto em jogos de ação



Inimigos

- Nem todo ataque inimigo precisa causar dano
- Use dificuldade dinâmica para ajudar o jogador
- Cuidado com a câmera em chefes gigantes



Inimigos

→ Precauções:

- Cuidado com *“stagger lock”*
- Não coloque inimigos em lugares que o jogador não pode ver
 - Principalmente se tiverem um ataque muito forte
- Cuidado com inimigos *“inúteis”*



Chefes



Chefes

- Como projetar batalhas contra chefões:
 - Faça o jogador enfrentar algo muito maior ou perigoso que ele
 - Utilize mecânicas já aprendidas
 - Sempre dê uma pausa antes e depois do combate
 - Pressuponha que o jogador morrerá algumas vezes
 - Não force cutscenes!



Chefes

- Algumas perguntas ao projetar um chefe
 - O que faz dele um adversário que vale a pena?
 - O que ele representa para o herói?
 - O que o herói ganha ao derrotá-lo?
 - Qual sua motivação e objetivo?
 - Qual é a sua personalidade?



Chefes

- Aonde a luta ocorre é tão importante quanto a luta
 - Deixe claro que o jogador o derrotou
 - Não faça algum outro personagem matá-lo
 - Nem todos os chefes são gigantes pisoteadores
 - Enfatize drama





Dark Souls



Brincando com Poder



Brincando com o poder

- Quando criar um power up pergunte-se:
- O que ele faz?
 - Como se parece?
 - Como se destacará?
 - Como será equipado?
 - Podem ser combinados ou apenas um por vez?



Brincando com o poder

- Quando criar um power up pergunte-se (cont.):
- Como seus efeitos são comunicados ao jogador?
 - Aura? Mudar de cor? Piscar?
 - Existe um *trade-off*?
 - Como indicar que está para acabar o tempo?
 - HUD? Visual? Sonoro? Musical? Até perder vida?



Brincando com o poder

→ Quatro categorias de power-ups:

- Defensivo
- Ofensivo
- Movimento
- Modificador de jogo
 - Altera dinâmicas de jogo e interação do jogador com o jogo



Brincando com o poder

→ Ajustes de dificuldade:

- Balanceamento dinâmico de dificuldade
 - Baseia-se na performance do jogador
- Ajuste de nível de dificuldade
 - Jogador pode escolher mudar o nível
- “Elastificando” (*rubberbanding*)
 - Jogador muito atrás -> oponente mais lento





Mario Kart Wii



Brincando com o poder

→ Exemplos de materiais bônus:

- Mudança de roupas
- Modelos alternativos
- Modos alternativos
- *DLCs*
- Novos níveis
- Música



Brincando com o poder

→ Exemplos de materiais bônus (cont.):

- Comentários
- Vídeo de *Making of*
- Visualizador de modelos
- Visualizador de artes
- Materiais promocionais
- Trailers



Brincando com o poder

→ Exemplos de materiais bônus (cont.):

- Minigames
- Modos *multiplayer*
- Finais alternativos
- *Cheats*



Brincando com o poder

- Itens compráveis e colecionáveis
 - Dê dinheiro suficiente para o jogador
 - Assim ele terá escolhas enquanto compra
 - Não se esqueça dos materiais bônus
 - Algumas recompensas são apenas para diversão!



Brincando com o poder

- Nunca subestime a ganância do jogador
 - Use-a para levar a cenários e desafios interessantes
- Planeje a economia do jogo todo
 - Ponha o preço de cada item de acordo com o momento do jogo em que ele deve estar
 - Não faça ele “farmar” ou “grindar” para conseguir o que precisa



Brincando com o poder

- Itens podem servir de motivo para jogar novamente
 - Escolhas entre dois itens ou conjuntos de itens diferentes criam experiências diferentes de jogo
 - Pense bem nos efeitos que uma compra pode fazer!
 - Itens colecionáveis também incentivam a jogar mais de uma vez, ou jogar com muita atenção

Brincando com o poder

- Determine se o jogo terá ou não pontos
 - Pontuação é importante para algo?
 - Se sim, pense em recompensas, como novos itens e conquistas!
- Determine como o jogador conseguirá pontos
 - Encontrando itens
 - Fazendo “combos”



A Wild Study Case Appears!



História



The world is veiled in
darkness. The wind stops;
the sea is wild,
and the earth begins to rot.
The people wait,
their only hope, a prophecy...

'When the world is in darkness
Four Warriors will come...'

After a long journey, four
young warriors arrive,
each holding an ORB.



Estrutura básica de uma história:

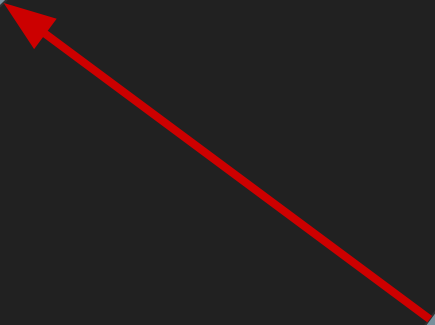
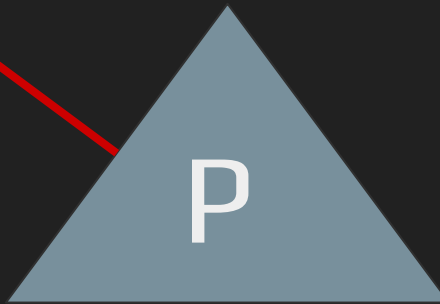


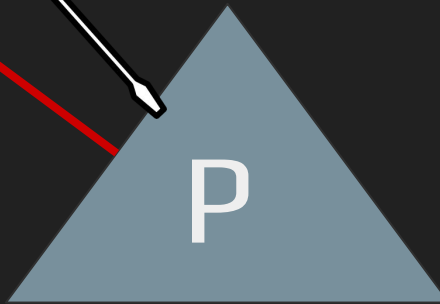
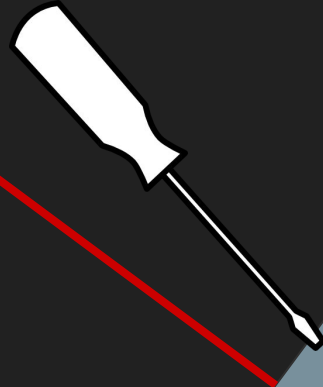






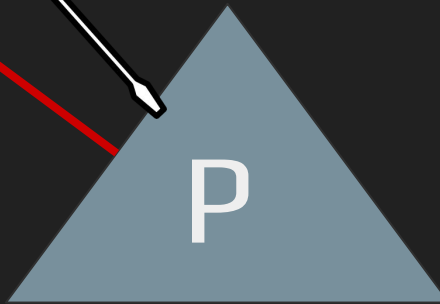
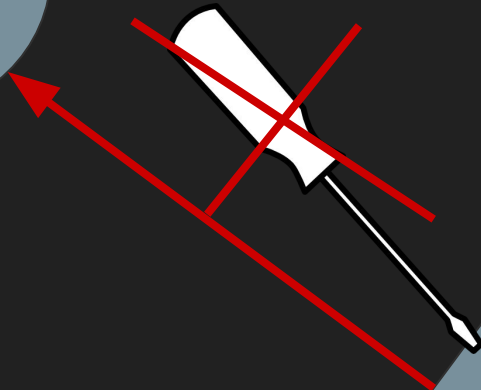
Desejo





Desejo



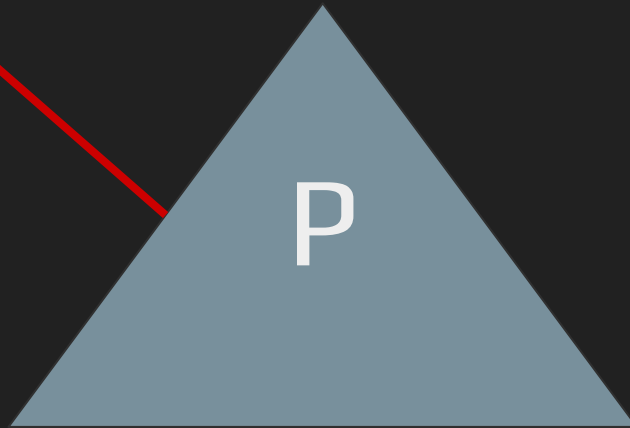


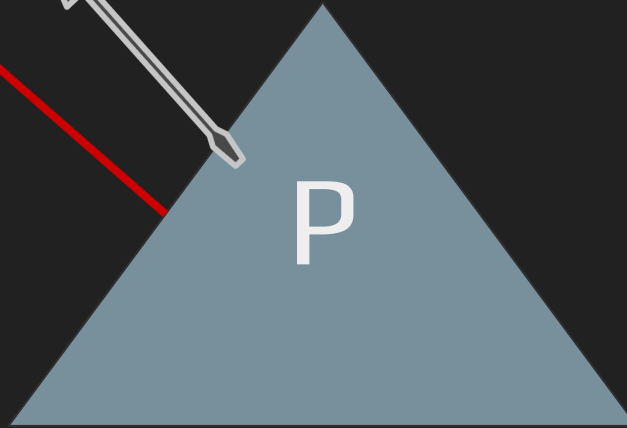
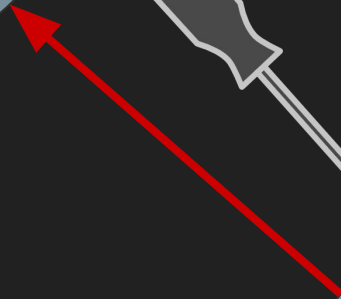
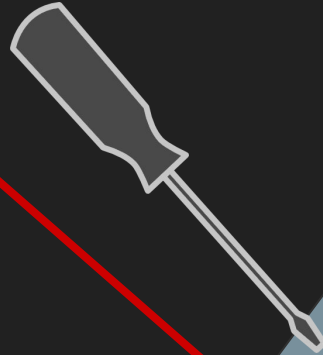
Desejo





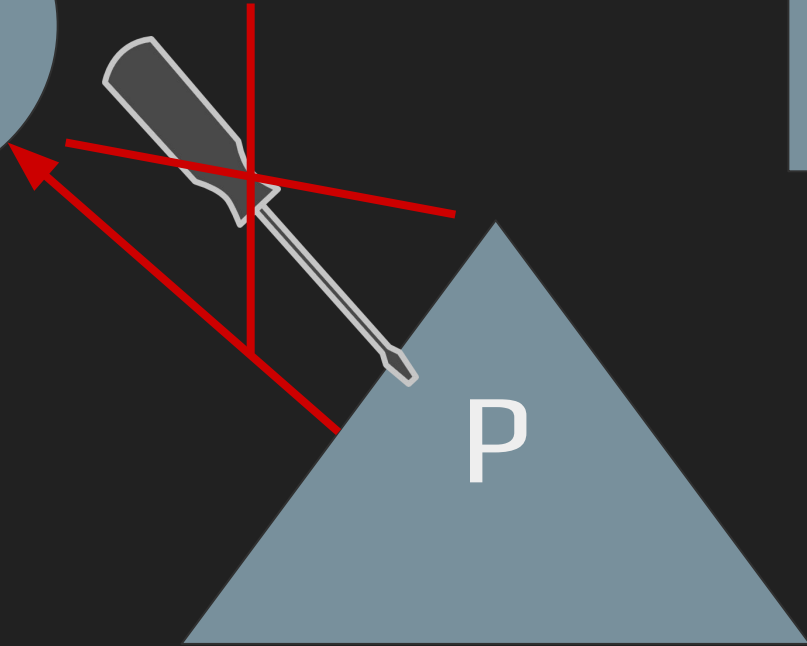
Desejo





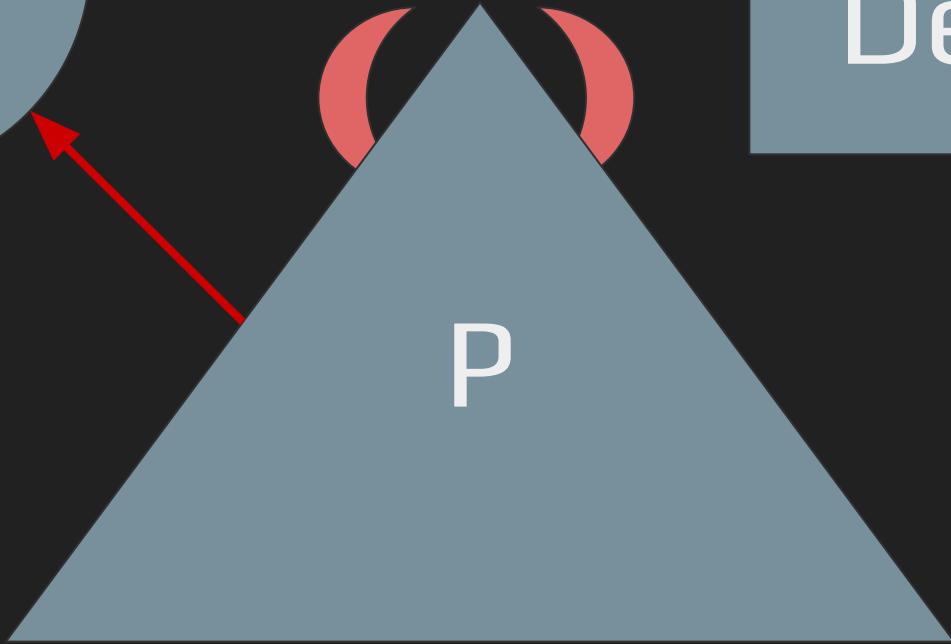
Desejo





Desejo



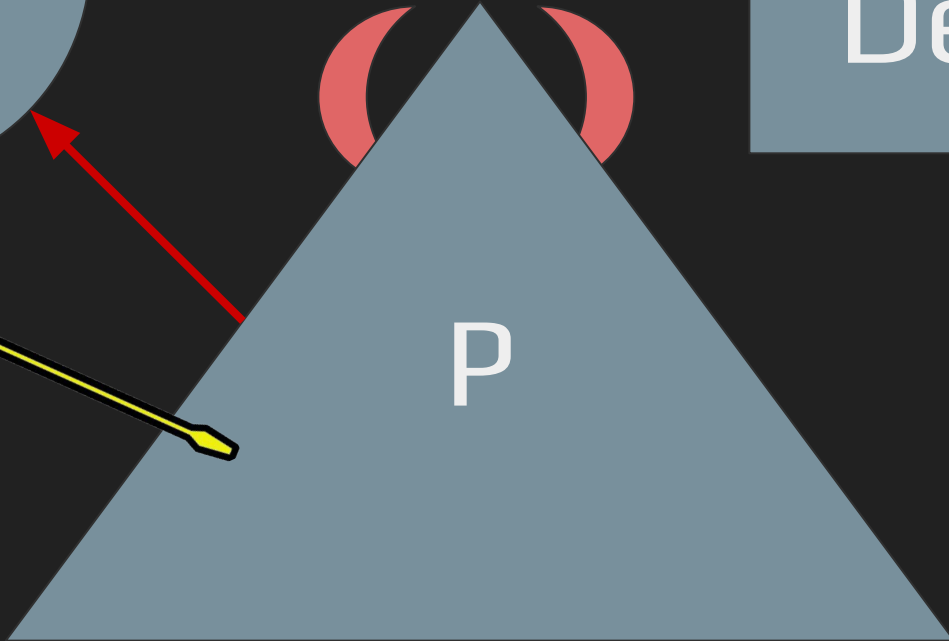
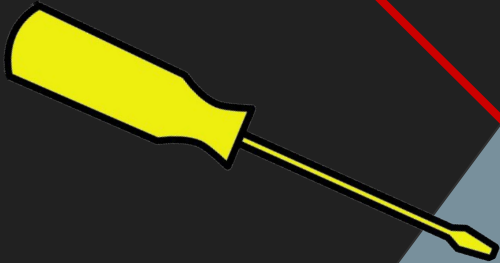


Desejo



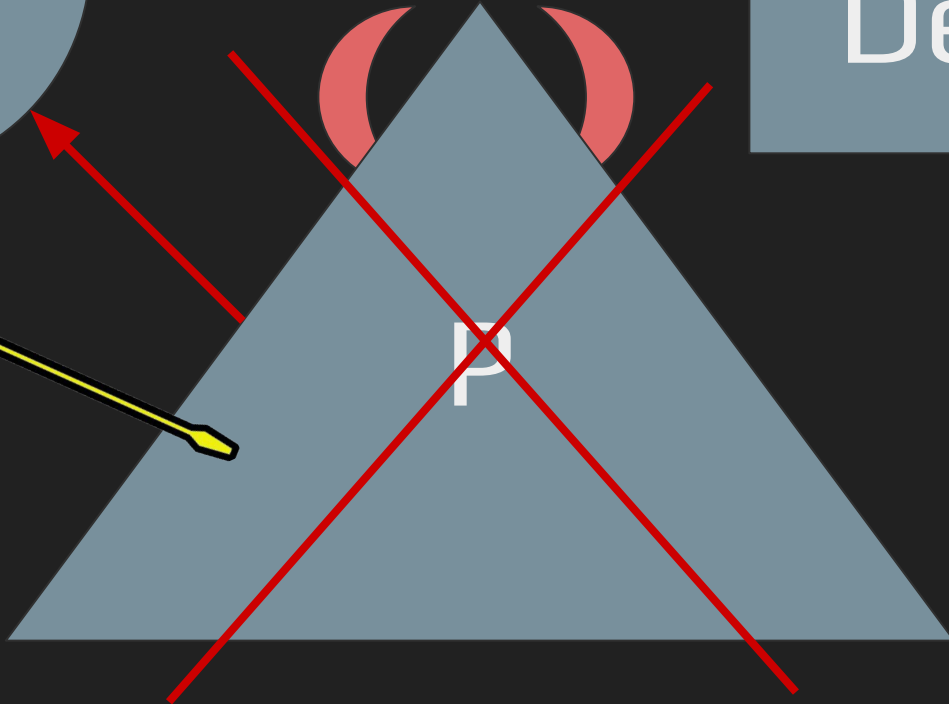
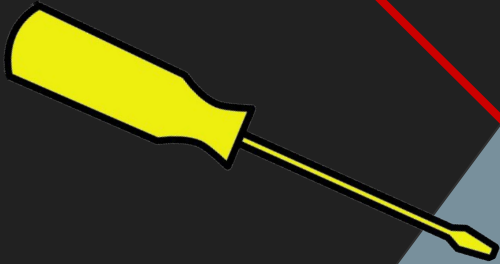


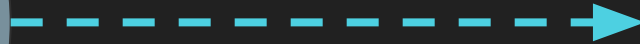
Desejo





Desejo







Desejo

Fim



Continua...?



História

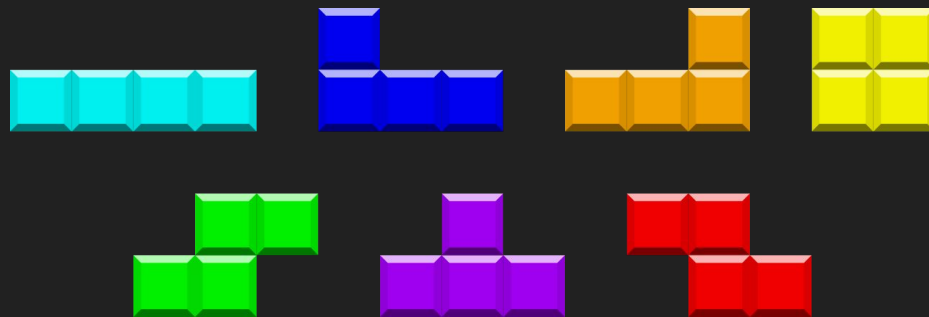
- Jogos são uma mídia interativa
- “Se o jogo é a carne, a história é o sal”.
 - O suficiente dá sabor.
 - O excesso pode arruinar tudo
 - E matar você! (de desgosto, talvez)



História

→ Alguns jogos não possuem história

- Tetris
- Bejeweled
- Pac Man



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/39/Tetrominoes_IJLO_STZ_Worlds.svg/1280px-Tetrominoes_IJLO_STZ_Worlds.svg.png

História

- Mas possuem uma narrativa
 - Uma ordem de eventos
- Jogos podem gerar “infinitas” narrativas
 - É seu dever fazer “todas” serem divertidas

História

- Existem 3 tipos de jogadores
- Que aproveitam a história conforme ela acontece
 - Que querem aprofundar-se na história
 - Que não se importam nada com a história



História

- Para satisfazê-los deve-se
 - Focar em contar a história através do *gameplay*
 - E adicionar conteúdos extras
 - Para os que querem profundidade





The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Nintendo
<http://www.zelda.com/breath-of-the-wild/>



História

- Alguns jogos precisam de história. Outros, não
 - Todos precisam de jogabilidade
- Uma história sempre tem
 - Começo
 - Meio
 - Fim



História

- Nunca confunda história com jogabilidade
 - Quase tudo pode tornar-se jogabilidade
 - Crie um mundo dentro do qual
 - O jogador irá querer jogar
 - E que ele voltará para jogar



História

→ Dê importância à morte!

- Construa o bem o personagem antes de matá-lo



História

→ Crie nomes curtos e descritivos

- Luke Skywalker!

→ Não subestime as crianças

- Elas são mais espertas do que você pensa!



Personagem



Personagem

→ Três traços de personalidade para descrever seu herói

- Mario: corajoso, saltitante, feliz
- Sonic: rápido, maneiro, irritável
- Kratos: brutal, perverso, egoísta



<http://marioparty.nintendo.com/>



http://utau.wikia.com/wiki/Sonic_v.1

→ Aplique esses traços na aparência física do personagem!



<http://characters.wikia.com/wiki/Kratos>



Personagem

→ A forma segue a função

- Círculos -> Personagens amigáveis
- Quadrados -> Personagens fortes ou burros
 - Depende do tamanho do quadrado
- Triângulos -> Apontados para baixo
 - No corpo: Personagem heroico (mais raro)
 - Na cabeça: Personagem sinistro



<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pacman.svg>





<http://wiki.teamliquid.net/overwatch/Reinhardt/Skins>



<http://overwatch.guide/heroes/reaper/>



<http://de.overwatch.wikia.com/wiki/Zenyatta>





<http://wiki.teamliquid.net/overwatch/Reinhardt/Skins>



<http://overwatch.guide/heroes/reaper/>



<http://de.overwatch.wikia.com/wiki/Zenyatta>





<http://wiki.teamliquid.net/overwatch/Reinhardt/Skins>



<http://overwatch.guide/heroes/reaper/>



<http://de.overwatch.wikia.com/wiki/Zenyatta>





<http://wiki.teamliquid.net/overwatch/Reinhardt/Skins>



<http://overwatch.guide/heroes/reaper/>

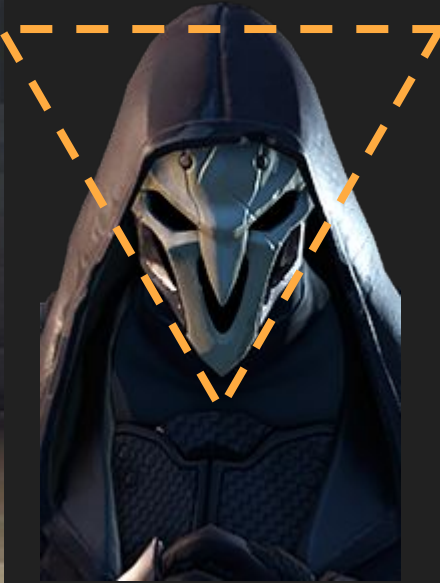


<http://de.overwatch.wikia.com/wiki/Zenyatta>





<http://wiki.teamliquid.net/overwatch/Reinhardt/Skins>



<http://overwatch.guide/heroes/reaper/>



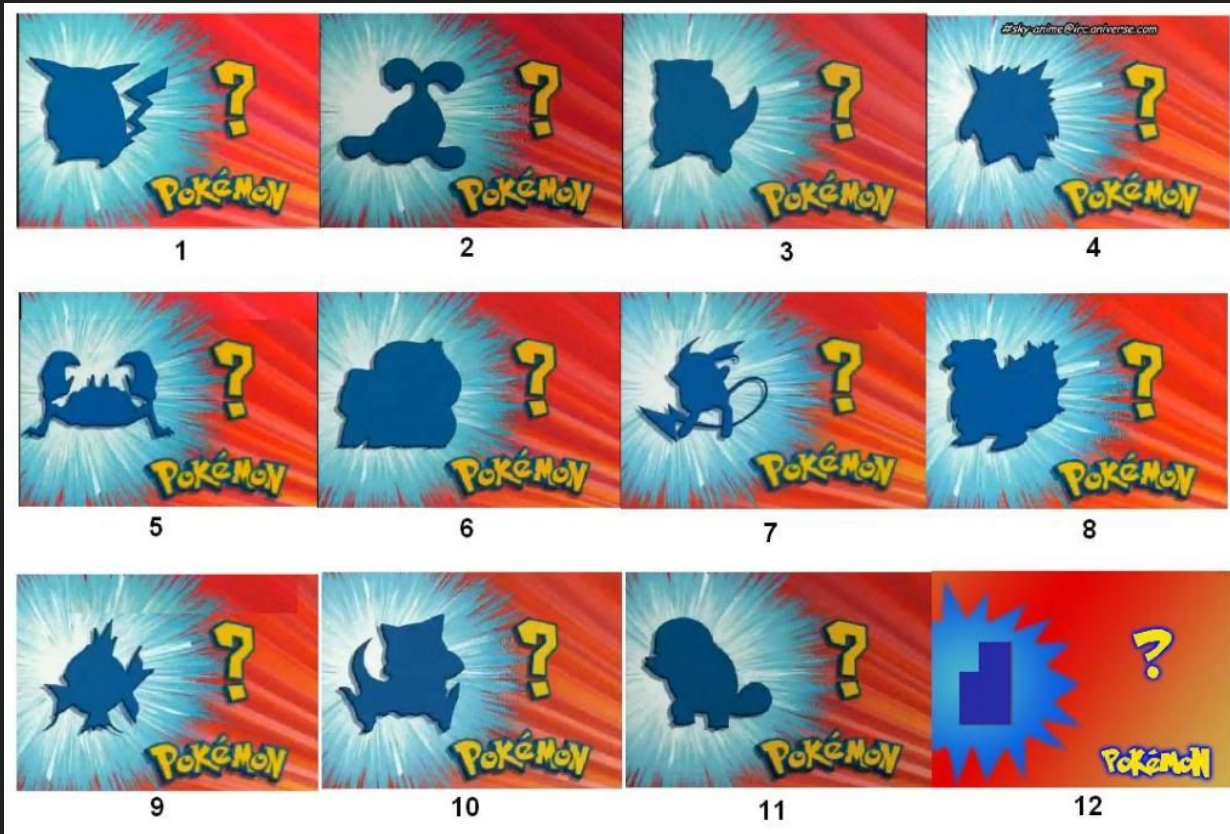
<http://de.overwatch.wikia.com/wiki/Zenyatta>



Personagem

- Uma silhueta distinta também é importante!
- 3 personalidades principais de personagens
 - Engraçado
 - Heroico
 - *Badass*





<http://s1026.photobucket.com/user/domtreff/media/whosthatpokemon.jpg.html>





Who's that Pokémon?!

<https://pics.me.me/ben-parker-a-beloved-husband-father-figure-its-diglett-12650813.png>



Personagem

→ Dê ao jogador opções de personalização

- Nomes, aparência, itens, veículos, armas, casa...



<http://trialsanderrorsux.blogspot.com.br/2016/03/stardew-valley-usability-review.html>

Personagem

→ Cuidado com as métricas.

- Altura e largura
- Distância de caminhada e de corrida
- Distância de pulo horizontal e vertical
- Distância de ataque mano-a-mano e à distância
- Ajuda o jogador a perceber seus limites



Personagem

→ Andar não é jogabilidade!

- Não faça o jogador ficar andando procurando coisas
 - Por mais bonito que sua arte seja.
- Coloque obstáculos no caminho
- Mecânicas de rolar ou pular mais rápidas que andar!



Personagem

- Defina desde o começo qual o passo do seu jogo
- Rápido ou lento? A mecânica deve acompanhar!



<http://www.usgamer.net/articles/reconsidering-donkey-kong-country-gamings-empty-handed-bluff>



<https://sneslive.com/super-mario-world/>



Personagem

- Animações de idle ajudam a definir seu personagem
 - Assim como as de desequilíbrio e dependurado
- Faça os status do personagem transparecerem nas animações





<https://giphy.com/gifs/super-nintendo-dkc-donkey-kong-country-13ZExFWodvdasE/links>

<https://giphy.com/gifs/super-nintendo-diddy-kong-dkc2-V4rsL8NQpgDiU/links>



Personagem

- Defina a quantidade de pulos e o controle durante o pulo
- Beiradas deixam os jogadores nervosos
- Deixe uma zona segura antes e depois de um abismo
 - Animação de escorregar após o pulo X



Personagem

- Companheiros e personagem jogável secundário
 - Requerem boa quantia de trabalho
- Faça-os complementar o personagem principal
- Balanceie múltiplos personagens jogáveis
 - Maximizar eficácia
- Dê aos seus NPCs funções de jogabilidade



A Wild Study Case Appeared!



Ideias

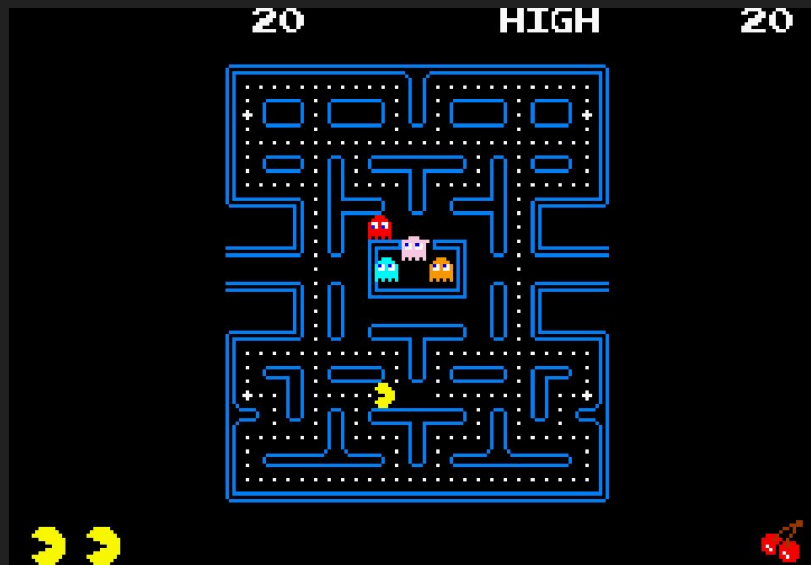
“Every good idea borders on the stupid.”

-Michel Gondry



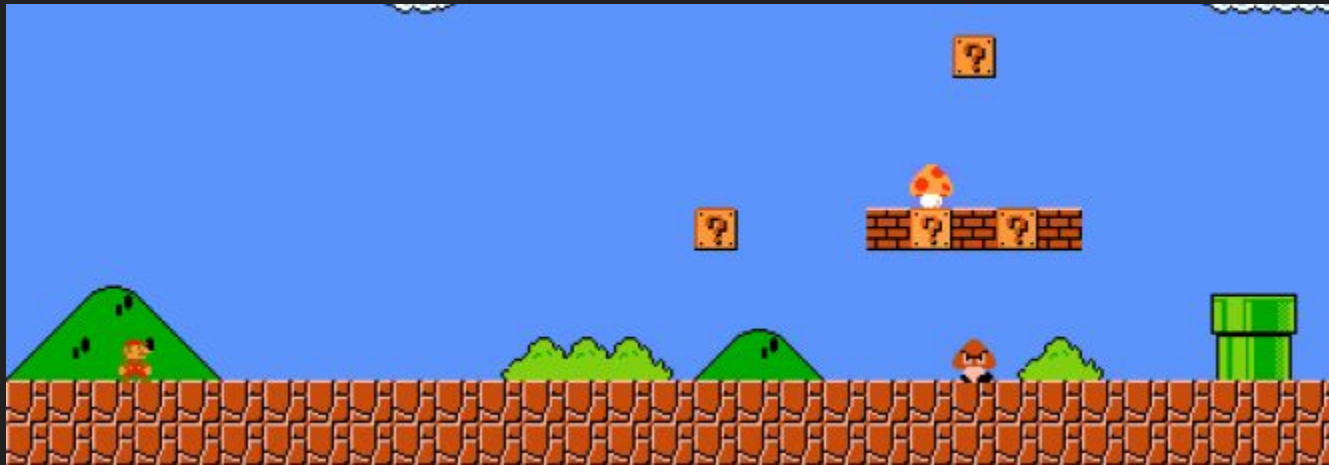
Ideias

- Uma criatura amarela come pontos enquanto é perseguida por monstros fantasmas.



Ideias

- Um encanador pula na cabeça de cogumelos para encontrar sua namorada.



Ideias

- Um macaco enfrenta um crocodilo capitão pirata para pegar sua pilha de bananas roubada



Ideias

- Essas e muitas outras ideias que soam idiotas tornaram-se jogos que renderam muito dinheiro
- Mas como ter uma boa ideia?
 - Inspire-se!
- Como?



Ideias

- Leia algo que você não costuma ler!
 - Ajuda a pensar fora da caixa
 - E a fazer um jogo diferente dos outros
 - Desenvolvedores de jogos tendem a ter os mesmos gostos
 - Sci-fi, HQs, mangás, outros jogos...



Ideias

- Caminhe, dirija, tome um banho.
 - Seu subconsciente ficará livre para ter ideias!
- Assista a aulas, seminários e apresentações de Game Design.
- Vá a mesas de discussões sobre o tema.
 - Trocar ideias sempre é vantajoso!

Ideias

→ Jogue algo!

- Preferencialmente um jogo ruim.
- Veja o que você considera ruim e como faria para melhorar cada ponto!



Ideias

→ Siga sua paixão.

- Satoshi Tajiri projetou *Pokémon* por causa da sua paixão por colecionar insetos!
- Shigeru Miyamoto comumente torna seus *hobbies* do mundo real em elemento de jogos



[https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Bug_Catcher_\(Trainer_class\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Bug_Catcher_(Trainer_class))



Ideias

→ Você nunca será totalmente original.

- Quase toda ideia parte de algo que já vimos
 - Pode ser algo bom
 - Queremos re-aproveitar
 - Ou ruim
 - Queremos melhorar
- Não se preocupe se parecer com algo que já existe.



OVERWATCH™



Overwatch - Blizzard Entertainment



Ideias

- Tudo que os jogadores querem são jogos bons
- Não existe garantia que seu jogo será divertido
- Comece com uma ideia “divertida”
 - Enquanto avança, remova o “não-divertido”
 - O que restar deve ser “divertido”

Ideias

- Não se apegue muito às suas ideias
 - Caso elas não se encaixem
 - Ou sejam mais do que você precisa
 - Jogue fora algumas ideias boas
 - Junto com as ruins



Ideias

- Ideias são baratas
 - É como você as usa que importa
- Se estiver preso em algo
 - Pare um pouco
 - Mas não procrastine!



Dúvidas?



Documentação



Documentação

→ Existem 4 documentos que ajudam a guiar a produção

1. *O one-sheet*

2. *O ten-pager*

3. *O beat-chart*

4. O documento de game design

- Média de 300 páginas
- Não existe um formato correto para cada documento



Documentação

→ A regra dos três

- Sempre dê três exemplos de algo
1. Dá uma ideia sobre o assunto ao leitor
 - Mas pode levá-lo na direção errada
 2. Oferece algo para comparar ou contrastar
 3. Pode complementar ou contrastar
 - Evita deixar exemplos binários ou forjados.



One Sheet



One Sheet

- Visão geral do jogo
- Interessante, informativo e curto.
- Uma folha!



One Sheet

→ O que deve conter?

- Nome do jogo
- Para quais sistemas de jogos será lançado
- Idade dos jogadores alvo
- Classificação etária indicativa pretendida



One Sheet

→ O que deve conter? (cont.)

- Resumo da história do jogo, focada em *gameplay*
- Modos distintos de jogabilidade
- Argumentos-chave de venda
- Produtos Competitivos
 - Jogos semelhantes no mercado



Documentação

- Introduzir seu jogo a alguém que não o conhece
 - Promover o produto
- Destacar uma parte específica do jogo
 - Chamar a atenção de clientes em potencial
 - Material de referência para ser repassado
- Mensagem clara, focada e concisa



THE ANATOMY OF A KILLER ONE-SHEET

A CATCHY HEADLINE

Humans are emotional buyers and have short attention spans. Craft a strong headline that taps the emotions of your audience and entices them to read more!

STEP
01



STEP
02

ENGAGING CONTENT

Don't be boring. Standard business copy won't cut it. Be clear, concise, and focused, but write in a creative and captivating way.

POSITIVE TESTIMONIALS

Ask a former client, employer, or co-worker for a reference to include. These positive testimonials are a powerful credibility-booster!

STEP
03



STEP
04

PROFESSIONAL DESIGN

Design can make or break your one-sheet - don't skip it! The design should be simple and should represent your brand while showcasing your content.



CLEAR CALL TO ACTION

Be specific and direct with what you want your reader to do after reading your one-sheet. Offer them something of value if they call, email, etc.

STEP
05



Amanda Washburn
517-525-5089
amanda@roughdraftsolutions.com
www.roughdraftsolutions.com



Anatomia de um One-Sheet Genérico.

<http://www.roughdraftsolutions.com/blog/2016/2/9/how-to-create-a-killer-one-sheet>



Documentação

→ Onde fazer?

- Google Docs (Word, etc.)
- Google Drawings
- Adobe Photoshop (Krita, Gimp, etc.)
- Google Presentation (Power Point, etc.)



TobiKomi

PRESENTS

FIX IT FELIX JR.

YOU CAN FIX IT!!!



Help Felix scale the building, repairing the windows that Ralph destroys. The Nicelanders in the apartment high-rise leave pies to cool and Felix grabs them as he ascends the giant building for extra points, power ups and medals. Get to the top to advance to the next level and watch The Nicelanders throw Ralph off the roof.



FEATURING
WRECK-IT RALPH



FIX IT FELIX JR.
Control Felix and work your way up the building fixing broken windows with your magic hammer.



WRECK-IT RALPH
Ralph uses his super-sized fists to throw bricks at Felix and wreck everything.



THE NICELANDERS
These residents of the apartment building get their home destroyed by Wreck-It Ralph on a daily basis.



POWER-UP PIES
Keep an eye out for The Nicelander's special pies for points and Power-ups.



COLLECT MEDALS
Repair broken windows and collect medals, the more medals, the more fun.

SPECIFICATIONS

Height:	68"
Length:	24"
Width:	33"
Weight:	307 lbs.
Monitor:	19" color raster
Power Consumption:	250 watts

PRINTED IN THE U.S.A.

One-Sheet Fix It Felix JR.

<http://nerdreactor.com/wp-content/uploads/2012/10/wreck-it-ralph-ad.jpeg>



Mais Exemplos!

(Referências no Final)



A Wild Case Study Appeared!



Bibliografia

Bibliografia básica

1. Rogers, Scott. Level Up - Um Guia para o Design de Grandes Jogos. Blucher, 1ª Ed.
2. Chandler, H. M. Manual de Produção de Jogos Digitais. Bookman, 2ª ed, 2012.
3. Schell, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann Publishers, 2ª ed, 2014.
4. Vídeos utilizados:
 - a. <https://www.youtube.com/watch?v=8FpigqfcvIM>
 - b. <https://www.youtube.com/watch?v=ZH2wGpEZVgE>
 - c. <https://www.youtube.com/watch?v=LFfga8-3SZI>
 - d. <https://www.youtube.com/watch?v=coCsLWqT3v0>
5. Vídeos recomendados:
 - a. <https://www.youtube.com/watch?v=6vJNqseX-rs>
 - b. <https://www.youtube.com/watch?v=HUWx0I5i2Jw>

Bibliografia

One-Sheet

1. <http://www.roughdraftsolutions.com/blog/2016/2/9/how-to-create-a-killer-one-sheet>
2. <https://kopywritingcourse.com/one-pager-examples/>
3. <http://www.gamedesigncenter.org/one-page-proposal>
4. <http://nerdreactor.com/wp-content/uploads/2012/10/wreck-it-ralph-ad.jpeg>
5. <http://gamedev.uconn.edu/wp-content/uploads/2013/09/PULPOneSheet.pdf>
6. <https://www.safaribooksonline.com/library/view/level-up-the/9780470688670/figs/UBC0102.png>
7. <https://www.safaribooksonline.com/library/view/level-up-the/9780470688670/figs/UBC0101.png>
8. <http://news.tokunation.com/wp-content/uploads/sites/5/2015/01/Power-Rangers-Unite-One-Sheet-page-0.jpg>
9. https://inspirationtopublication.files.wordpress.com/2010/10/sales_sheet_template-jam-v2.jpg
10. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/5a/12/76/5a1276f441ab72f8b6d127c2925a8a5f.jpg>
11. <http://www.retrogamingaus.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/09/Rampage-2-Universal-Tour-One-Sheet.jpg>

Bibliografia

Bibliografia complementar

1. <https://www.youtube.com/watch?v=4aQAgAjTozk>
2. Extra Credits: <https://www.youtube.com/user/ExtraCreditz>
3. <http://jessefreeman.com/game-dev/getting-started-making-games-part-2-game-design-101/>
4. <http://game.engineering.nyu.edu/projects/exploring-game-space/>
5. <http://blog.artillery.com/2014/07/game-design-101.html>
6. <http://www.gamedesign.com.br/o-que-e-game-design-e-o-que-faz-um-game-designer/>
7. <http://www.gamedesign.com.br/como-o-game-designer-projeta-interacoes-com-itens/>
8. <http://www.gamedesign.com.br/jogadores-usando-save-load-nos-jogos/>
9. <http://www.gamedesign.com.br/introducao-ao-uso-da-mecanica-pontos-de-acao-nos-jogos/>
10. http://gamasutra.com/blogs/DanFelder/20150413/240853/Design_101_Design_Goals.php
11. <https://www.youtube.com/watch?v=P5laF4uV5Vg>



Links Interessantes

- Game Design
 - a. Game Soup
 - i. https://www.youtube.com/channel/UCGPMrF9AN_D9BrmSmMeV3hA
 - b. snoman Gaming
 - i. <https://www.youtube.com/channel/UCmY2tPu6TZMqHHNPj2QPwUQ>
- Curiosidades e Podcasts
 - a. A+ Start
 - i. https://www.youtube.com/channel/UCcle-_Hqzb3mAZyKEy1amDw
 - b. DidYouKnowGaming?
 - i. https://www.youtube.com/channel/UCyS4xOE6DK4_p3qXOwJOAyA
 - c. The Game Theorists
 - i. https://www.youtube.com/channel/UCo_IB5145EVNcf8hw1Kku7w
 - d. Contos Acabados
 - i. <https://www.youtube.com/channel/UCfjuoA-GEYfBr5Kn49jdWcg>



Links Interessantes

- Músicas em jogos
 - a. <https://www.youtube.com/channel/UC8yLKKOh1gjvmh0FEPka3Kg>
- Hardwares Antigos de jogos
 - a. <https://www.youtube.com/channel/UC8uT9cgJorJPWu7ITLGo9Ww>
- História dos jogos
 - a. https://www.youtube.com/playlist?list=PL8dPuuaLjXtPTrc_yg73RghJEOdobAplG
- Princípios de aprendizado em jogos
 - a. <https://www.youtube.com/watch?v=4aQAgAjTozk>

