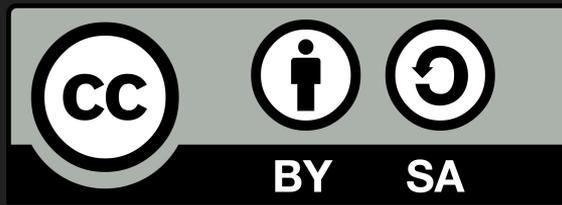


Introdução ao Design de Jogos Eletrônicos

Leonardo Tórtoro Pereira
Rafael Clerici



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>



Objetivos

- Definir game design
- Apresentar os conceitos básicos de game design
- Apresentar exemplos práticos de bons designs
- Apresentar documentação de game design

O que é Game Design?

Game Design

→ Criação e planejamento de

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

Que habilidades um game designer precisa?

TODAS...

Quase qualquer coisa pode ser usado ou aproveitado por um game designer

Exemplos de Habilidades de um GD

- Animação
- Brainstorming
- Business
- Comunicação
- Economia
- Engenharia
- Games
- Matemática
- Artes

Habilidade mais importante de um GD

ESCUTAR:

- Equipe
- Público
- Jogo
- Cliente
- Si mesmo

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

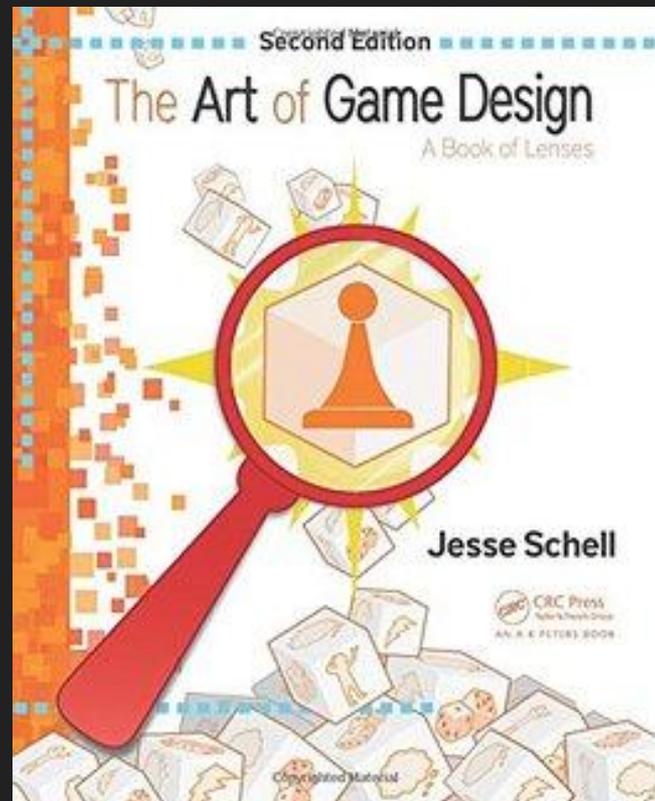
SCOTT ROGERS

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

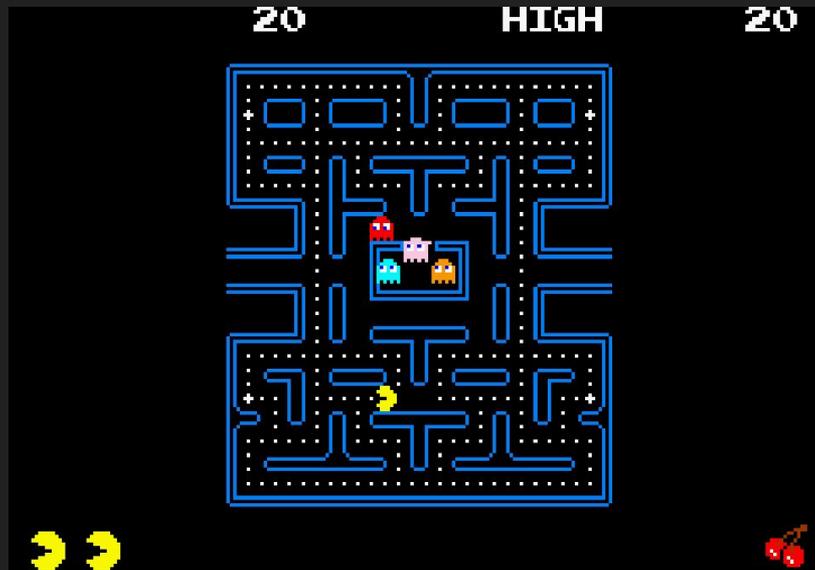
Ideias

“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!

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.

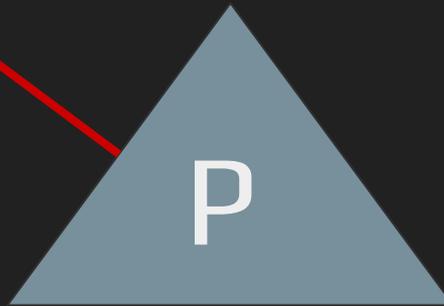
Estrutura básica de uma
história:

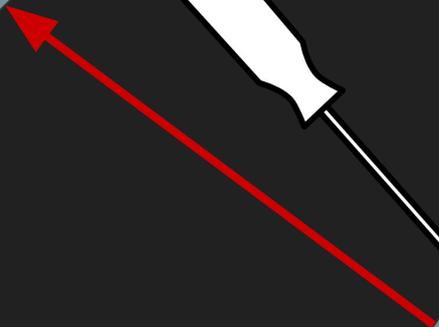
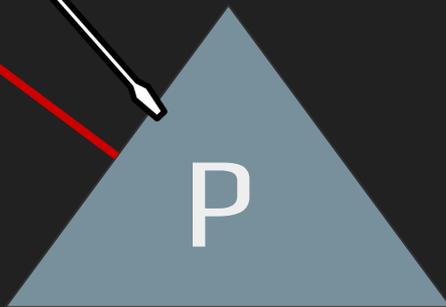
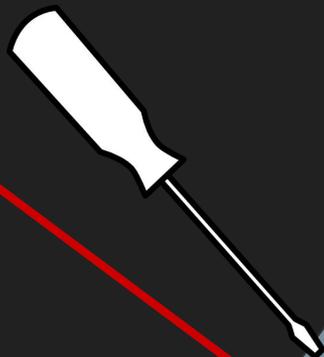




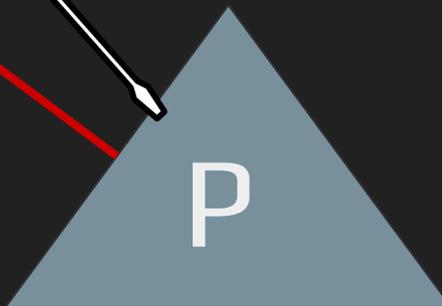
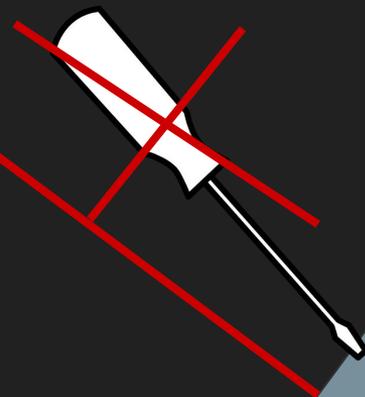


Desejo





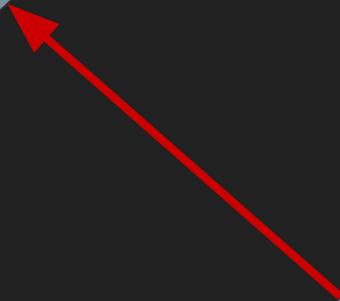
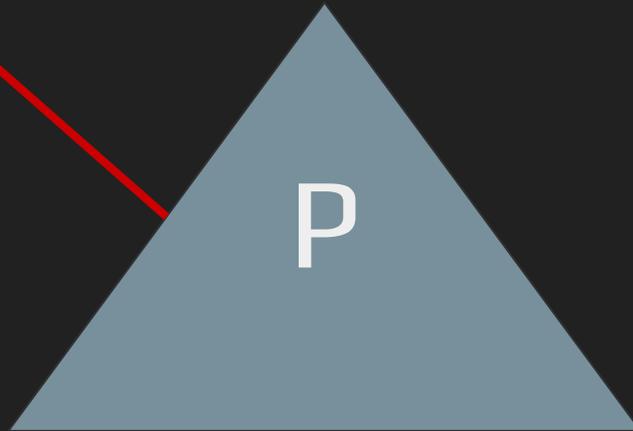
Desejo

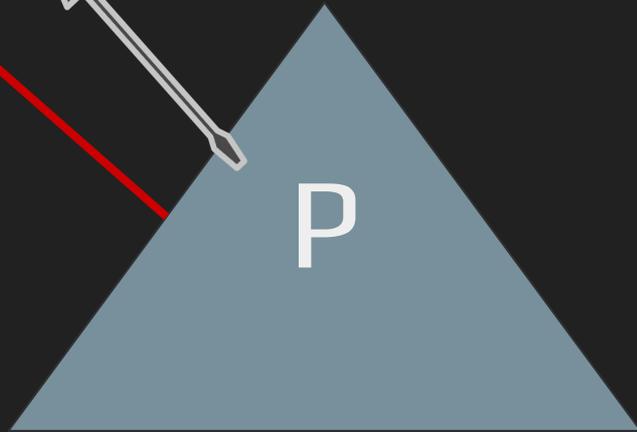
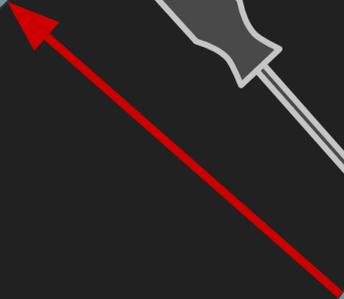
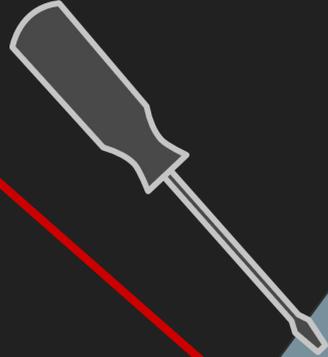


Desejo

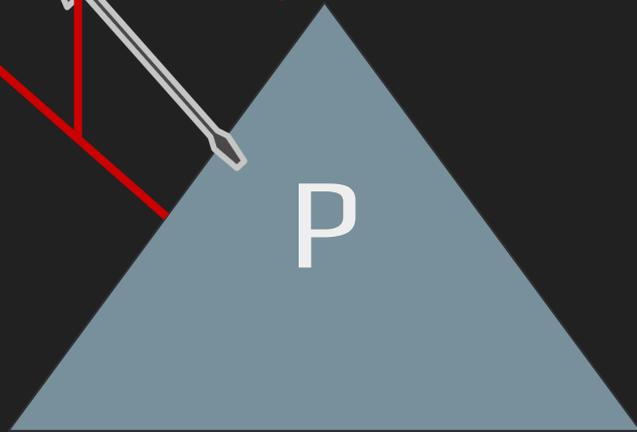
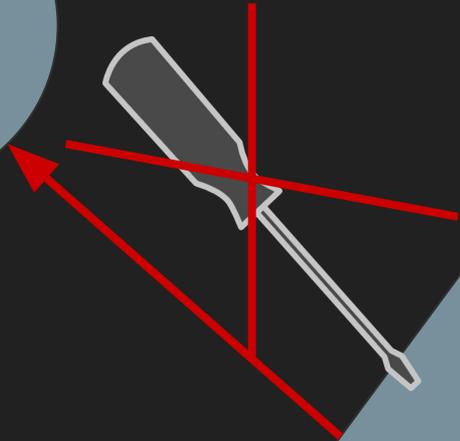


Desejo

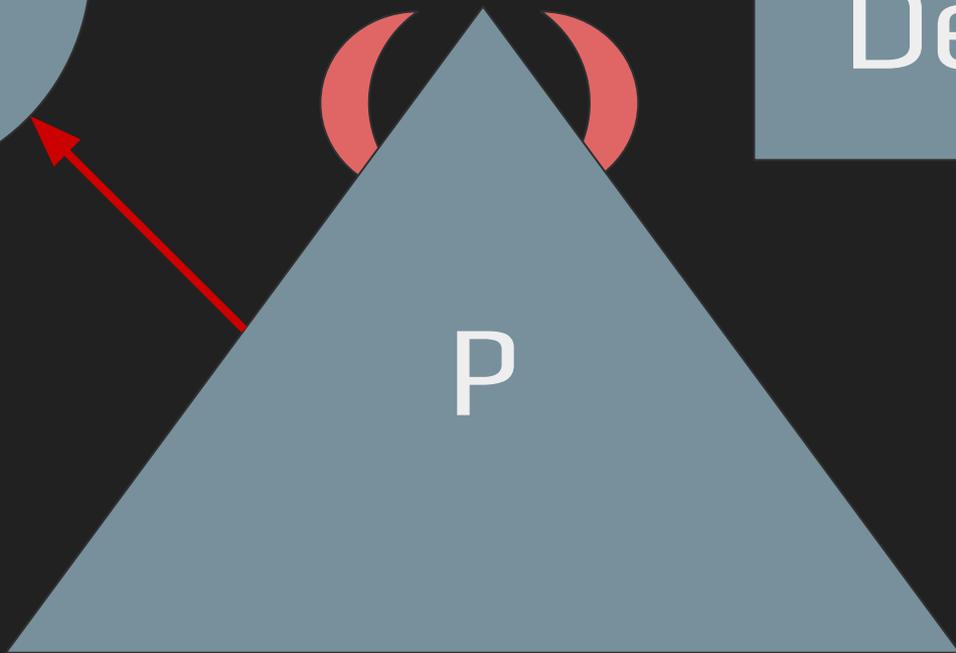
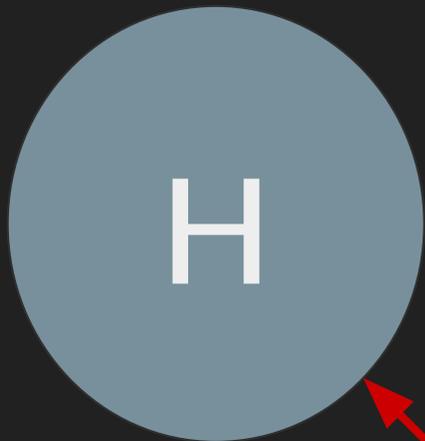


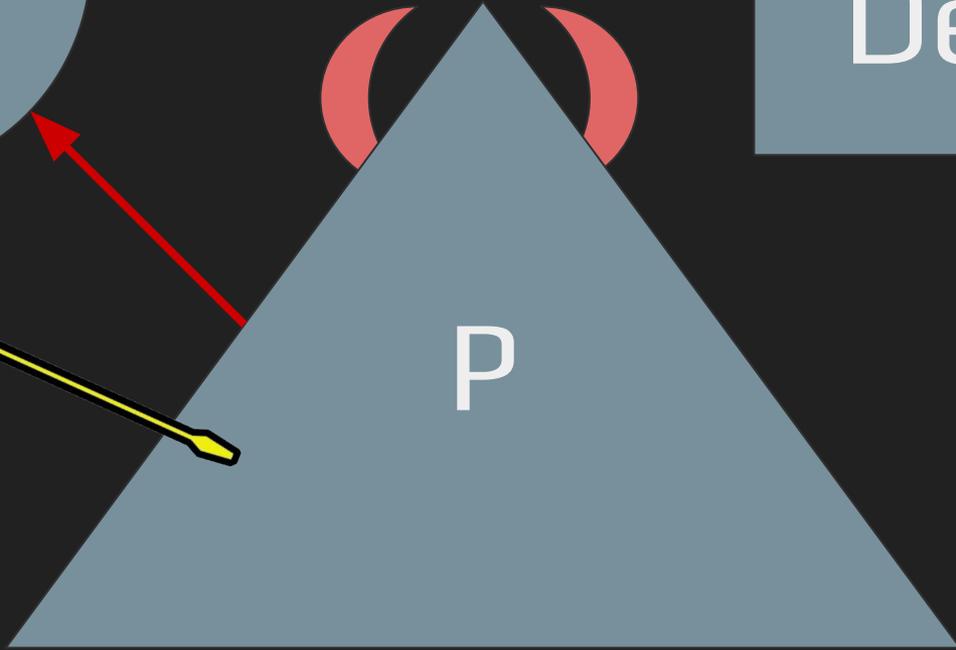
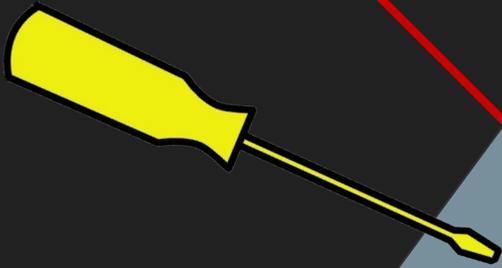


Desejo



Desejo

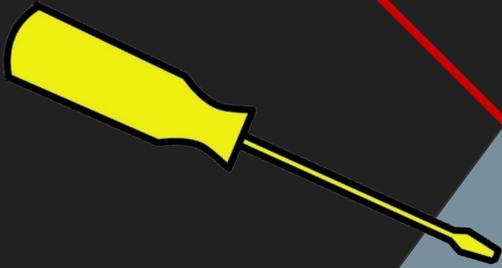
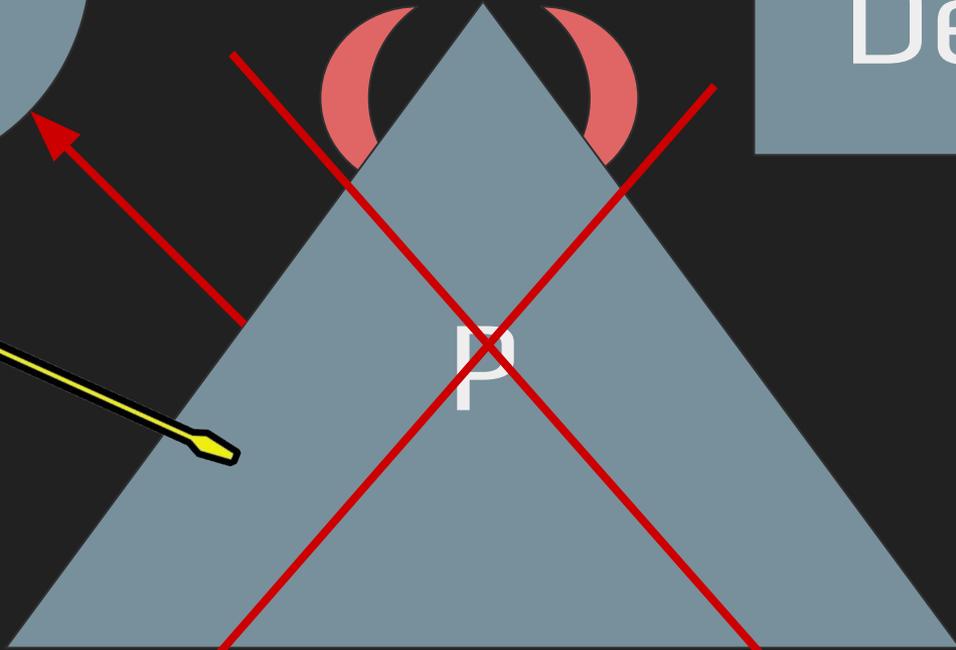


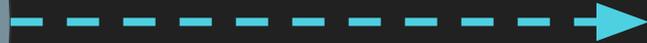


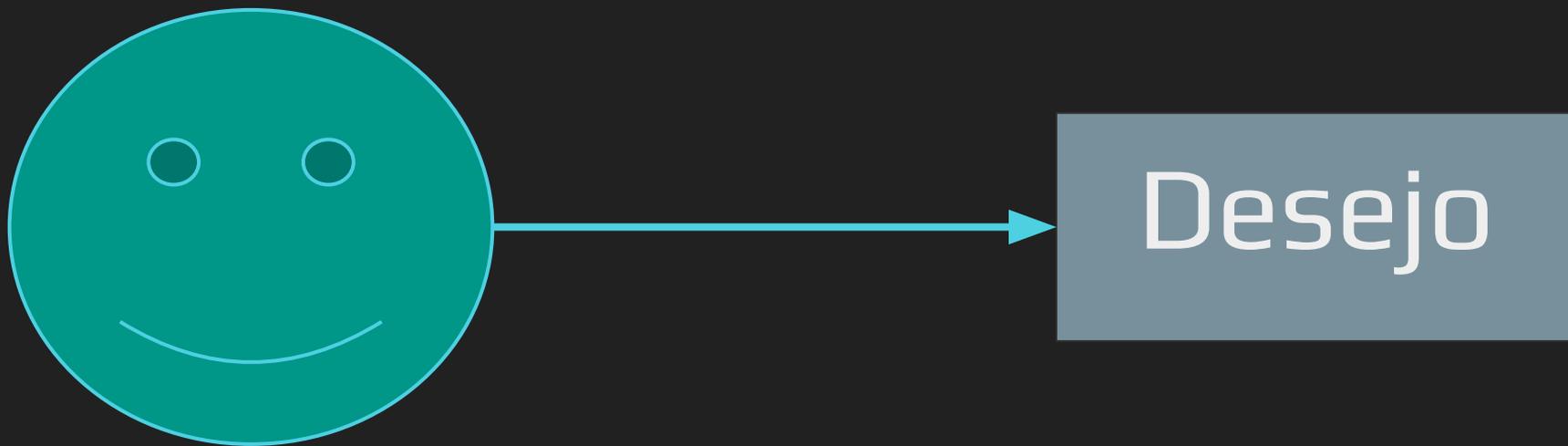
Desejo



Desejo







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)

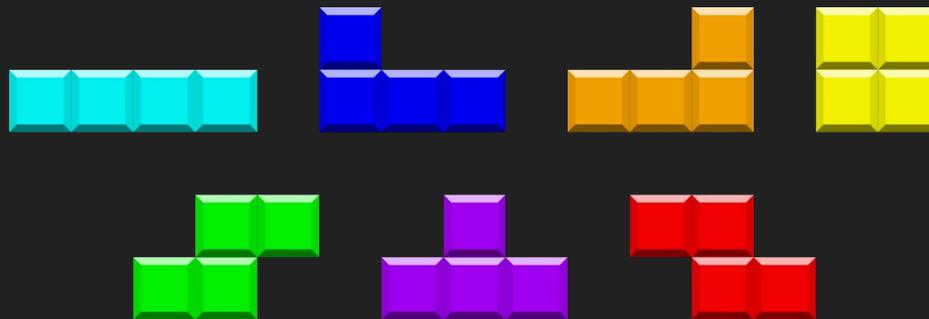
História

→ 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

- Dê importância à morte!
- ◆ Construa o bem o personagem antes de matá-lo



História

→ Crie nomes curtos e descritivos



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>



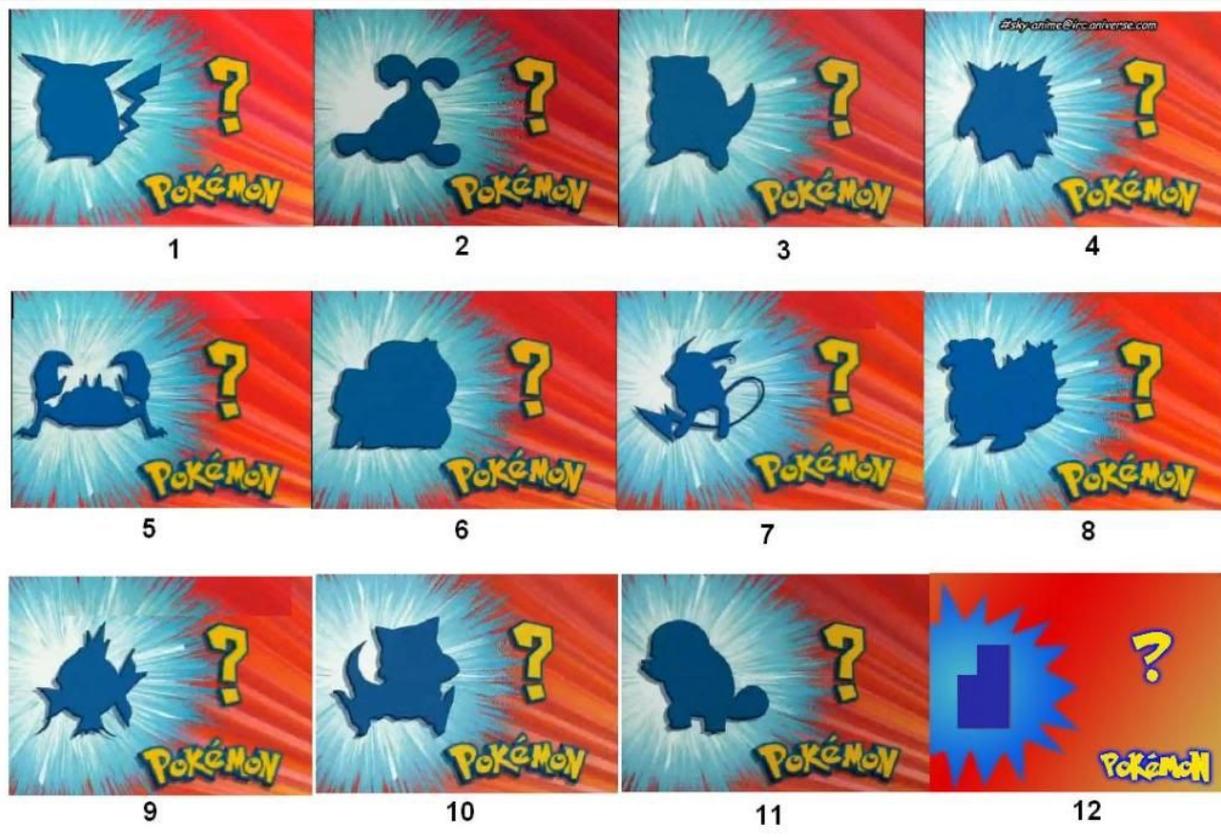
<http://overwatch.guide/heroes/reaper/>



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

Personagem

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





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...

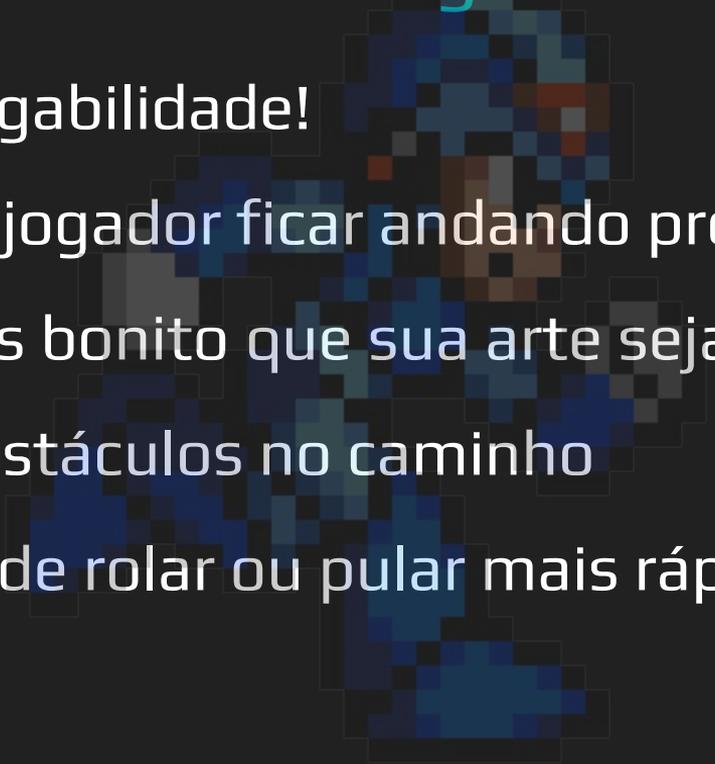


<http://trialsanderrorsux.blogspot.com.br/2016/03/stardew-valley-usability-review.html>

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-13ZExFWorvdasE/links>
<https://giphy.com/gifs/super-nintendo-diddy-kong-dkc2-V4rsL8N0pgDIU/links>



<http://www.positronick.com/wp-content/uploads/2014/11/LIMPING-RESIDENT-EVIL.gif>

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



<https://www.deviantart.com/junkupshowup/art/HELP-LEON-HELP-HELP-81997747>

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



<https://s3-us-west-1.amazonaws.com/shacknews/assets/editorial/2017/12/zelda-botw-miphas-song-mah-eliya-solution-1.jpg>

Mecânicas

→ Hazard (perigo)

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



http://1.bp.blogspot.com/-0l0btACME3A/VB9_C57fRDI/AAAAAAD2Y/EKSe-NnVAFs/s1600/Mega%2BMan%2BX%2B020%2BSpike%2BShaft.jpg

Mecânicas

→ Props (adereços)

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



<https://i.ytimg.com/vi/1roaHbrrYBw/maxresdefault.jpg>

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

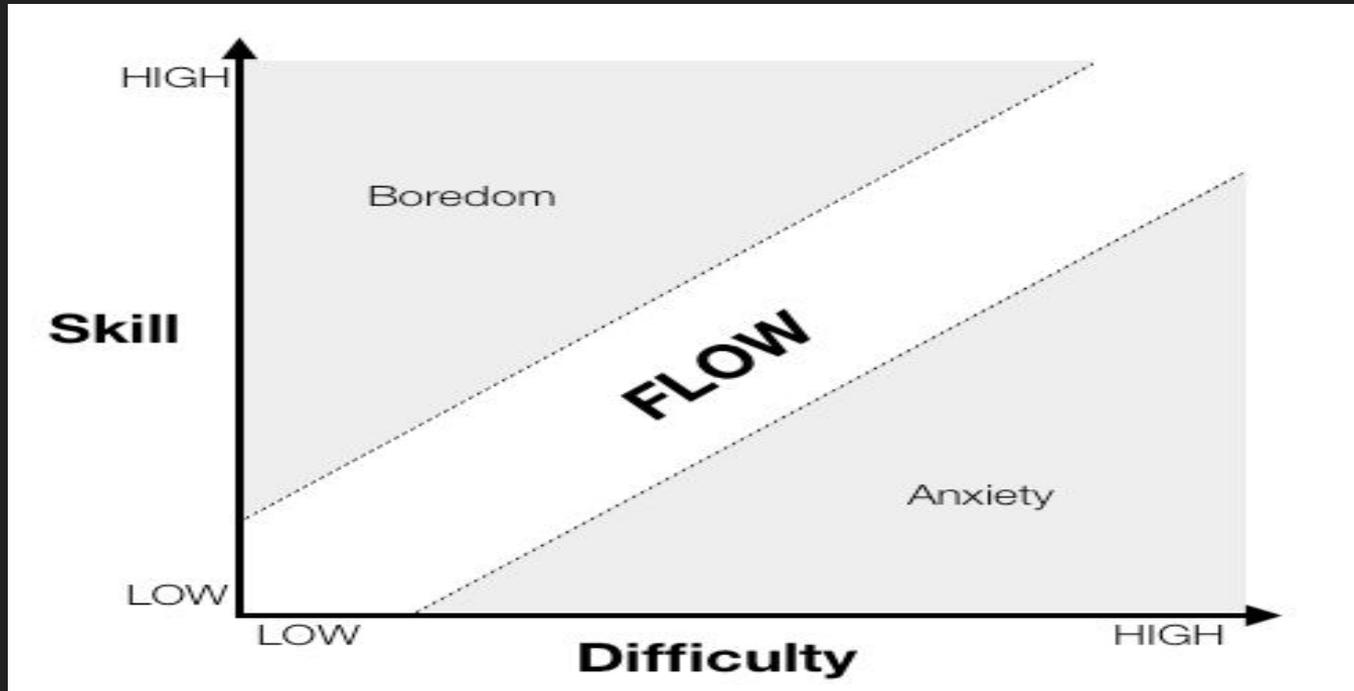
- Orquestrando as mecânicas (cont.):
 5. Agora vem os inimigos! Dê aos jogadores a chance de aprender como enfrentá-los
 6. Combine inimigos e hazards para maior diversão
 7. Finalmente, assim que o jogador ficar acostumado a todos esses elementos, jogue um deles em cima do jogador para deixá-lo atento.

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

Níveis

Níveis

→ Temas Clichês:

1. Espaço
2. Fogo/Gelo
3. Calabouço/Caverna/Tumba
4. Fábrica
5. Selva
6. Assustador/Casa mal assombrada/Cemitério

Níveis

→ Temas Clichês (cont.)

7. Piratas
8. Urbano decadente
9. Estação espacial
10. Esgoto

Níveis

- Porém, clichês existem por algum motivo!
 - ◆ Mesmo um clichê pode se tornar atraente
 - ◆ Use a técnica da “pizza mexicana”
 - Criar temas de níveis únicos misturando temas comuns

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!



Mega Man X5

Níveis

→ Finalidade de um nível em um jogo

◆ Combate

◆ Narrativo

◆ Puzzle

◆ Recompensa

→ Misture elementos!

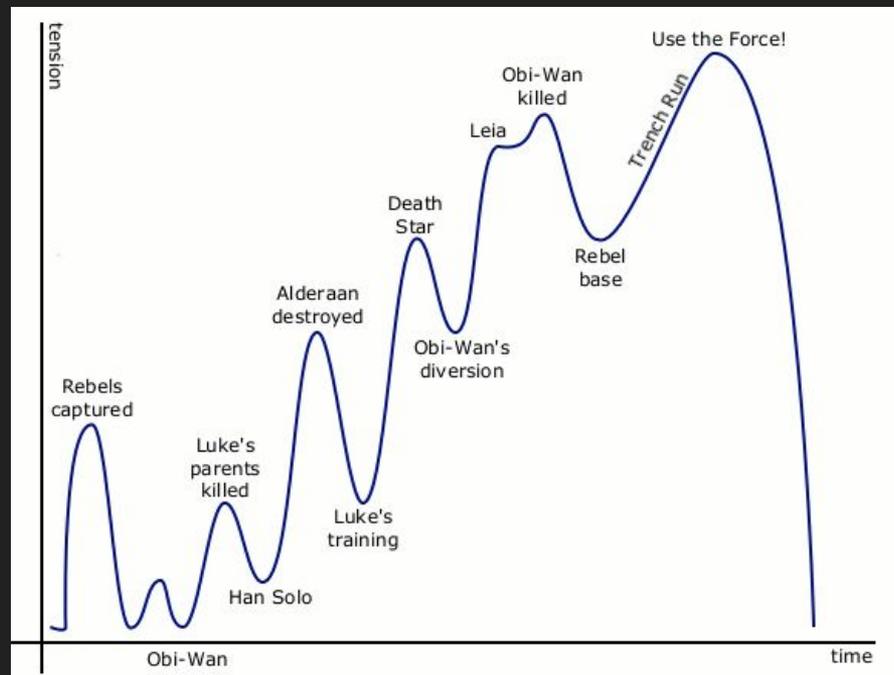
Níveis

- 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

- 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!



Mighty No. 9

Controle

Controle

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



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



Street Fighter x Tekken



Metroid Prime

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

- Combates precisam ser emocionantes!
 - ◆ Pessoas gostam de se sentir “maneiras” nos jogos
 - ◆ 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!

Ancient Power	ROCK		60	100	5	
	The user attacks with a prehistoric power. This may also raise all the user's stats at once.					
Dragon Dance	DRAGON		--	--	20	
	The user vigorously performs a mystic, powerful dance that raises its Attack and Speed stats.					
Curse	GHOST		--	--	10	
	A move that works differently for the Ghost type than for all other types.					
Iron Defense	STEEL		--	--	15	
	The user hardens its body's surface like iron, sharply raising its Defense stat.					
Assurance	DARK		60	100	10	
	If the target has already taken some damage in the same turn, this attack's power is doubled.					
Iron Head	STEEL		80	100	15	
	The user slams the target with its steel-hard head. This may also make the target flinch.					
Stealth Rock	ROCK		--	--	20	
	The user lays a trap of levitating stones around the opposing team. The trap hurts opposing Pokémon that switch into battle.					

Moveset de um Pokémon - Serebii.net

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

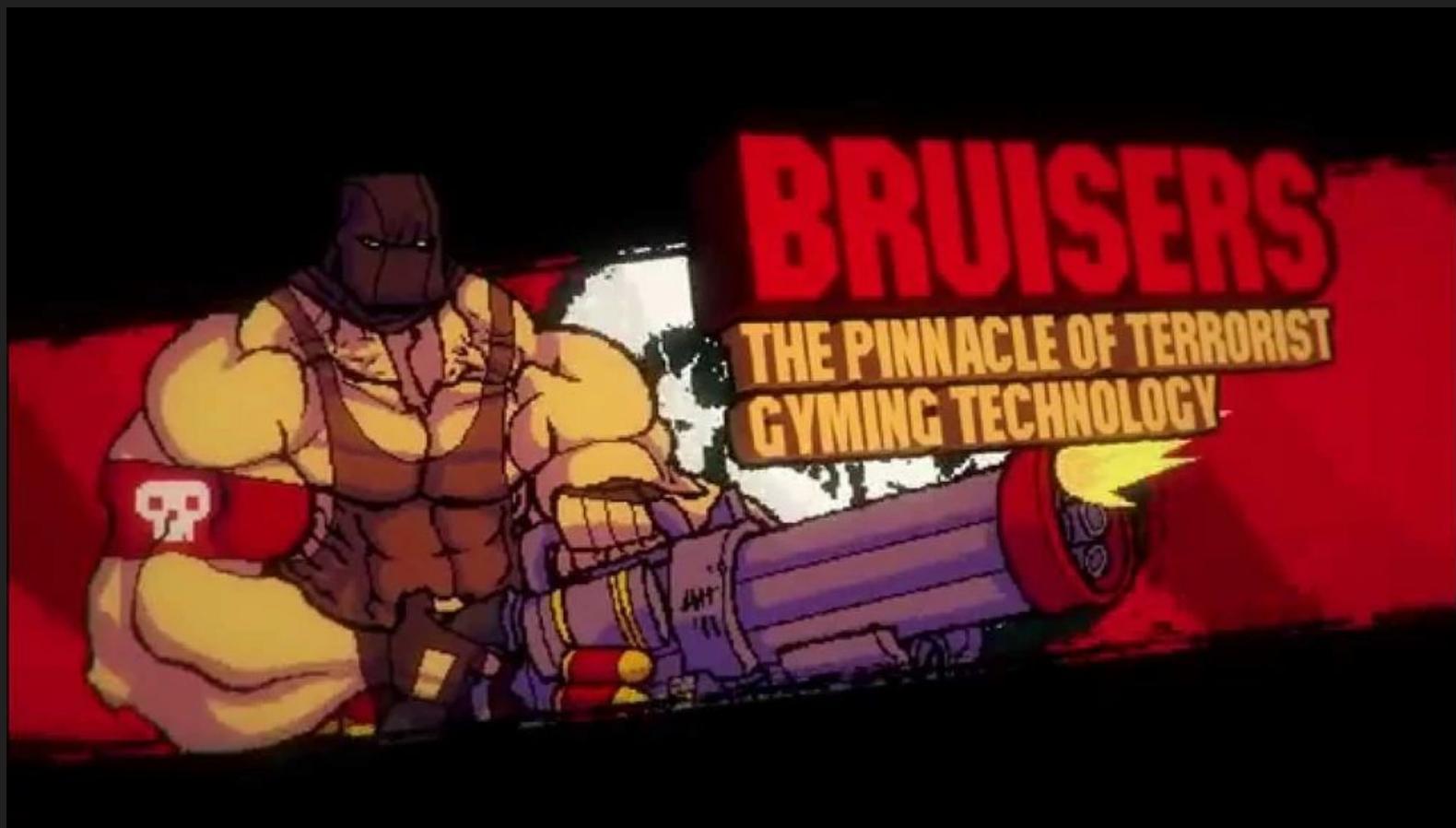
Inimigos

→ Comportamentos de inimigos:

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

Inimigos

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

- Nem todo ataque inimigo precisa causar dano
- Precauções:
 - ◆ Cuidado com *“stagger lock”*
 - ◆ Não coloque inimigos em lugares que o jogador não pode ver
 - Principalmente se tiverem um ataque muito forte

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!



Dark Souls

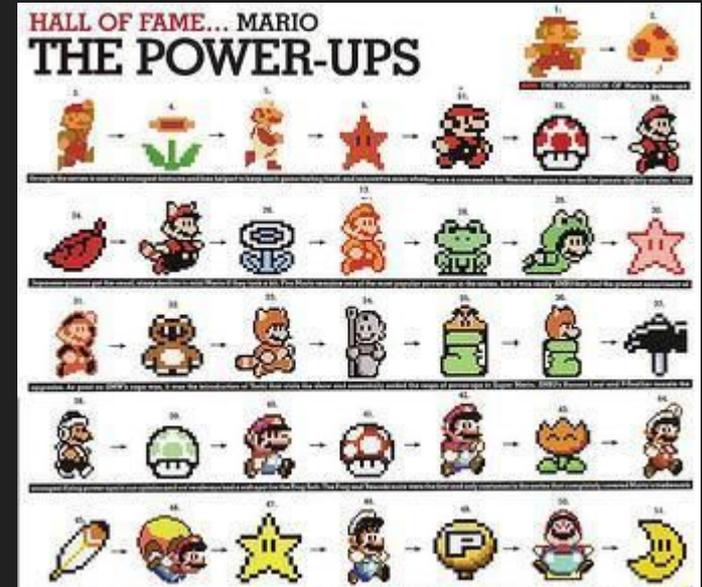
Brincando com Poder

Brincando com o poder

<http://www.fanpop.com/clubs/super-mario-bros/images/20909731/title/super-mario-power-up-photo>

→ Quando criar um power up:

- ◆ 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

- 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

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.



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.

FEATURING
WRECK-IT RALPH



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!

<https://drive.google.com/open?id=1iZF8iMuGmxfkID-xbCju0vANg3z48YE9>



Ten Pager



Ten Pager

→ *Ten-pager*

- ◆ Deve dar o entendimento necessário sobre o jogo
- ◆ Página 1 : Título
- ◆ Página 2 : Resumo
- ◆ Página 3 : Personagem
- ◆ Página 4 : Jogabilidade
- ◆ Página 5 : Mundo do jogo



Ten Pager

→ *Ten-pager*

- ◆ Página 6 : Experiência do jogo
- ◆ Página 7 : Mecânicas
- ◆ Página 8 : Inimigos
- ◆ Página 9 : *Cutscenes*
- ◆ Página 10 : Materiais bônus

Ten Pager

- Entendimento rápido do básico do produto final, sem os mínimos detalhes
- Mostrar o projeto para quem irá financiar seu jogo
- Relevante porém “agradável de ler”
- Pode ser feito em diversas ferramentas
- ◆ Escolha a que você conseguir melhores resultados

Ten Pager

- 10 páginas é um guideline. Pode ter mais ou menos
- ◆ Deve ser sucinto mas deve passar toda a informação básica!

Fonte Original - Level Up:

<https://drive.google.com/open?id=1XknUGU5RrxcK2ugS4cTK4aaNIG8K-v07>

Exemplos

https://drive.google.com/open?id=1LtZOb48ChUS8mylKsi_hXOTnbS_UjeiD
<https://immersiongame.files.wordpress.com/2012/12/immersiongdd-10page.pdf>



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.

Complementar - Ten Pager

→ <http://robertfrench.ca/downloads/Game-Design-Workshop-2015.pdf>

◆ Slides 33 a 49

Bibliografia

Bibliografia complementar

1. <https://www.youtube.com/watch?v=4a0AgAjTozk>
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/UC8yLKKOh1gjvmh0FEPka3Kq>
- 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=4aOAgAjTozk>
- Vídeos de Análise de Jogos:
 - a. <https://www.youtube.com/watch?v=8FpigqfcvIM>
 - b. <https://www.youtube.com/watch?v=ZH2wGpEZVgE>
 - c. <https://www.youtube.com/watch?v=6vJNqseX-rs>
 - d. <https://www.youtube.com/watch?v=LFfga8-3SZI>
 - e. <https://www.youtube.com/watch?v=coCsLWqT3v0>
 - f. <https://www.youtube.com/watch?v=HUWx0I5i2Jw>