



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - ICMC
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS DE COMPUTAÇÃO
SSC0770 - “Introdução ao Desenvolvimento de Jogos
Eletrônicos” - 2ºSem/2019
Dicas e FAQs

Antes de mais nada, pode ser interessante dar uma olhada nos jogos feitos pelos alunos dessa matéria em outros anos para servir de parâmetro:

<https://jogosicmc.itch.io/>

Agora vamos pontuar algumas dicas para considerar durante o brainstorm:

GÊNERO

Lembrando que os jogos serão expostos na USP Game Link 2019, então talvez seja legal pensar em gêneros mais chamativos para eventos, como party games, jogos competitivos, puzzles.

Mas não se limite a esses exemplos!

A criatividade do grupo é o ponto mais importante e queremos incentivar isso. Porém vocês ainda podem colocar mecânicas que causem esse efeito, como **timers e leaderboards em jogos de plataforma, wave defense ou survival horrors**.

ESCOPO

Definir um bom escopo é importante, é fácil cair na armadilha da empolgação e planejar inúmeras coisas e se perder na hora de pôr em prática, para isso seguem algumas dicas importantes:

- Seja moderado, pense que você terá apenas 3 meses para desenvolver esse jogo, além de todas as outras matérias e extensões que você possui.
- Ao invés de pensar em várias mecânicas diferentes, parta de uma mecânica inicial, elabore mais sobre ela, como pode ser polida e integrada a um jogo, inclusive talvez narrativamente.

- Busque inspiração em jogos mais antigos e/ou mobile. É difícil começar criando jogos complexos como os grandes AAA que vemos na geração atual.
- Tente compartimentar o escopo do projeto, dessa maneira você pode focar em atingi-lo e trabalhar nos extras sem que isso afete o produto final caso não dê tempo, **MVP!**

FAQs

Q: Posso usar assets de terceiros?

A: Sim, principalmente arte e som. Códigos de terceiros também serão liberados desde que devidamente referenciados. Plágios não serão tolerados e a avaliação se dará a partir do conteúdo criado por você.

Q: Onde acho assets?

A: Para arte:

- <https://opengameart.org/>
- <http://tf3dm.com/>
- <http://www.dafont.com/pt/>

Para música:

- <https://www.freesound.org/>
- <https://incompetech.com/music/royalty-free/>
- <https://www.bensound.com/royalty-free-music/2>

Para Unity:

- <https://assetstore.unity.com/>

Q: Meu jogo pode ser um clone de algo?

A: Clone, por si só, não é uma boa ideia. Mas **encorajamos muito a criação de remakes!** Ou seja, use um jogo clássico como base para suas mecânicas, mas inove! Mude a jogabilidade, criem novos inimigos, mecânicas, ou adicione elementos de narrativa

Q: Meu jogo não tem mundo ou personagens por ser um puzzle. Tem problema?

A: Problema em si, não. Porém tente pensar em um pano de fundo para o jogo. Ter uma história que motive o jogador e dê sentido às suas ações pode ajudar na imersão. Lembrem-se das aulas de design!

Q: Durante a execução do projeto eu posso alterar as ideias iniciais?

A: Sim! Nosso objetivo é que a cada etapa do projeto nós possamos ajudá-los a executar suas ideias ou guiá-los para possíveis caminhos alternativos caso seja necessário. Por isso quanto mais detalhado forem os documentos mais teremos

informações suficientes para ajudá-los, o mesmo para a execução do jogo em si, quanto mais cedo o projeto for executado mais nós poderemos avaliar o escopo proposto.