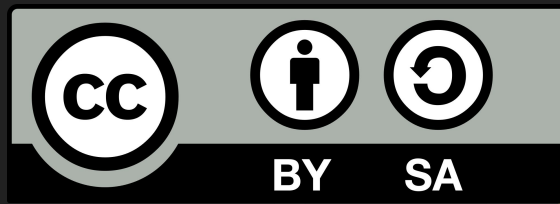


# Introdução ao Design de Jogos Eletrônicos

Slides por:

Leonardo Tórtoro Pereira (leonardo.t.pereira13@gmail.com)  
& Rafael Clerici (TEDJE - FoG - ICMC)



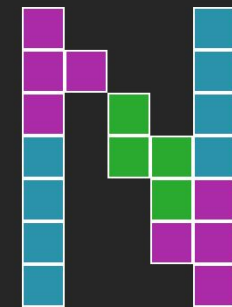
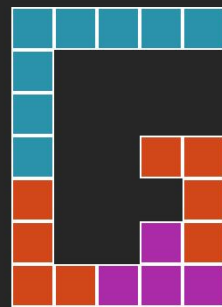
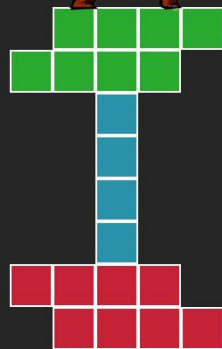
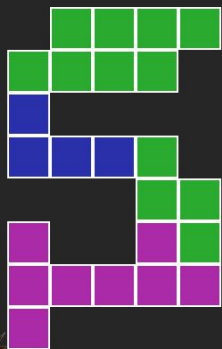
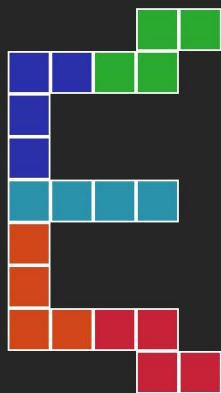
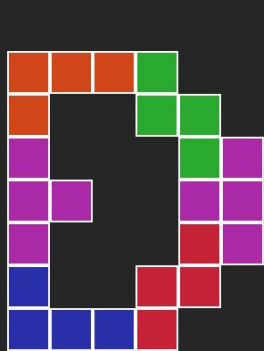
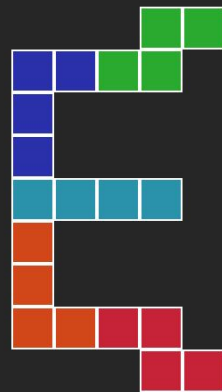
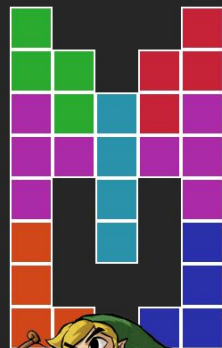
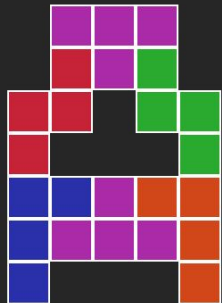
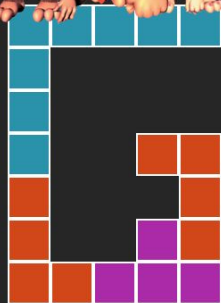


Este material é uma criação do  
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos  
Eletrônicos (TEDJE)

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?

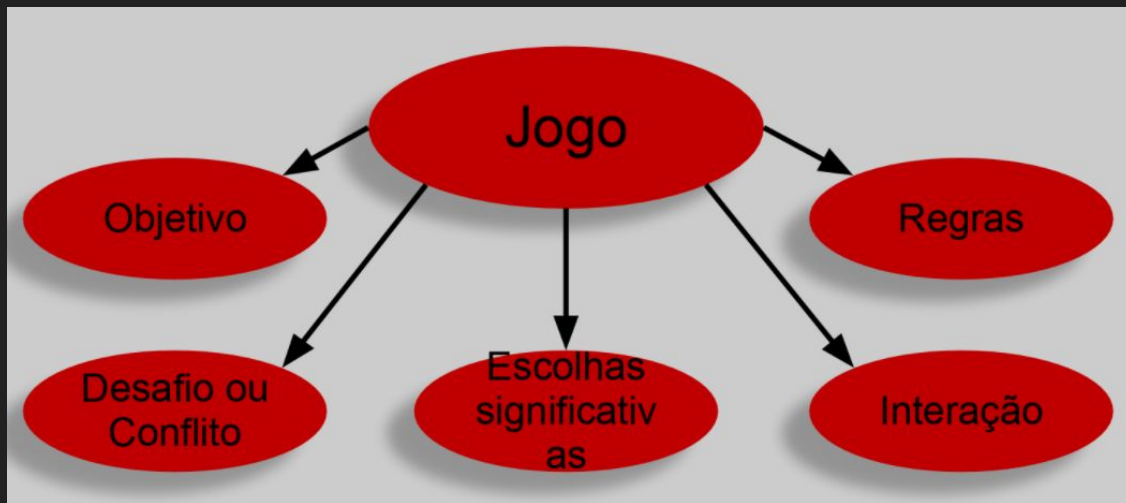




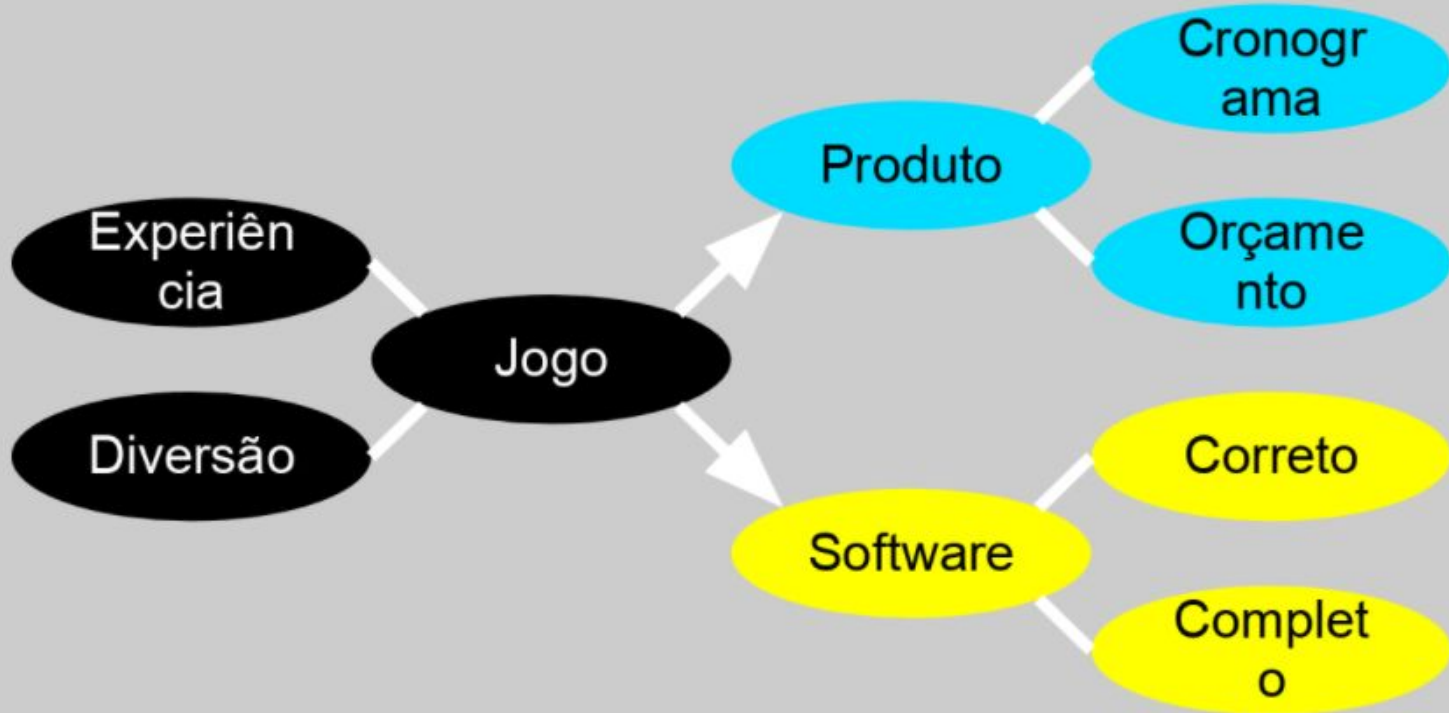
# O que é um Game?

O que é games?

- Uma série de decisões interessantes.
- Uma série de processos que leva o jogador a um resultado.



# O que é um Game?



# Gameplay

Jornada!!!

Gameplay é o que acontece entre o início e o final de um game.

Vitória ou fracasso final!!





# Gameplay

Componentes da diversão:

- receptividade
- expectativas
- seus gostos subjetivos
- “ingrediente X”.



# Gameplay

Ótima experiência de gameplay - estado que o game designer deseja levar os jogadores em 70% a 80% do tempo de jogo.

Não é fácil.... possível!!



# Game Design

→ O que torna um jogo bom?





Mega Man X - Capcom



# Game Design

→ O que torna um jogo ruim?





Superman 64 - Titus Software



# Game Design

- Trata-se de uma ferramenta que torna viável a criação de jogos por uma equipe.
- Não é um fim em si, mas uma ferramenta.
- Equipe diversificada!!!



# Game Design

→ Criação e planejamento de

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





# Game Designer

- Equipe de designer
- Designer chefe cuida do cronograma para os designers do projeto, resolve problemas na reunião de chefes e delega tarefas para os outros designers.



# Game Designer

- Participa do processo de desenvolvimento da idéia até a implementação.
- Determina o que um game ou parte dele faz.
- Documentar esse comportamento para implementação pela equipe de desenvolvimento.



# Game Designer

- Realizam diferentes tarefas ao longo do desenvolvimento de um game.
- ◆ Escrever documentos de design.
- ◆ Jogar games de outras empresas e escreve análises dos concorrentes.
- ◆ Desenvolver conceitos de gameplay, criação de cenários e criação de protótipos do gameplay.



# Ciclo de Desenvolvimento do Jogo

- Pré-produção
- Produção
- Pós-produção.

**DESIGNER!!!!!!!!!!!!!!**

Fundamental para fazer com que o game fique pronto no prazo.



# Ciclo de Desenvolvimento do Jogo

- Pré-produção
  - ◆ Conceito do game
  - ◆ Brainstorms
  - ◆ Avaliação de outros games.

GAME DESIGNER!!!!!!!!!!!!!!

Fazer um brainstorming e desenvolver conceitos

Início dos documentos de design.



# Ciclo de Desenvolvimento do Jogo

## → Produção

- ◆ Construção do game: modelos de personagens e níveis, implementação e revisão do código-fonte, marketing, testes

**GAME DESIGNER!!!!!!!!!!!!!!**

Roteiro do gameplay, avaliando-o em termos de diversão.  
Supervisionar arte e programação para garantir a funcionalidade do game.



# Ciclo de Desenvolvimento do Jogo

## → Pós-Produção

- ◆ Inicia após lançamento do jogo.
- ◆ Criação de conteúdo para patches.
- ◆ Avaliação da receptividade do jogo.

**GAME DESIGNER!!!!!!!!!!!!!!**

Acompanhar e tratar todo o impacto e retrabalho na fase de pós-produção.



# 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.



# Mais Exemplos!

(Referências no Final)



# 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>



# 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!





# Fontes e Exemplos

[https://drive.google.com/drive/folders/1emBP11d8\\_6cX3zrPUXDdQAqNEBtahVyK?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1emBP11d8_6cX3zrPUXDdQAqNEBtahVyK?usp=sharing)

<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. <http://robertfrench.ca/downloads/Game-Design-Workshop-2015.pdf>
  - a. Slides 33 a 49



# 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](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>