



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - ICMC
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS DE COMPUTAÇÃO
SSC0770 - “Introdução ao Desenvolvimento de Jogos
Eletrônicos” - 2ºSem/2020
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

Fiquem livres para escolher o gênero do jogo. Porém tomem cuidado com escopo e tentem fazer jogos que sejam divertidos de jogar logo do começo. Partidas curtas costumam ser uma boa devido ao tempo limitado. Porém, não existe contra-indicação para jogos com foco em história ou progressão de gameplay.

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.