
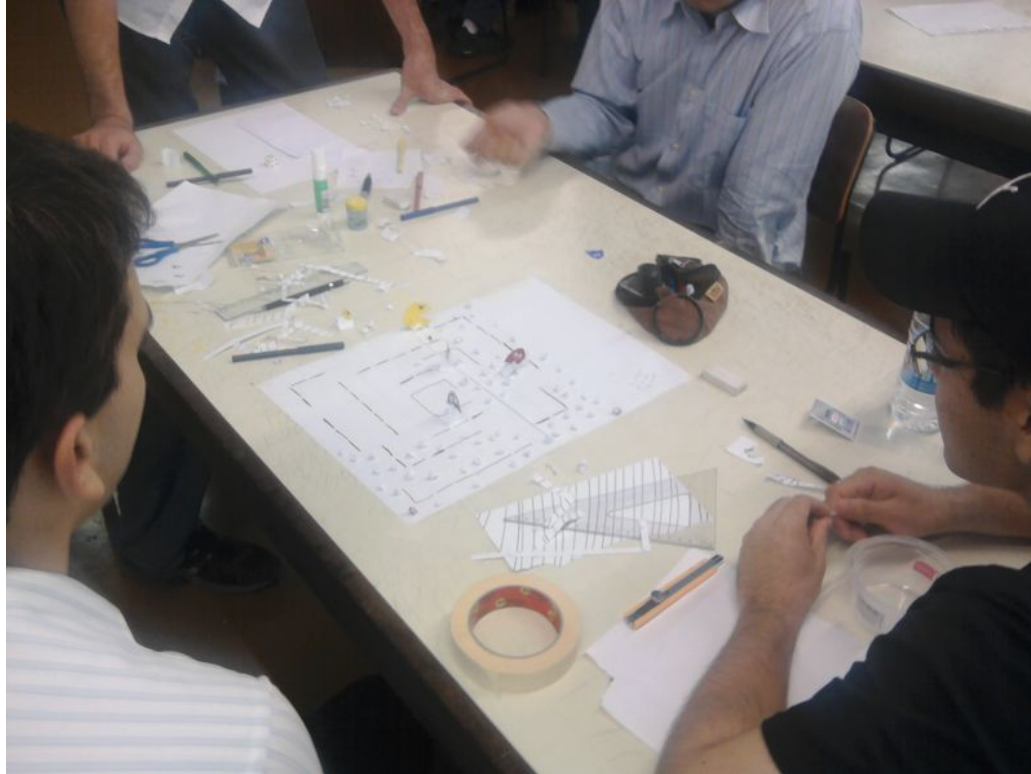


Processo de projeto e “game design document”

PCS 3549 / 2022



Dificuldades no desenvolvimento do Trabalho 1



Equilíbrio do jogo

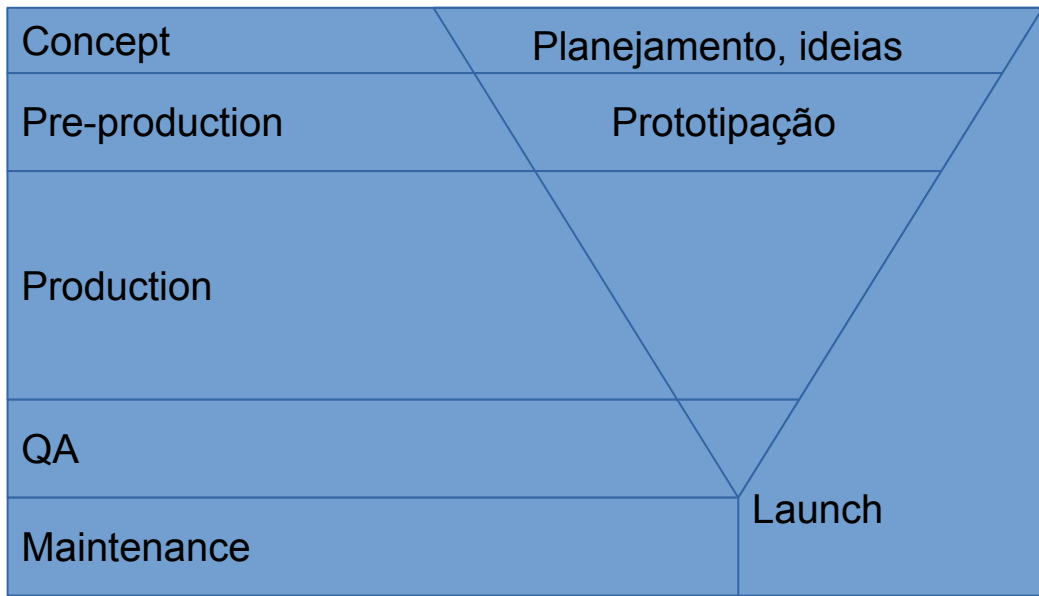
Como o nome sugere, trata-se de analisar e ajustar as proporções de diferentes elementos no jogo. Alguns dos principais:

- 1) Habilidade x sorte
- 2) Riscos x recompensas
- 3) Recompensas x punições
- 4) Recebimento e consumo de recursos

Além dessas proporções, a distribuição desses elementos no espaço e durante o tempo de jogo também fazem parte do processo de ajustes de equilíbrio.

Playtest

- 1) Definir questões a serem respondidas com o teste. Criar hipótese e prestar atenção no que funciona de acordo com o esperado e nas surpresas.
- 2) Testar com grupos diferentes (equipe, amigos, público geral com diferentes níveis de habilidade).
- 3) Coleta de dados automatizada *pode* ajudar.
- 4) Entrevistas ou questionários após o teste podem ajudar (mas tenha um roteiro para a entrevista e mantenha os questionários curtos).
- 5) Modificar poucos elementos do jogo a cada teste, para poder determinar o efeito da modificação.
- 6) Ao fazer uma modificação, usar um fator de escala grande (p.ex. Multiplicar ou dividir por 2) para ter certeza de que o impacto será notado.



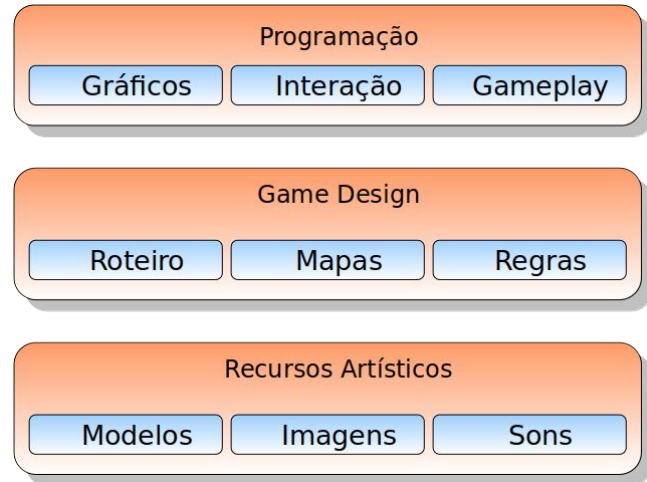
(nesta disciplina...)

- 1
- 1
- 4

Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*, Morgan Kaufmann 2008

Desafios de projeto

- Integração entre áreas e processos (programação, design, arte...)
- Gerenciamento de projeto x liberdade criativa
- Participação de jogadores durante o processo de projeto



Por onde começar?

- Experiência
- Mecânicas (*Gameplay*)
- Tecnologia
- Narrativa (*Story*)




Limitações e foco

“So often producers, programmers, artists, and designers fail to consider the limitations of the game idea they are planning to develop. Whether it springs from notions of gameplay, suggestions of technology, or thoughts about a story, as soon as a game idea takes on form it begins limiting what the game can be if it is to be successful. Game developers need to understand that not every technology will work with every game design, nor every design with every story, nor even every story with every technology.”

ROUSE III, R. *Game Design: Theory and Practice* (2005)

Os oito filtros

- Artistic impulse
- Demographics
- Experience design
- Innovation
- Business and marketing
- Engineering
- Social/community
- Playtesting

13  **The Lens of The Eight Filters**





Illustration by Chris Daniels

To use this lens, you must consider the many constraints on your design. Your design is only finished when it can pass through all eight filters without requiring a change. Ask yourself these questions.

- Does this game feel right?
- Will the intended audience like this game enough?
- Is this a well-designed game?
- Is this game novel enough?
- Will this game sell?
- Is it technically possible to build this game?
- Does this game meet our social and community goals?
- Do the playtesters enjoy this game enough?



Jesse Schell, *The Art of Game Design*, Morgan Kaufmann, 2008

Documento de game design

<https://www.gamedevs.org/uploads/grand-theft-auto.pdf>

<https://5years.doomworld.com/doombible/doombible.pdf>

http://www.graybeardgames.com/download/diablo_pitch.pdf

<https://mikaelsegedi.blogspot.com/2015/02/game-design-document-from-famous-games.html>

Objetivos:

- Comunicar ideias
- Documentar decisões
- Manter consistência

Dúvidas / discussão

Tema - Trabalho 2

