

Desenvolvimento de Game Design



20 segundos + 3'

- PULO
- AGACHAR
- ESQUIVAR

↑ ↓ ←

Mundo 1 → mundo 2

mundo 3 ←

	DIA	NOITE
1	X	
2		X

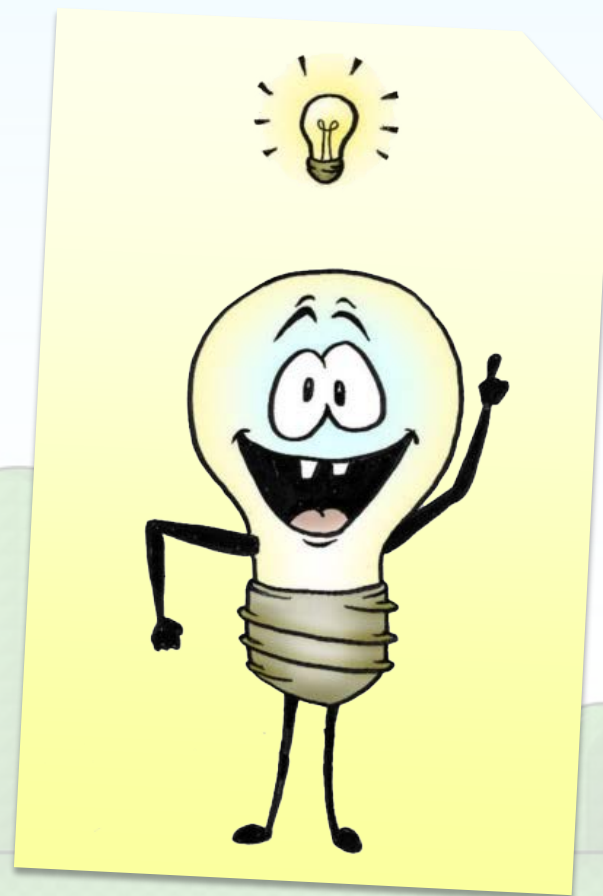


Jéssica Puga

Depois que a



teve uma
brilhante ideia...



O desenvolvedor tem que pensar em:

Power ups
Linguagem **Recompensas** Badges NPCs
Pontuação Avatar Interface **Regras**
Tempo **Objetivos** World Building
Identidade visual Modos **Engine** Storytelling
Fluxograma Sons IA Câmera
Sistema de controles **Desafios**
Level Design

E etc...



GDD

Precisa?
Padrão?
Quem lê?

Público Alvo
Plataforma
Jogadores
Gênero
Gráficos e Prog
Plug-in
Objetivo do jog

1. Conceit

1.1 Escola

Diariamente, Escola pra l determinação Suki, Pedro e trazendo per de aprendizai se encontrar a ajuda uns c

1.2 Escola

É um site no O elemento tela mostrad dele, alimen as crianças personagem

2. Pet Vi

2.1 Cenár

O cenário decorada c dos cachoi estão colar do lado di bastante t movimento

As necessidades i no jogo). Se o jog o número máxic necessidades, for exibidas.

As necessidades quando estiverem

Neces
Comer

Dormir

Brincar

Tomar banho

Tomar água

Ganhar carinho

Toda vez que o
A cada 3 minuto

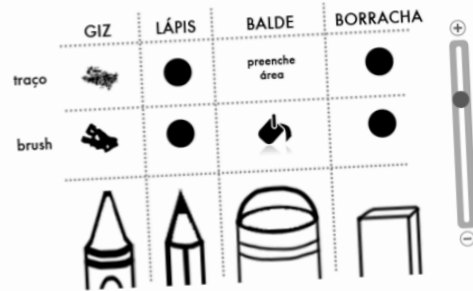
Exemplo:

O jogador abre jogador satisfaz Após 3 minut aleatoriamente. C Após 3 minutos satisfaz. Após o somando a prime

2.6 Visão

A tela traz o cen centralizado na segue a referênc

2.7 Salvando



Ao selecionar uma das ferramentas - pressionando por mais de 1 segundo sobre a mesma - uma barra de rolagem na posição vertical irá surgir no canto da tela. O jogador poderá ter o controle de aumentar ou diminuir a espessura da sua ferramenta arrastando para cima ou para baixo.

O giz e o lápis servem para desenhar e pintar. Com a ferramenta selecionada o jogador deve clicar e arrastar para que a ferramenta deixe seu rastro de cor por onde passar. A borracha funciona da mesma forma mas ao invés de colorir ela apaga uma cor já aplicada sobre o desenho sem no entanto apagar o traço do desenho escolhido. No caso de desenho livre, a borracha apaga tudo o que passar por cima. Os traços não levam em conta a pressão do clique, eles tem intensidades fixas.

Com a ferramenta balde selecionada o jogador deve clicar na área que deseja colorir e todo o espaço cercado por traço será preenchido uniformemente com a cor selecionada.

4.4 Cores

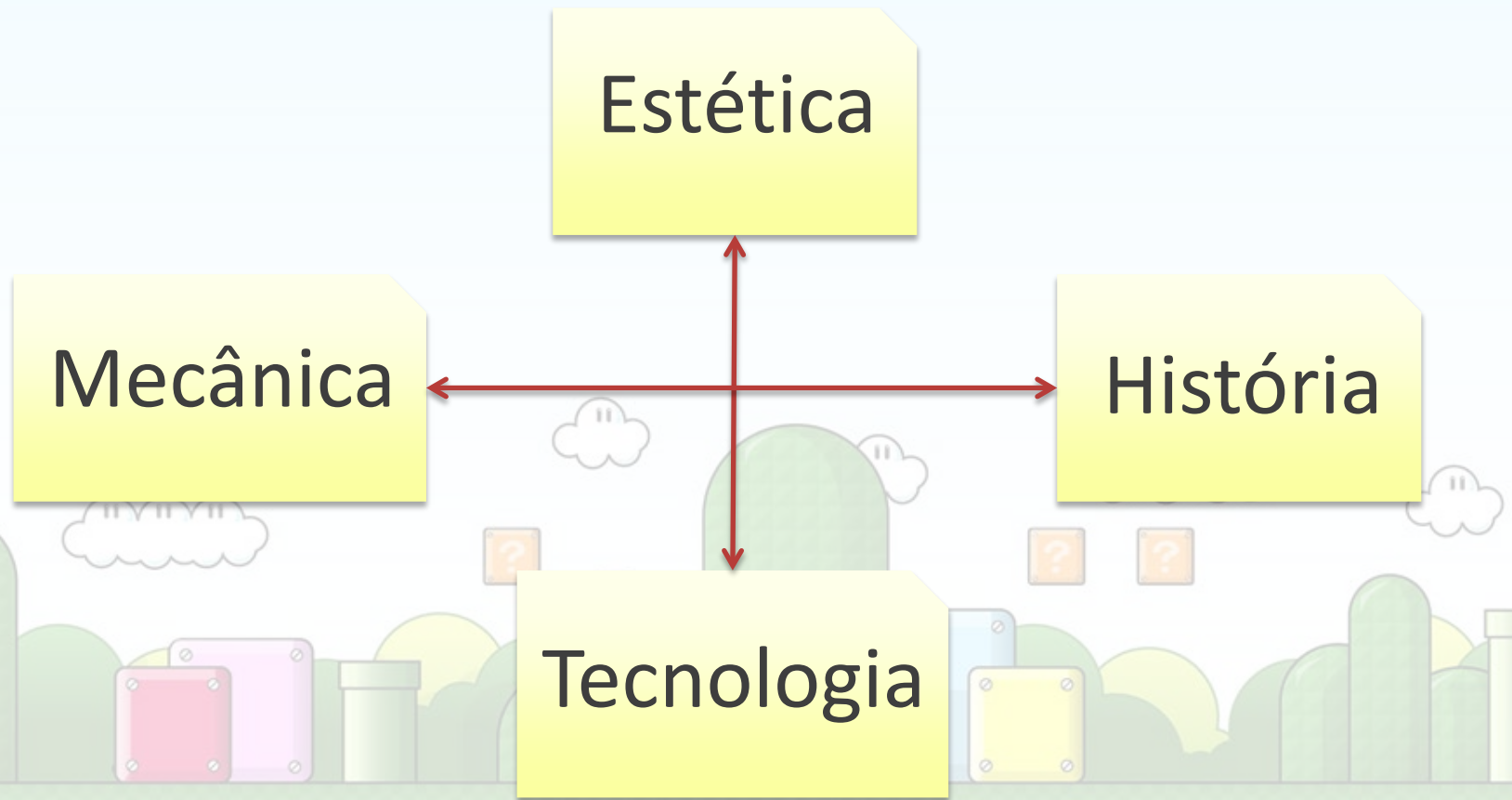
Ao iniciar o jogo a cor padrão selecionada automaticamente é o preto.

Os jogadores podem selecionar as cores clicando sobre a cor desejada. Ele pode utilizar aquela cor com diferentes ferramentas. A cor só é trocada quando o jogador clicar novamente sobre uma cor. As cores disponíveis são as seguintes:

Documentar
Organizar
Atualizar

Na prática GD é

tomar decisões sobre:



#21 coisas que aprendi com Mario



#1 Divida seu jogo em áreas



#2 Dê espaço ao jogador



#5 Não entregue todo o ouro de uma só vez

#6 Crie objetivos múltiplos



#7 Crie inimigos indestrutíveis



#8 Valorize os power-ups

#9 Posicione e quantifique bem os power-ups

#10 Valorize a vida do jogador



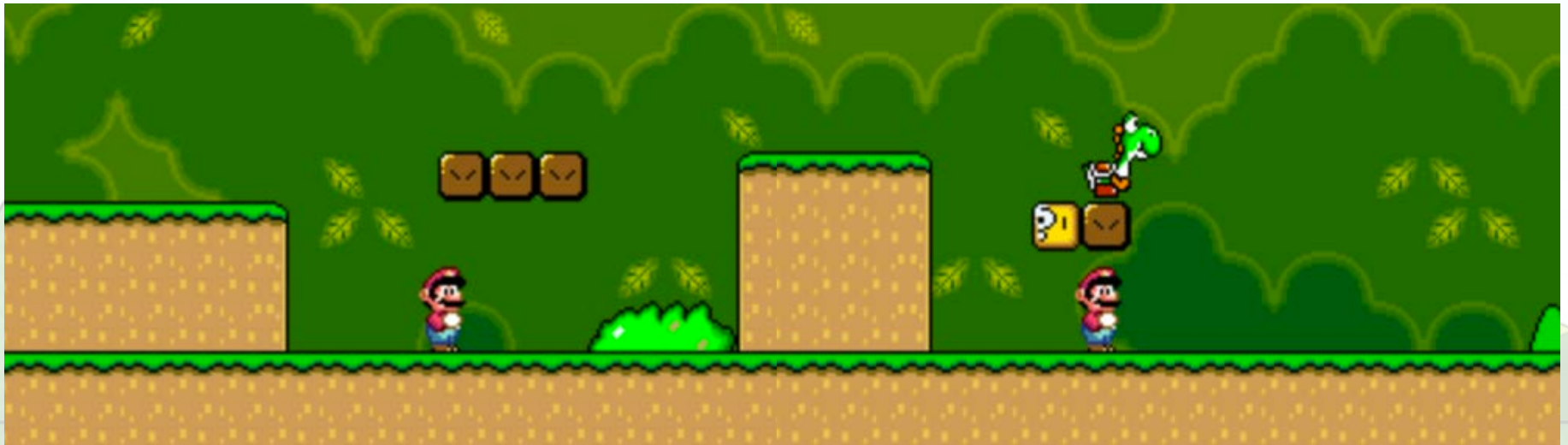
#11 Diversifique as ações e simplifique os controles

#12 Crie objetos com mais de uma função

#13 Abuse do storytelling



#14 Facilite as descobertas



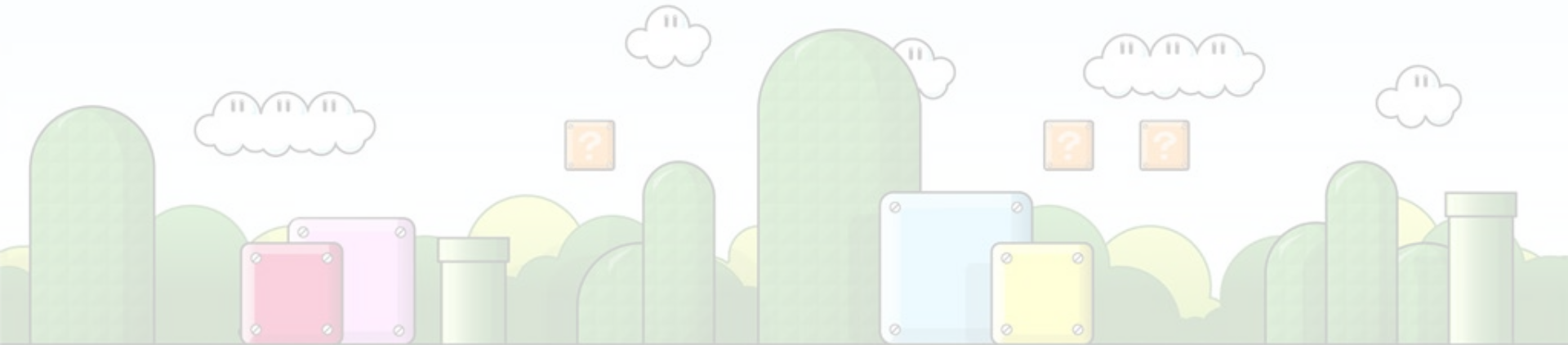
#15 Utilize itens para mostrar o caminho



#16 Incentive o jogador a se arriscar

#17 Garanta o elemento surpresa

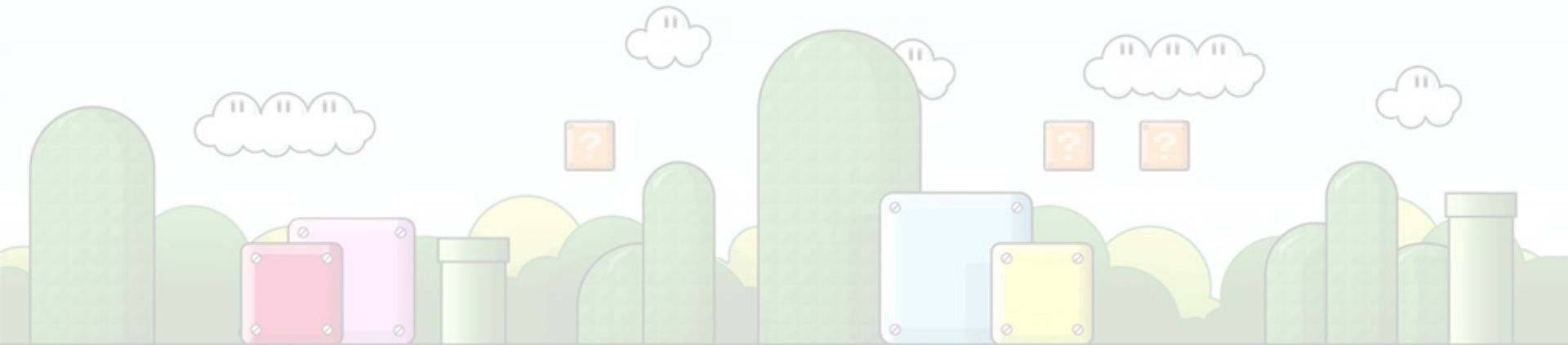
#18 Crie opções para o jogador

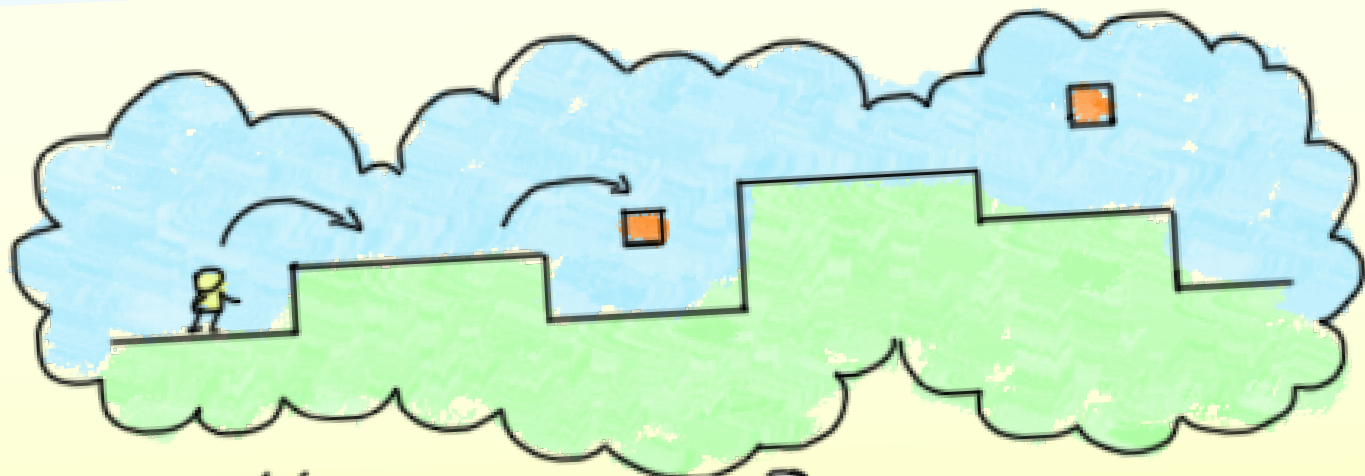


#19 Condicione e surpreenda

#20 Alterne a dificuldade

#21 Utilize a música ao seu favor





20 segundos + 3'

- PULO
 - AGACHAR
 - ESQUIVAR
- ↑ ↓ ←

Mundo 1 → mundo 2

mundo 3 ↙

	DIA	NOITE
1	X	
2		X



Obrigada :)

Jéssica Puga

@jepuga

gamesnopapel.tumblr.com

