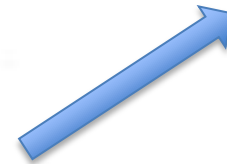


Processos Criativos de
Game Design



Jéssica Puga
Game Designer



Quem?

Onde?

Como?



BRIEFING



**Um cara simples que salva uma mulher
superando obstáculos e inimigos.**



Carregando



É nós!

Um guerreiro que luta pelo poder. Mas tem que ser bravo... Ele quer o poder por vingança. Ele fez algo e agora quer compensar se vingando! Muita violência!



Carregando



Oi, tudo
beleza?

do
BRIEFING
para o
CONCEITO



CRIAR

Objetivos

+

Realizações

Objetivos:

Primário

Secundário

Terciário

Quaternário

Objetivos:



GOD OF WAR™



LIVE IN YOUR WORLD.
PLAY IN OURS.

PlayStation 2

SONY



#1

Matar um Deus

#2

Caixa de Pandora

#3

Atravessar lugares inóspitos

#4

Derrotar inimigos no caminho

Matar um Deus



Caixa de Pandora



Atravessar lugares inóspitos



Derrotar inimigos nos caminhos

hack'n'slash

COMBATE

matar monstros

vê-los morrer

objetivo menor

objetivo menor

objetivo menor

objetivo menor

objetivo menor objetivo menor objetivo menor

objetivo menor objetivo menor objetivo menor

objetivo menor objetivo menor

objetivo menor objetivo menor

objetivo menor

objetivo menor

objetivo menorzinho

objetivo micro

objetivo nano

objetivo maior

CONCEITO

Objetivos claros

Desafios balanceados

Sentimento de realização



:DDDDDD



Briefing

Conceito

GDD

Briefing

Conceito

GDD

Briefing

Conceito

GDD

Briefing

Conceito

GDD

Não há limites pra criar

Não há limites pra criar

Diversão

Mão na massa!



Jogo social para público adolescente com jogabilidade manager e temática livre.

Fala mais!

Obrigada!

Sabrina Carmona

@sa_carmona

sabrina@planetagamer.com.br

<http://planetagamer.com.br>