



FACISA

Jogos Digitais
Metodologia de Projetos de Jogos Digitais

Visões do Game Design #2



Rodrigo Motta
www.rodrigomotta.com

Agosto 2010

Jogar é se movimentar livremente dentro de uma estrutura rígida.

Eric Zimmerman

★ 05 - Valor Endógeno

O que os jogadores pensam sobre os itens, objetos e sistema de pontuação do meu jogo?

01 - O que é valioso para os jogadores no meu jogo?

02 - Como posso tornar essas coisas mais valiosas para eles?

03 - Qual a relação entre a motivação e os valores do jogo?

★ 06 - Visão dos Quatro Elementos

Meu jogo é balanceado? Eu considerarei os elementos separados e também como um todo?

01 - Me preocupei em focar em itens dos quatro elementos?

02 - Se eu reforçasse um dos elementos meu jogo seria melhor?

03 - No meu jogo os quatro elementos trabalham o mesmo tema?



★ 07 - Unificação

O tema do jogo será um guia para a configuração de diversos fatores dos quatro elementos.

01 - Qual é o tema do meu jogo?

02 - Estou usando tudo o possível para reforçar este tema?

★ 08 - Ressonância

Descubra qual o poder secreto que há em seu jogo e como fazer os jogadores ficarem animados com ele.

01 - O que existe no meu jogo que o torna especial?

02 - Quando descrevo meu jogo, o que deixa as pessoas animadas?

03 - O que faz meus instintos acreditarem que meu jogo é bom?





FACISA

Jogos Digitais

Metodologia de Projetos de Jogos Digitais

Visões do Game Design #2

Dúvidas? Comentários?

KEITH, Clinton. *Agile Game Development with Scrum*. Addison-Wesley, 2010.

KEITH, Clinton. *Scrum and Long Term Project Planning for Video Games*. Addison-Wesley, 2010.

KEITH, Clinton. *Agile Game Development Checklists*. Addison-Wesley, 2010.

LLOPIS, Noel. *Agile Game Development: Dealing with Chaos in the Real World*. McBreen Press, 2009.

SHELL, Jesse. *The Art of Game Design*. Morgan Kaufman Publishers, 2008.



@Rodrigo_Motta