



FACISA

Jogos Digitais

Metodologia de Projetos de Jogos Digitais

Visões do Game Design #1



Rodrigo Motta
www.rodriгомotta.com

Agosto 2010

*A descoberta não está na busca
por novas paisagens, mas sim na
busca por novos olhos.*

Marcel Proust

★ 01 - Experiência

***Pare de pensar no seu jogo.
Comece a pensar no que você
está oferecendo aos jogadores.***

01 - Que experiência eu quero que meu jogador tenha?

02 - O que é essencial para esta experiência?

03 - Como meu jogo pode capturar esta essência?

★ 02 - *Surpresa*

Surpresa é algo tão básico que esquecemos que é tão importante. Preencha seu jogo com surpresas.

01 - O que irá surpreender os jogadores no meu jogo?

02 - Onde está a surpresa na minha história? Mecânica? Arte?

03 - No meu jogo os jogadores podem surpreender um ao outro?



★ 03 - Curiosidade

Qual a motivação que o jogador tem para alcançar os objetivos do seu jogo?

- 01 - Que questões meu jogo deixa na mente do jogador?
- 02 - O que estou fazendo para deixá-los preocupados com isso?
- 03 - O que posso fazer para fazê-los criar suas próprias questões?

★ 04 - Diversão

***Diversão é desejável em games
(embora “diversão” seja relativa).
Maximize a diversão.***

01 - Qual a diversão básica que quero transmitir com meu jogo?

02 - Que partes do meu jogo tem esta diversão?

03 - Que partes do meu jogo precisam de mais diversão?



Jogos Digitais

Metodologia de Projetos de Jogos Digitais

Visões do Game Design #1

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