

Título do Tutorial:

Level Design para Mundos de Exploração: conceito e técnicas para blocagem, caminhamento, interações e estimativa de Gameplay.

Autores:

Prof. Dr. Marcos Arrais (Doutor, PUC Minas – marcos.arrais@gmail.com)

Bio:

Doutor em Informática (PPGI-UFRJ), mestre em Educação Tecnológica (CEFET-MG). Possui graduação em Ciência da Informação pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Atua em pesquisas e projetos voltados aos temas: tecnologias para educação, design de interação, jogos digitais, usabilidade e acessibilidade. Possui conhecimento avançado em jogos digitais e interação humano-computador. É professor adjunto do Departamento de Ciência da Computação da PUC Minas. Atualmente está na coordenação do curso superior em Jogos Digitais da PUC Minas unidade Praça da Liberdade e ministra disciplinas na área de motores de jogos, modelagem, game design e level design.

Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/9352688785557471>

Experiência sobre o tutorial:

Avançado

Assunto do tutorial:

Conceitos de level design e blocagem de mundos de exploração

Tópicos de interesse:

Conceitos básicos de Level Design; Blocagem de Level; Dimensionamento de Gameplay;

Nível do tutorial:

Intermediário: necessário conhecimento básico em motores de jogos 3d.

Duração:

Duas horas

Estrutura necessária:

EVENTO PRESENCIAL; laboratório de informática, quadro branco e pinceis (preto, azul e vermelho), projetor, software Unity 3D licença PERSONAL instalada, internet nos computadores.

Resumo:

O objetivo principal do tutorial é apresentar conceitos básicos de level design, blocagem de mundos de exploração e cálculo de estimativa de Gameplay com caminhamentos e interações. São apresentados os fundamentos conceituais e técnicos para construir uma rápida prototipagem de level e realização dos testes.

O conteúdo programático é:

- Documentos do Level:
 - Mapa de Referencias;
 - Floorplan.
- GameFlow:
 - Balanceamento e Pacing;
 - Caminhamento Outdoor e Indoor;
 - Tempo médio de Gameplay;
 - Tipos de Mecânicas de Level;
- Blocagem do Level:
 - Assets de blocagem;
 - Sandbox;
 - Mecânicas Básicas;
 - Game Juices.
- Teste de Level
- Exercício prático

Motivação:

No desenvolvimento de jogos a área de Level Design tem apresentado novas metodologias e abordagens que sistematizam a construção de grandes mundos. O público alvo desse tutorial são profissionais de jogos, estudantes e entusiastas que já têm experiência em Game Design, mas gostariam de entender como são construídas as interações, caminhamento e tamanho de um mundo 3D com características de exploração. Estilos de levels muito utilizados em jogos de RPGs, aventura/ação, sobrevivência, estratégia e simulação.