

 04

Hora do esboço!

Agora vamos fazer o esboço do jogo! Primeiro escolha se vai usar um editor de imagens, papel e caneta ou algum outro meio de esboçar nossa fase. Depois que escolher, imagine a fase pensando em tudo o que aprendemos até aqui. Lembre-se que a fase deve ser desenhada pensando em ensinar ao jogador como cada elemento vai funcionar, um de cada vez. Depois desse planejamento, escolha um símbolo para representar cada um dos nossos elementos, afinal no protótipo não precisamos ter nada da fase pronto.

Definidos os símbolos, é hora de colocar a mão na massa e realmente desenhar a fase, pensando na melhor forma de apresentar ela ao player.