

Game Design

ou Design de Games

[Parte 01]

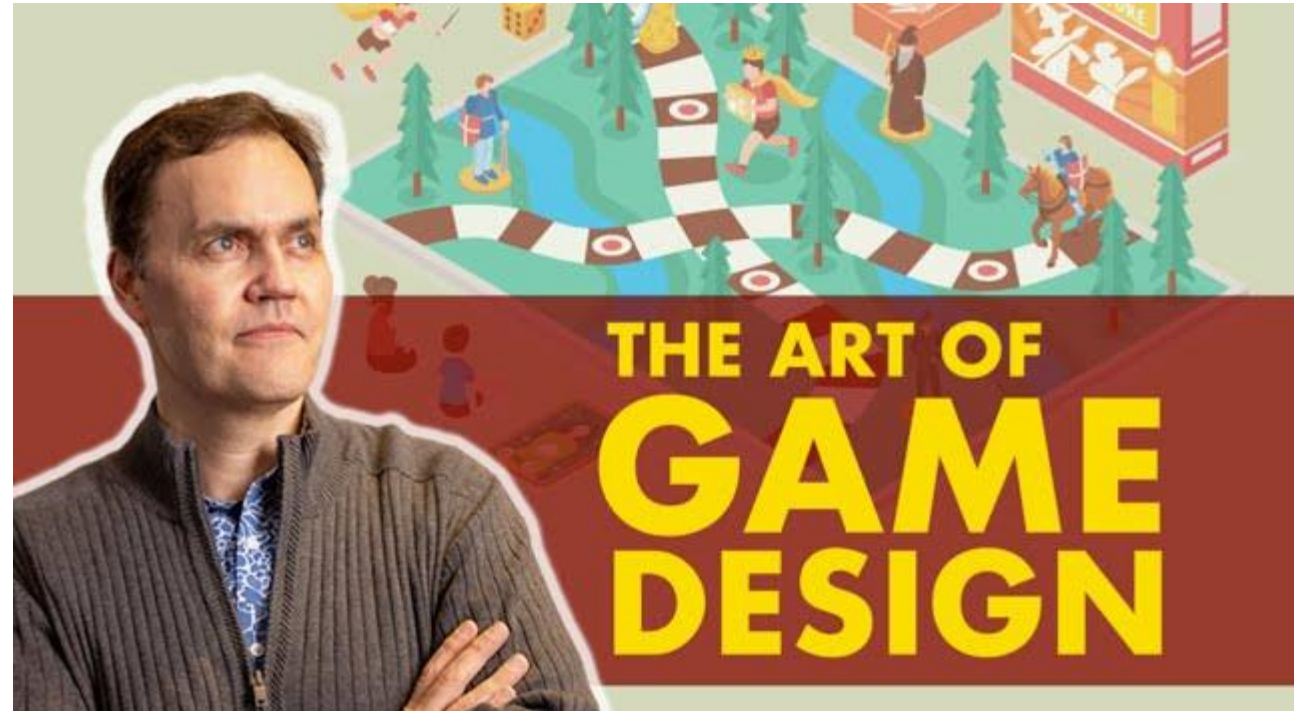
Prof. Juliana Aleixo

Estudaremos a metodologia de Jesse Schell

Em 1995, Jesse tornou-se programador no **Disney Virtual Reality Studio**, onde criou novos tipos de experiências em parques temáticos e jogos multiplayer online. Como diretor criativo do **Imagineering VR Studio**, seus projetos incluíram trabalhar no **DisneyQuest** e liderar o design do **Toontown Online**.

Em 2002, Jesse ingressou no corpo docente na **Entertainment Technology Center** na CMU.

Em 2004, fundou a **Schell Games**, uma empresa multimídia e de design de jogos.





**Eu sou um
Designer de
Jogos!**

**Eu sou uma
Designer de
Jogos!**

No início, existe o

Designer

O Designer

Designers costumam me perguntar:

“Como você se torna um designer de games? ”

E a resposta é fácil:

**“Projete Games! Comece agora! Não espere!
Não termine esta conversa! Basta começar a criar!
Vai! Agora!”**

Quais habilidades um Designer de Games precisa?

Em resumo, **todas!!**

Quase tudo em que você consegue ser bom, se torna útil para ser um designer de games.

Quais habilidades um Designer de Games precisa?

A seguir uma lista das mais importantes:

Habilidades que um Designer de Games precisa

ANIMAÇÃO

Jogos modernos estão cheios de personagens que precisam parecer vivos. A definição exata da palavra "animação" significa "dar vida à". Entender os poderes e os limites da animação de personagens permitirá que você abra uma porta para ideias de design de games mais inteligentes.



Habilidades que um Designer de Games precisa

ANTROPOLOGIA

Você analisará sua plateia/público em seu habitat natural, tentando entender/imaginar os desejos do *seu* coração para que seu jogo satisfaça este desejo.

ARQUITETURA

Você estará projetando mais do que construções — você estará projetando cidades e mundos inteiros. Familiaridade como o mundo da arquitetura, isto é, entendendo a relação entre pessoas e espaços, dará a você um bom impulso em criar mundos de jogos.



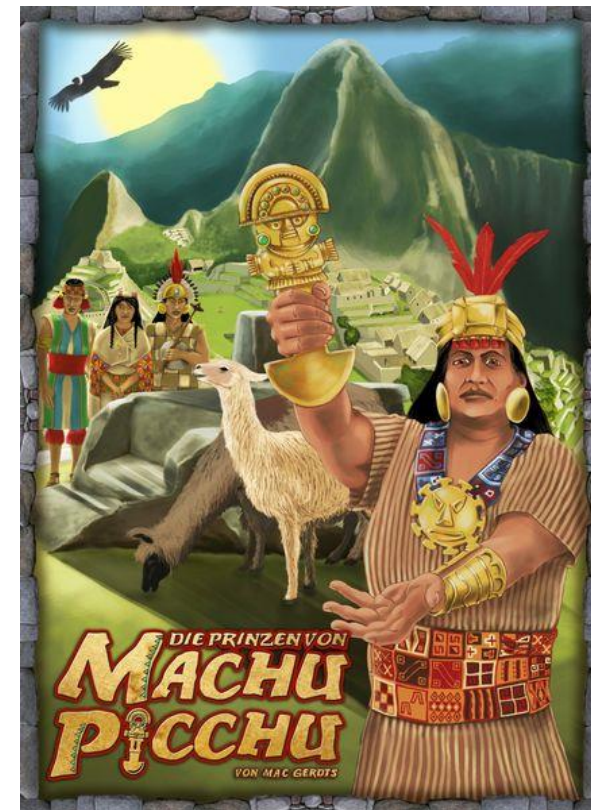
Habilidades que um Designer de Games precisa

BRAINSTORMING

Você precisa criar dezenas, não, **centenas de novas ideias.**

HISTÓRIA

Muitos jogos se passam em cenários históricos. Mesmo aqueles que se passam em mundos fantasiosos/imaginários podem tirar inspirações incríveis da História.



Habilidades que um Designer de Games precisa

NEGÓCIO

A indústria de jogos é exatamente isso: uma indústria. A maioria dos jogos são feitos para ganhar dinheiro. Quanto melhor você entender o fim dos negócios, melhor a chance que você tem de criar o jogo dos seus sonhos.

CINEMATOGRAFIA

Diversos jogos terão filmes dentro deles. Quase todos os jogos modernos tem uma câmera virtual. Você precisa entender a arte da cinematografia se deseja entregar uma experiência emocionalmente convincente.



Habilidades que um Designer de Games precisa

COMUNICAÇÃO

Você deverá conversar com pessoas de cada disciplina listada aqui, e até mais. Você precisará resolver disputas, resolver problemas de falhas/falta de comunicação e aprender a verdade sobre como seus parceiros de time (equipe), seu cliente e sua audiência realmente se sentem sobre seu jogo.

ESCRITA/REDAÇÃO CRIATIVA

Você estará criando mundos ficcionais inteiros, populações para viver neles e decidirá os eventos que acontecerão lá.

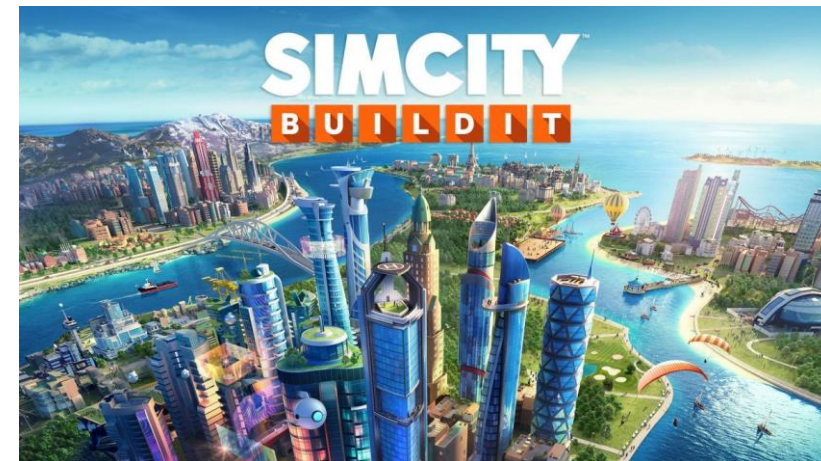
Habilidades que um Designer de Games precisa

ECONOMIA

Muitos jogos modernos têm economia complexa sobre seus recursos. O entendimento sobre as regras de economia podem ser surpreendentemente útil.

ENGENHARIA

Jogos modernos envolvem alguns das mais complexas engenharias do mundo atual, com alguns títulos contando suas linhas de código na casa dos milhões. Inovações técnicas fazem novos modos de jogos possíveis. Desenvolvedores inovadores de jogos devem entender ambos os limites e os poderes que cada tecnologia fornece.



Habilidades que um Designer de Games precisa

GESTÃO

Sempre que um time trabalha junto em prol de um objetivo, é necessário uma gestão. Bons Designers conseguem ter sucesso mesmo com uma má gestão, secretamente “gerenciando por de baixo dos panos” ou “de baixo para cima”, para fazer o seu trabalho.

CÁLCULOS (Matemática)

Jogos são cheios de cálculos, probabilidade, análises de risco, sistemas de pontuação complexos, para não mencionar os cálculos que se passam por trás da computação gráfica e da ciência da computação em geral. Um Designer habilidoso não deve sentir medo de mergulhar na matemática de tempos em tempos.



Habilidades que um Designer de Games precisa

DESIGN DE SOM

Som é o que realmente convence a mente de que está em um lugar; em outras palavras, “ouvir é acreditar”.

MÚSICA

Música é a linguagem, o idioma da alma. Se os seus jogos vão realmente tocar as pessoas, fazê-las imergir e abraçá-las, não conseguirão fazê-lo sem música.



Habilidades que um Designer de Games precisa

PSICOLOGIA

Seu objetivo é fazer um ser humano feliz. Você precisa entender os funcionamentos da mente humana, ou você estará projetando no escuro.

FALAR EM PÚBLICO

Você frequentemente precisará apresentar suas ideias para um grupo. Algumas vezes, você falará para solicitar um feedback, algumas vezes para persuadi-los para a genialidade da sua nova ideia. Independente da razão, você precisa ser confiante, claro, natural, e interessante, ou as pessoas desconfiarão de que você não sabe o que está fazendo.

Habilidades que um Designer de Games precisa

ESCRITA TÉCNICA

Você precisa criar documentos que claramente descrevem a complexidade dos seus designs (projetos) sem deixar lacunas ou falhas.

ARTES VISUAIS

Seus jogos serão cheios de elementos gráficos. Você precisa ser fluente na linguagem do design gráfico e saber como usá-lo para criar o sentimento que você deseja que o seu game tenha.



A habilidade mais importante!

Saber

OUVIR!

Prestar atenção!

Equipe

Jogador

Jogo

Cliente

Seu Ego





o designer cria uma
Experiência

O Designer Cria uma Experiência

Então vimos que tudo começa com o designer de jogos e que ele precisa de certas habilidades.

Agora é hora de começar a falar sobre como e pra quê um designer de jogos **utiliza** essas **habilidades**. Ou seja:

Qual é o objetivo do designer de jogos?

O Designer Cria uma Experiência

No início, a resposta parece óbvia :

O objetivo de um designer de jogos é criar jogos

Certo?

○ Designer Cria uma Experiência

Errado!

Em última análise, um designer de jogos não se importa com jogos.
Os jogos são apenas um meio para um fim. Sozinhos, os jogos são apenas
artefatos - pedaços de papelão ou sacos de bits.

Os jogos são inúteis a menos que as
pessoas os joguem.

O Designer Cria uma Experiência

E por que?

Que magia acontece quando os jogos são jogados?

O Designer Cria uma Experiência

Quando as pessoas jogam, elas
têm uma **experiência**.

É com essa experiência que o
designer se **preocupa**.

Sem a experiência, o jogo é **inútil**.



O Designer Cria uma Experiência

E este é o paradoxo das experiências. Em um nível, elas são sombrias e nebulosas, e em outro, elas são tudo o que sabemos.

Mas, por mais complicadas que sejam as experiências, criá-las é tudo que realmente interessa a um designer de jogos.

Não podemos fugir delas, isolando-nos na concretude do nosso jogo material. Devemos usar todos os meios disponíveis para compreender, entender e dominar a natureza da experiência humana.

O jogo não é a experiência

Repetindo: o jogo não é a experiência!

O jogo **permite** a experiência,
mas não é a experiência.

Este é um conceito difícil para algumas pessoas entenderem. Certo?



“O jogo não é a experiência”

A antiga questão folisófica aborda isso diretamente:

Se uma árvore cai na floresta, e ninguém está lá para ouvi-la, ela faz um som?

O jogo não é a experiência

Isso tem sido repetido tantas vezes que parece banal,
mas é exatamente do que estamos falando.



Se a nossa definição de
“som” é vibração de
moléculas de ar, então **SIM**,
a árvore faz um som.



Se a nossa definição de som é a
experiência de ouvir um som, a
resposta é **NÃO**, a árvore não faz
nenhum som quando ninguém está lá.

A person wearing a grey hoodie and dark pants is standing on a mossy log in a forest, looking down at a tree trunk. The background is filled with tall, thin trees and sunlight filtering through the canopy.

O jogo não é a experiência

Como designers, nós realmente não nos importamos com a árvore e como ela cai - nos preocupamos apenas com a

experiência de ouvi-la.

A árvore é apenas um **meio para um fim**. E se ninguém está lá para ouvir, bem, nós não nos importamos com isso.

O jogo não é a experiência

Game designers só se preocupam com o que parece existir.

O jogador e o jogo são reais.

A experiência é **imaginária** - mas os designers de jogos são julgados pela qualidade desse imaginário porque é a **razão** pela qual as pessoas jogam.

O jogo não é a experiência

Criar uma experiência diretamente para as pessoas é impossível,
não há mágica para isso e nem tecnologia de ponta!

Se fosse possível, não haveria limites para os meios que
proporcionam experiências: jogos de tabuleiro, games de tela,
esportes ...

O que acontece dentro de nossas cabeças é privado e subjetivo

“O jogo não é a experiência”

E é isso que torna o design do jogo muito difícil.

Como construir um navio em uma garrafa, estamos longe do que estamos realmente tentando criar.



O jogo não é a experiência

Criamos um **artefato** com o qual um jogador interage, e cruzamos os dedos de modo que a experiência que ocorre durante essa interação é algo de que ele irá gostar.

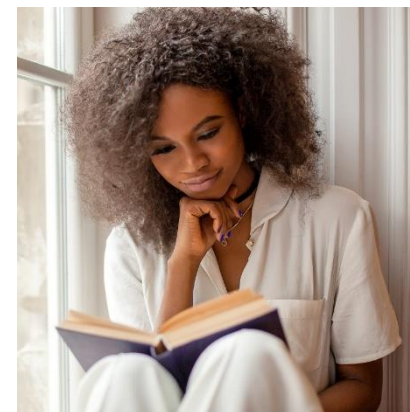
Nunca vemos verdadeiramente a saída do nosso trabalho, uma vez que é uma **experiência vivida por outra pessoa** e que, portanto, não pode ser compartilhada. Assim, é importante **OUVIR!**



Isso é exclusivo para jogos?

Você pode muito bem perguntar **o que há de tão especial em jogos**, comparado a outros tipos de experiências, o que nos obriga a entrar em toda essa experiência de experiência.

E realmente, em um nível, não há nada de especial sobre jogos nesse sentido. Designers de todos os tipos de entretenimento - livros, filmes, peças de teatro, música, brinquedos, tudo - têm que lidar com o mesmo problema: **como você pode criar algo que gere uma certa experiência quando uma pessoa interage com ela?**

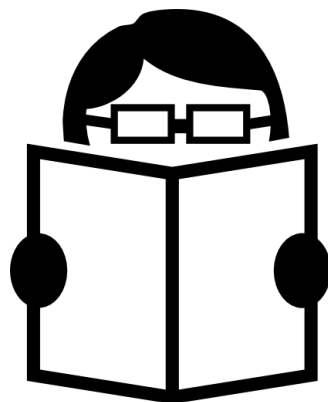


Isso é exclusivo para jogos?

A divisão entre **artefato** e **experiência** é muito mais óbvia para o design de jogos do que para outros tipos de entretenimento, por uma razão não tão óbvia.

Designers de jogos têm que lidar com muito mais **interação** do que os designers de experiências mais lineares.

O autor de um **livro** ou roteiro está projetando uma experiência linear. Existe um mapeamento bastante direto entre o que eles criam e o que o leitor ou espectador experimenta.



Os designers de jogos não têm isto tão facilmente. Damos ao jogador um grande **controle** sobre o ritmo e a sequência de eventos na experiência.

Isso é exclusivo para jogos?

Então, por que fazemos isso?

O que há de tão especial nas experiências de jogo que abandonaríamos os luxos de controle que os artistas lineares desfrutam?



Somos simplesmente masoquistas?

Nós apenas fazemos isso pelo desafio?

Não! Assim como tudo o que os designers de jogos fazem, nós fazemos isso pela **experiência** que isto cria.

Isso é exclusivo para jogos?

Há certos **sentimentos** e muitos outros que só experiências baseadas em jogos podem oferecer:

Escolha

Realização

Responsabilidade

Liberdade

Amizade

É por isso que enfrentamos todos os problemas - para gerar experiências que não podem ser de outra maneira!



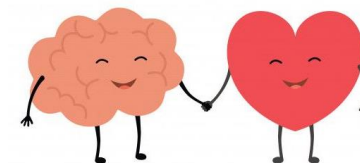
Três abordagens práticas para a procura do arco-íris

Então, nós estabelecemos o que precisamos fazer
criar jogos que de alguma forma irão gerar maravilhosas, convincentes, e memoráveis **experiências**.

Para fazer isso, nós devemos embarcar
em um esforço desanimador:



Descobrir os mistérios da mente humana



E os segredos do coração humano

Fim da parte UM