

# Questões de provas anteriores

- 1) Explique por que pode ser um problema focar demasiadamente no gênero de um jogo digital durante o desenvolvimento do mesmo. (1,0 ponto)

Gêneros identificam o estilo e mercado ao qual o jogo é destinado, porém costumam restringir o processo criativo e estabelecer regras para o desenvolvimento.

- 2) Os jogos digitais podem ser caracterizados em diferentes aspectos. Cite e explique os 4 aspectos em relação aos quais um jogo digital pode ter suas características descritas, conforme apresentado em sala de aula. (3,0 pontos)

**Jogadores:** Quantos jogadores podem jogar simultaneamente? Quem ou o quê é o jogador no mundo? Especifica uma noção de identidade;

**Desafios:** Quais obstáculos o jogador precisa superar? Existe mais do que uma forma de superá-los? Especifica a essência da jogabilidade;

**Regras:** Como o jogador afeta o mundo? Como o jogador aprende as regras? Especifica os limites do jogo;

**Objetivos:** O que o jogador está tentando alcançar? O objetivo é definido pelo jogo ou pelo jogador? Especifica o foco do jogador; Primário ou auxiliar.

- 3) Explique os 4 principais papéis desempenhados por empresas ou desenvolvedores independentes no mercado de games. (2,0 pontos)

**Desenvolvedora:** cria o protótipo, conceito e versão final;

**Publishadora:** financia, comercializa e distribui;

**Fabricante:** desenvolve o hardware;

**Licenciadora:** emite licenças para jogos adaptados de uma fonte original; Ex.: New Line Cinema;

# Transcrição dos slides

## Conceitos

### O que é um jogo digital?

Um jogo digital é uma forma de entretenimento interativo em que jogadores precisam vencer um desafio (conflito artificial) por meio de ações que são regidas por determinadas regras, no intuito de atingir uma condição de vitória. Jogos digitais também podem ser chamados de jogos eletrônicos.

### Como foi o início da história dos jogos digitais?

Através de dois segmentos paralelos:

- 1951: Máquinas eletromecânicas
  - Surgimento da SEGA
  - Evoluiu para a indústria dos consoles
- 1958: Tennis for Two
- 1961: Games para computador
  - Criação do Spacewar!
  - Iniciou com os *mainframes*

### Nomenclatura:

- Videogame: surgiu com os fliperamas e evoluiu para os consoles domésticos.
- Games para computador: games que rodam em PCs.

Obs: Jogo eletrônico ou Game eletrônico pode ser usado em ambos os casos.

### Primeiro game para computador

- 1961: - Spacewar!, criado pelo MIT, rodava em um computador chamado PDP-1 (Programmed Data Processor-1)

### Primeiro videogame (console)

- Computer Space: primeiro game em vídeo para fliperama, foi criado por Nolan Bushnell em 1971, baseado no Spacewar!

## Gêneros

Gêneros de games são categorias baseadas em uma combinação de:

- Tema
- Ambiente
- Apresentação/formato na tela
- Perspectiva do jogador
- Estratégias do jogo

## Carta

Versão computadorizada de algum jogo de carta tradicional ou que é essencialmente semelhante a algum jogo de carta.

Ex: Paciência e Poker.

## Tabuleiro

Assim como os jogos de carta, é uma versão computadorizada de jogos tradicionais de tabuleiro ou que é essencialmente semelhante a algum jogo de tabuleiro.

Ex: Xadrez e Damas.

## Puzzle (quebra-cabeça)

Visa descobrir uma solução que envolve a resolução enigmas e navegação, usando diferentes ferramentas e **manipulando e reconfigurando objetos**.

Ex: Mastermind e Tetris.

## Labirinto

Requer **habilidade para navegação em labirintos**, que podem ser visualizados de diferentes formas como, por exemplo, visão do topo ou em primeira pessoa.

Ex: Pac-man e Doom.

## Luta

- Personagens lutam em uma situação de combate, em geral um contra um.
- Os lutadores normalmente são representados por humanos, mas também podem ser não-humanos como, por exemplo, robôs.

Ex: Street Fighter e Mortal Kombat.

## Plataforma

- Personagens devem vencer obstáculos e inimigos se movendo rápido pelo cenário.
- Geralmente em terceira pessoa.

Ex: Super Mario World e Sonic The Hedgehog.

## Ação

- Um dos primeiros tipos de games.
- Requer reflexos rápidos e execução de ações no tempo certo.
- Em geral, o personagem precisa atirar contra inimigos ou objetos antes de ser destruído/morto.

Ex: Star Conflict e Quake.

## Aventura

- Ênfase maior na **história, enredo e solução de problemas** do que na ação (atirar, sobreviver, capturar, etc).
- O jogador precisa **resolver enigmas** durante a aventura.
- Personagens geralmente são capazes de carregar objetos como armas, ferramentas ou chaves, por exemplo.
- Os jogos comumente se situam em algum período histórico ou lugar em particular, como, por exemplo, época medieval.
- Também podem seguir uma temática específica envolvendo, por exemplo, ficção científica ou espionagem.

Ex: Zork e Indiana Jones.

## RPG (Role Playing Game)

- Os jogadores podem assumir diferentes tipos de personagem.
- A descrição do personagem pode ser determinada pela espécie, raça, gênero, ocupação e também pode incluir habilidades como, por exemplo, força e velocidade.
- No mundo do jogo virtual, o jogador se envolve em uma busca (conquista) e pode melhorar as habilidades de seu personagem.

Ex: Diablo e Ultima.

## Estratégia

Enfoque principal na estratégia para vencer o oponente, ao invés de usar ações ou reflexos rápidos. Pode ser baseado em turno ou em tempo real (RTS).

Ex: Age of Empires e League of Legends.

## Esporte

Adaptação ou variação de algum jogo de esporte real.

Ex: Fifa e Perfect Golf.

## Simulação

- Tenta reproduzir alguma situação do mundo real.
- Deve seguir regras do mundo real, tanto quanto possível.
- Existem dois tipos de jogos de simulação:
  - Simulação de gerenciamento: os jogadores precisam gerenciar o uso de recursos limitados para expandir ou construir algum tipo de comunidade ou império.
  - Simulação de treinamento: tentam simular alguma situação real com o objetivo de treinar o jogador em relação a alguma habilidade física como, por exemplo, dirigir ou pilotar.

Ex: SimCity e Flight Simulator.

## Gêneros mais populares

- Ação: plataforma, tiro, corrida, luta.
- Aventura
- Ação-aventura. Ex: God of War
- Cassino
- Quebra-cabeça
- RPG
- Simulação
- Estratégia
- Games on-line multijogador massivos (MMORPG)
- Jogos sérios

## Observações

- Estar atento ao gênero auxilia a identificar o estilo e o mercado a que se destina o game.
- Porém, os gêneros tendem a restringir o processo criativo.

**Cuidado ao focar nos gêneros!**

## Características principais

### 1 - Jogadores

- Quantos jogadores podem jogar simultaneamente?
- Quem ou o quê é o jogador no mundo?
- Especifica uma noção de identidade

### 2 - Desafios

- Quais obstáculos o jogador precisa superar?
- Existe mais do que uma forma de superá-los?
- Especifica a essência da jogabilidade

#### 2.1 - Obstáculos

- Dificultam o progresso ao objetivo
- Precisam ser superados

#### 2.2 - Oponentes

- Jogadores ou robôs com os próprios objetivos
- Precisam ou não ser superados

#### 2.3 - Dilemas

- É possível executar somente uma ou muitas ações
- A escolha correta não é óbvia

### 3 - Regras

- Como o jogador afeta o mundo?
- Como o jogador aprende as regras?
- Especifica os limites do jogo

### 4 - Objetivos

- O que o jogador está tentando alcançar?
- O objetivo é definido pelo jogo ou pelo jogador?
- Especifica o foco do jogador
- Primário ou auxiliar

### 5 - Classificação etária

- EC (Early Childhood): Crianças
- E (Everyone): Todos
- E10+ (Everyone 10+): Mais de 10 anos
- T (Teen): Adolescentes
- M (Mature): Mais de 17 anos
- AO (Adults Only): Somente adultos
- RP (Rating Pending): Classificação pendente

#### 5.1 - História

- 1993: Audiências promovidas por senadores dos EUA.
- 1994: Criado o Comitê de Classificação de Software de Entretenimento (ESRB - Entertainment Software Rating Board).
- Classifica e impõe normas de publicidade.
- Voluntária

#### 5.2 - Outras classificações:

- **Classificação Indicativa (Brasil):** Ministério da Justiça.
- **PEGI (Europa):** Pan-European Game Information.
- **CERO (Japão):** Computer Entertainment Rating Organization.
- **USK (Alemanha):** Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle = Entertainment Software Self-Regulation Body.

### 6 - Plataformas

- Fliperama / arcade
- Console
- Computador
- On-line
- Portátil: Game Boy (Nintendo), PlayStation Portátil (Sony), Celular ou Tablet

Cada plataforma possui características distintas.

Os games devem ser desenvolvidos levando-se em consideração essas características.

## 7 - Finalidades dos Games

- Entretenimento
  - Social
  - Educacional
  - Recrutamento e Treinamento
  - Saúde e Fitness
  - Consciência e Mudança
  - Estética e Criatividade
  - Marketing e Publicidade: Advergames
- 

# O processo de produção de games

## Papéis

### Papéis de empresas

- Desenvolvedora: cria o conceito, protótipo e versão final. Ex.: Electronic Arts.
- Publicadora / editora (Publisher): financia, comercializa e distribui. Ex.: Electronic Arts.
- Fabricante: desenvolve o hardware. Ex.: Nintendo.
- Licenciadora: emite licenças para jogos adaptados de uma fonte original (não necessariamente outro jogo). Ex.: New Line Cinema.

### Papéis de equipes

#### 1 - Produção

##### 1.1 - Características

- O **Produtor** faz as coisas acontecerem.
- Gerenciamento de recursos financeiros, tempo, qualidade e pessoas.

##### 1.2 - Funções

- **Produtor executivo**: Vários projetos, diretor
- **Produtor**: Metas, prioridades, contrato
- **Produtor associado**: Equipe, screenshots
- **Produtor assistente**: Documentos, orçamentos, agendamentos

## 2 - Design

### 2.1 - Características

- Frequentemente confundido com arte.
- As equipes de arte e design são comumente separadas.
- Game designers estão mais para engenheiros.
- Foco em jogabilidade, níveis (fases) e interfaces.
- É comum que a equipe de design escreva a história e os diálogos.

### 2.2 - Funções

- Diretor de criação: consistência do estilo geral e do conteúdo.
- Diretor de design: apoio administrativo à equipe.
- Designer líder/chefe: supervisiona e atua.
- Designer de narrativa: escritores.
- Designer de interface: layout, conteúdo, navegação, usabilidade.
- Designer de níveis (fases): ambiente ou mundo.

## 3 - Arte

### 3.1 - Características

- Criação de arte conceitual ou dos elementos que serão utilizados no game.
- 4 tarefas artísticas básicas:
  - Desenho (analógico ou digital);
  - Modelagem;
  - Texturização;
  - Animação.
- Cada artista se concentra em diferentes aplicações.

### 3.2 - Funções

- Diretor de Arte: supervisão, estilo da arte.
- Ilustrador líder/chefe: supervisiona e participa
- Artista de conceito: storyboard
- Modelador: 2D -> 3D
- Texturizador: mapas de textura
- Animador: movimentos
- Ilustrador técnico: Arte <- -> Programação

## 4 - Programação

### 4.1 - Características

- Pode envolver várias atividades como, por exemplo, criação da *engine* e ferramentas.
- Pode envolver cálculos complexos.



#### 4.2 - Funções

- Diretor técnico: supervisiona a implementação, seleciona ferramentas, hardware e padrões de programação.
- Programador líder/chefe: supervisiona e participa.
- Programador da engine: cria a engine (renderização, detecção de colisões, ...).
- Programador de ferramentas: cria ferramentas para as equipes de arte e design.

#### 5 - Áudio

#### 6 - Teste e garantia de qualidade

#### 7 - Marketing

### Fases

### Artefatos