



Desenvolvimento de jogos digitais

# INTRODUÇÃO AO DES. DE GAMES



# SUMÁRIO

---

- ❶ Conceito de game
- ❷ Evolução dos games
- ❸ Perfil dos jogadores
- ❹ Plataformas
- ❺ Processo de desenvolvimento
- ❻ Técnicas de apresentação em tela
- ❼ Eventos sobre games



# CONCEITO DE GAME



❶ 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**.

❷ **Jogos digitais** também podem ser chamados de **jogos eletrônicos**



# EVOLUÇÃO DOS GAMES

Virtua Racing

20 anos...

F1 2012



INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE GAMES

# EVOLUÇÃO DOS GAMES



INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE GAMES

# EVOLUÇÃO DOS GAMES





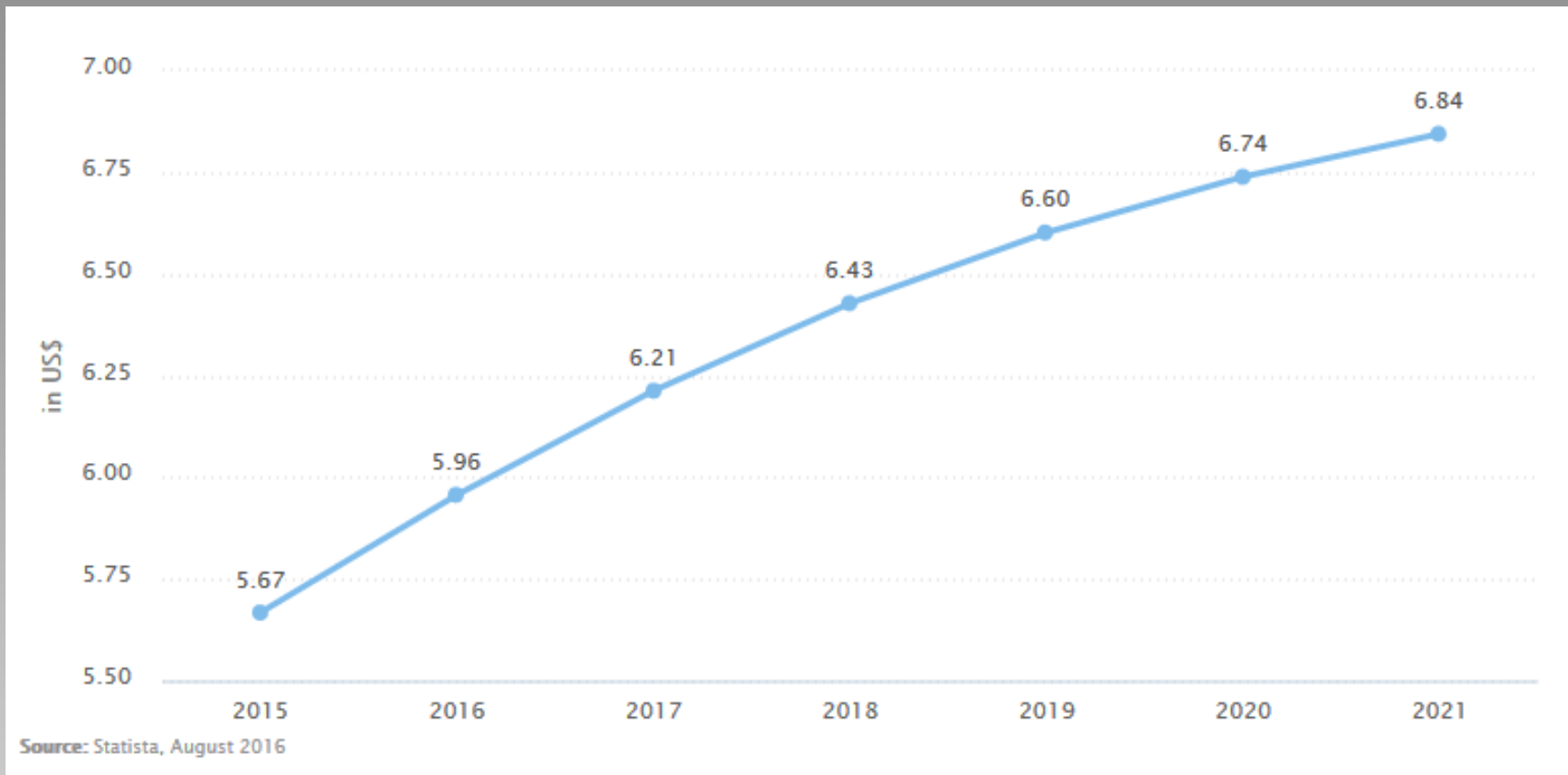
# EVOLUÇÃO DOS GAMES



- ❶ O mercado dos jogos de micropagamentos (compra de itens) está crescendo.
- ❷ Free to play (joga de graça e compra itens).
- ❸ ARPU: quanto o usuário gasta por mês. Por exemplo, \$ 40. O ARPU médio do brasileiro era de \$ 5,96 em 2016.



# EVOLUÇÃO DOS GAMES





# PERFIL DOS JOGADORES



- 1 Qual é o público alvo?
- 2 Foco principal é a diversão.
- 3 Motivação: Interação Social, Isolamento Físico, Competição, Conhecimento, Domínio, Escapismo e Compulsão.



# PERFIL DOS JOGADORES



## Motivação → Interação Social

- 1 Interagir socialmente com adversários ou colegas de equipe
- 1 Pode ser em 2 pessoas ou em um MMOG



# PERFIL DOS JOGADORES



## Motivação → Isolamento Físico

- ❶ Não deve ser visto como oposto à Interação Social.
- ❷ Mesmo isolado num game o jogador está interagindo com outros jogadores.



# PERFIL DOS JOGADORES



Motivação → Competição

- 1 O espírito competitivo tem sido associado aos games ao longo da história.



# PERFIL DOS JOGADORES



Motivação → Conhecimento

① Jogos Educativos/Educacionais



# PERFIL DOS JOGADORES



Motivação → Domínio

- Conquistar o mundo do game
- Mais evidente nos games em que a vitória depende do aumento das habilidades do personagem
- Status no game



# PERFIL DOS JOGADORES



Motivação → Escapismo

- Escapar das tensões e dos desafios da vida real
- Viver sonhos ou coisas impossíveis
- Imersão





# PERFIL DOS JOGADORES



Motivação → Compulsão

- ❶ Jogos de cassino / cartas
- ❷ Apostas
- ❸ Desenvolvedores adoram ouvir que seus games são viciantes



# PERFIL DOS JOGADORES



“Um jogo que satisfaz uma **motivação específica** de um jogador tem maior probabilidade de ser divertido, absorvente e gratificante para ele.”

(Desenvolvimento de Games. Jeannie Novak. Cengage Learning. 2ª edição)



# PLATAFORMAS



- ❶ Fliperama / arcade
- ❷ Console
- ❸ Computador
- ❹ On-line
- ❺ Portátil: Game Boy (Nintendo), PlayStation
- ❻ Portátil (Sony)
- ❼ Celular ou Tablet



# PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO



- 🍷 Conceito
- 🍷 Pré-produção
- 🍷 Protótipo
- 🍷 Produção
- 🍷 Alfa
- 🍷 Beta
- 🍷 Ouro
- 🍷 Pós-produção



# PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO



- 1 Produção
- 2 Design
- 3 Arte
- 4 Programação
- 5 Áudio
- 6 Teste e garantia de qualidade
- 7 Marketing



# TÉCNICAS DE APRESENTAÇÃO EM TELA



**Jogos em Texto:** é uma forma de jogo que surgiu junto com os primórdios da computação e sobrevive até hoje. Exemplos: MUD e Kings Of Chaos.

```
Telnet - waterdeep.mudsrus.com
Connect Edit Terminal Help
your inventory. This mud has TONS of color, just type COLOR to activate it.
WEB PAGE: Http://www.slic.com/punk/waterdeep/mud.htm
<>
HAVE FUN: To leave this room and go to the Waterdeep Gardens, a place
of learning, just go down, and go north, you'll find your way. If your
looking to get right into the mud, just go down, and west.

[Exits: down] [Doors: none]
A rolled up map is here.
A plaque hangs on nothing. READ IT!! (type 'Read Plaque')

100/100hp 100/100mana 1500xp Felonius>
Gort [Q/A] Asks 'whats the directions to the cave'

100/100hp 100/100mana 1500xp Felonius>
Trakand [Q/A] Asks 'what cave?'

100/100hp 100/100mana 1500xp Felonius>
Gort [Q/A] Asks 'the cave with the duger dwarfs and angry minatours'

100/100hp 100/100mana 1500xp Felonius>
Gort [Q/A] Asks 'anyone know directions?'

100/100hp 100/100mana 1500xp Felonius>
```

**KINGS OF CHAOS**

HOME | RANKINGS | HELP | FORUM | CHAT | ABOUT US

Free Screensavers!

**AGE 4**

Command Center  
Attack  
Attack Log  
Armory  
Training  
Intelligence  
Mercenaries  
Buddy List  
Logout

Rank: 44,481  
Turns: 99  
Gold: 593,255  
Next Turn: 11 min  
Mail: 0 (4x0)

Bored? Play Flash Games

User Info		
Name	dennisco	
E-mail	dennis@inf.ufsc.br	
Race	Humans	
Rank	44,481	
Commander	Homage: [ 40th commander ]	

Military Effectiveness		
Strike Action	6,117,014	Ranked #44,109
Defensive Action	7,313,970	Ranked #35,205
Spy Rating	202,752	Ranked #52,498
Sentry Rating	324,096	Ranked #52,669

Personnel	
Trained Attack Soldiers	2,193
Trained Attack Mercenaries	0
Trained Defense Soldiers	2,030
Trained Defense Mercenaries	0
Untrained Soldiers	0
Untrained Mercenaries	0
Spies	70
Sentries	69
Total Fighting Force	4,223

Military Overview	
Fortification	Trenches
Siege Technology	Siege Towers
Unit Production	320 per 24 hours
Available Funds	593,255 Gold
Projected Income Next Turn	144,395 Gold (in 11 minutes)
Attack Turns	99
Spy Level	9

Você pode ganhar um Green Card para viver e trabalhar nos Estados Unidos

Você tem direito de participar?

Unisul



# TÉCNICAS DE APRESENTAÇÃO EM TELA



**Jogos 2D:** São jogos que se utilizam de gráficos em duas dimensões. Normalmente utilizam-se de imagens que são recortadas e montadas para a composição de imagens maiores. Exemplos: Street Fighter e Castlevania.

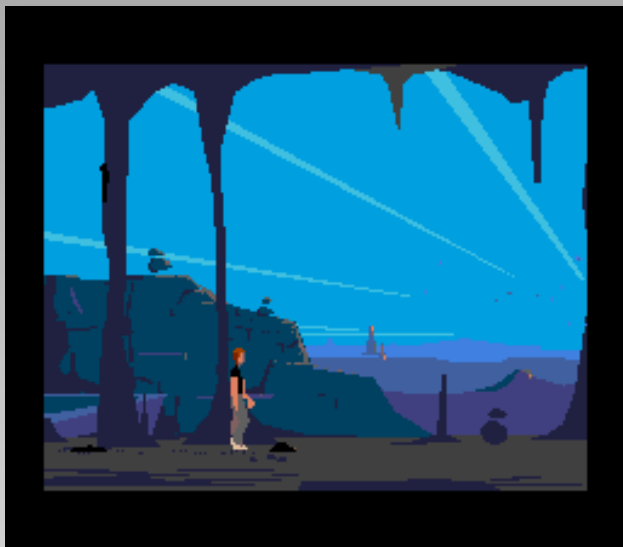




# TÉCNICAS DE APRESENTAÇÃO EM TELA



**Jogos Vetoriais:** São jogos em que as imagens são compostas através de polígonos, como acontece em ferramentas de CAD. Exemplos: Out of This World e Vektropolis.



# TÉCNICAS DE APRESENTAÇÃO EM TELA



**Jogos Isométricos:** São jogos que se utilizam de imagens 2D, mas através da utilização de transparências e de uma ordem de desenho pré-definida passam ao jogador uma sensação de profundidade. Exemplos: Age of Empires e Diablo II.



# TÉCNICAS DE APRESENTAÇÃO EM TELA

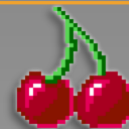


**Jogos 3D:** São jogos em que o mundo é modelado em 3D. Nesses jogos os polígonos são trabalhados e texturizados em “tempo real”. Normalmente o trabalho de texturização dos polígonos é realizado pela placa de vídeo (GPU). Exemplos: Unreal Tournament e GTA San Andreas.



# EVENTOS SOBRE GAMES

---



**E3:** Electronic Entertainment Expo.

**BGS:** Brasil Game Show.

**SBGames:** Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.

