Igorfenrir's Blog

<u>Hipermídia e Narratividade em Games: Elementos formais</u> <u>do jogo</u>

março 20, 2010 at 2:17 am (Hipermídia e Narratividade em Games)

Hipermídia e Narratividade em Games

A matéria de hipermídia e narratividade em games é ministrada pelo Prof. Ms. Alexandre Santaella Braga, em módulo único. Sempre que possível, farei um pequeno resumo das aulas, com exemplos e, se possível, ligações externas. No primeiro post, falarei sobre os elementos formais do jogo, e explicarei um pouco sobre cada um deles.

Elementos formais do jogo

Existem seis elementos formais de um jogo. Mas, o que são eles? Os elementos formais são aqueles elementos que fazem com que o jogo seja um jogo, aqueles elementos que, se não existirem, o jogo não pode ser criado. E não se limita apenas aos jogos digitais, mas a todos os jogos, sejam eles de tabuleiro, de cartas, etc. Enfim, os elementos formais são: Primeiramente o jogador, as regras/limites, o objetivo, os procedimentos, os recursos e o resultado. Então, vamos explicar um pouco sobre cada um deles.

Jogador

O jogador, obviamente, é aquele que controla o personagem, e faz com que o jogo funcione, afinal, um jogo sem jogador é uma tela parada.

Regras/Limites

As regras são as particularidades de um jogo. As regras de um jogo de FPS (First Person Shooter), por exemplo, são diferentes das regras de um jogo de cartas. As regras definem o jogo, o fazem se encaixar em certa categoria, e define as diferenças entre dois jogos. Por exemplo, dois jogos e corrida: Need for Speed e Midnight Club. Pelas regras do Need for Speed, o jogador não pode sair dos limites da pista durante a corrida. Já no Midnight Club, se o jogador errar uma curva, sai da pista e chega até qualquer outro ponto da cidade. E, já utilizando o exemplo dos jogos de corrida, podemos definir os limites. Os limites são a área do jogo, por exemplo, as quatro linhas de um campo de futebol. A partir do momento que o jogador ultrapassa o limite, ele não está mais jogando. E, o limite divide-se em duas categorias: o limite conceitual, e o limite físico. O limite conceitual é uma regra, um limite abstrato. Voltando ao exemplo dos jogos de corrida, é como um jogo no qual, ao entrar na contramão, o próprio jogo gira o carro, fazendo com que ele volte ao sentido correto. Já o limite físico é um limite concreto, visível, por exemplo, uma porta fechada, ou as bordas da pista.

Objetivo

O objetivo é o grande diferencial do jogo. Se não há um objetivo, então aquilo não é um jogo, e sim um ambiente navegável. O jogador precisa ter uma motivação para continuar jogando, um local para alcançar, o castelo do senhor das trevas, por exemplo. Todo o jogo gira em torno de um objetivo principal, além de objetivos secundários.

Procedimentos

Os procedimentos são as formas de se jogar. No caso dos gamgames em turnos, e os games em tempo real. Nos games em Geguir estratégia, e a previsão das jogadas do opocoordenação motora, e os reflexos. E, no terceira pessoa. E com essa divisão vemo duas visões está no contato do jogador cor para a imersão, com os gráficos voltados r real, além do jogo possuir um ritmo acele terceira pessoa, o foco é voltado para a id game, o cenário fica em segundo plano. (pessoa de verdade. Também, o ritmo de jo

divisão de câmeras também altera os recurs

Seguir "Igorfenrir's Blog"

Obtenha todo post novo entregue na sua caixa de entrada.

Insira seu endereço de e-mail

dois procedimentos: os exigidas do jogador a são exigidos o timing, a livisão entre primeira e ande diferença entre as pessoa, o foco é voltado idade do cenário com o real. Já nos games em onagem. Nesse tipo de ito ela parece com uma ıma. E, finalmente, essa no próximo tópico.

Cadastre-me

Os recursos são as escolhas que o jogador ogador está interagindo Crie um site com WordPress.com seja um jogo, ele deve sentir que algo está em jogo. E, para 1550, ere precisa razer certas escolhas, que se tornarão ações, que trarão resultados, que farão com que o jogador tenha a sensação de que algo está em jogo. E os recursos são as ferramentas dadas para se fazer essas escolhas. Por exemplo, em um game de aventura, um recurso pode ser uma espada que ele recebe, alguma arma secundária, magias, etc. E que também são diferentes em games de primeira e terceira pessoa. Um game em primeira pessoa, pelo fato de o jogador ver somente a sua arma, e nada além, ele não tem a visão periférica, considerada um recurso. Ou seja, se um inimigo atirar por trás do jogador, ele não verá. Por isso, o game de terceira pessoa é considerado o tipo de game com mais recursos, pois o jogador pode controlar a câmera, que permite uma visualização melhor, tanto do personagem quanto do cenário, possui a visão periférica, possui uma gama maior de movimentos, pulos, ataques, "combos", entre outros. E também, a tecnologia contribui para os recursos do jogador. A evolução dos games deu muito mais recursos para os jogadores, tanto gráficos quanto de escolha, pela grande diversidade de botões dos controles atuais.

Resultado

O resultado é aquilo que o jogador espera receber no final do jogo. Pode haver um, dois, ou vários resultados diferentes. Normalmente, existe o resultado certo, e diversos outros errados. Por exemplo, em um jogo de plataforma, um jogador tem que fazer com que um personagem pule uma pedra que está rolando em sua direção. De acordo com as suas escolhas e ações, o jogador pode obter o resultado certo, que seria pular a pedra, e continuar no jogo. Também, pode receber um resultado que também é certo, mas não é o esperado, que seria pular a pedra, mas esbarrar nela, e perder um pouco de sua vida. Ou, pode ter o resultado errado, que seria não pular, e ser esmagado pela pedra. O resultado pode ser no meio de um game, como uma pequena missão, ou no final, como o final do próprio game, podendo ele ser somente certo, em games lineares, que possuem um único final, ou podendo ter o final certo, o final errado, ou mais de um final certo ou errado, como nos games hiperlineares.

Conclusão

Enfim, para se criar um game, deve-se ter cada um desses elementos, afinal, se não possui algum deles, não se tem um game. E, verificando o público-alvo e o objetivo do designer, pode-se criar um tipo de fórmula para que o game dê certo, não que seja um sucesso, pois não existe tal fórmula, mas que pelo menos crie um ambiente jogável de qualidade.

Seja o primeiro a curtir este post.

Relacionado

Games e Diversão

Em "Hipermídia e Narratividade em Games"

Teoria dos Games: Narratologia e Ludologia

Em "Teoria dos Games"

aula 1

Em "Roteiro Para Games"

Deixe um comentário

Escreva o seu comentário aqui...

Pages

About

Arquivos

- abril 2010
- marco 2010
- outubro 2009
- setembro 2009
- agosto 2009

Categorias

- Audio para Games
- Fenrir Corp
- Hipermídia e Narratividade em Games
- Histórias
- Roteiro Para Games
- Teoria dos Games

Busca



Meta

- Registrar-se
- Entrar
- RSS Feed

Crie um website ou blog gratuito no WordPress.com. O tema Dusk.

.