

Igorfenrir's Blog

Hipermissão e Narratividade em Games: Elementos formais do jogo

março 20, 2010 at 2:17 am ([Hipermissão e Narratividade em Games](#))

Hipermissão e Narratividade em Games

A matéria de hipermissão 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 de 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.

Os procedimentos são as formas de se jogar. No caso dos games em turnos, e os games em tempo real. Nos games em estratégia, e a previsão das jogadas do oponente, a coordenação motora, e os reflexos. E, no terceiro tipo, a terceira pessoa. E com essa divisão vemos que cada uma das duas visões está no contato do jogador com o jogo. Para a primeira pessoa, para a imersão, com os gráficos voltados para a ação, além do jogo possuir um ritmo acelerado, na terceira pessoa, o foco é voltado para a história, o personagem, a terceira pessoa, o foco é voltado para a história, a personalidade do cenário com o mundo aberto, o real. Já nos games em terceira pessoa, o personagem. Nesse tipo de jogo, ela parece com uma história. E, finalmente, essa é a introdução ao próximo tópico.

Obtenha todo post novo entregue na sua caixa de entrada.

Cadastre-me

Crie um site com WordPress.com

Resultado

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 "Hipermissão 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](#)
- [março 2010](#)
- [outubro 2009](#)
- [setembro 2009](#)
- [agosto 2009](#)

• Categorias

- [Audio para Games](#)
- [Fenrir Corp](#)
- [Hipermissão 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.](#)

