***ATIVIDADE***

***Jogos Digitais – Universidade Estácio de Sá (UNESA)***

***Disciplina: Design de Jogos***

***Discente: Breno Freitas Aguirres***

Para terminar esta aula, gostaríamos de sugerir um exercício de análise de *game design*. Primeiro, escolha um jogo que você normalmente não jogaria (pode ser um jogo gratuito ou uma demo ), e então jogue-o por pelo menos uma hora. Depois disso, tente fazer um pequeno resumo da experiência, explicando com suas palavras:

* Como é a jogabilidade?
* Como é o *gameplay?*
* O que você considerou bem realizado no jogo?
* O que poderia melhorar?
* Como poderia melhorar?

- O jogo escolhido foi “Botworld Adventure” para dispositivos mobile. Não tenho costume de jogar jogos mobile, por isso a escolha.

- Jogabilidade: Botworld Adventure se trata de RPG do subtipo looter para dispositivos móveis. Utiliza de inputs touch screen e analógicos virtuais touch para lidar com os controles dos sistemas. A orientação da câmera é top-down, e a profundidade é 3D.

- Gameplay: Botworld Adventure permite ao jogador criar seu personagem e começa em uma pequena fazenda de robôs da família desse personagem, ao longo do tutorial você interage com o pai, a mãe e um rival do protagonista, estabelecendo aliados, antagonismos, objetivos e uma conexão do jogador com o personagem por meio desses elementos. O tutorial não se estende por muito tempo, de modo a partir logo para a ação e não causar tédio. A arte simples com cores bem preenchidas é acessível aos públicos mais novos e casuais, e ainda assim é bonita o suficiente para deleitar públicos um pouco mais exigentes.

- Bem realizado: O jogo incorpora elementos de Pokémon clássicos, trazendo uma sensação de estar em casa ao público deste jogo, e ao mesmo tempo traz elementos de tempo real ao combate para que este seja mais dinâmico e fluido.

- Melhorar: Percebi elementos que podem ser indícios de jogabilidade pay-to-win no jogo, apesar de durante o tutorial não perceber abusos nesse contexto. A história parece ser um pouco rasa, apesar da profundidade do world Building ser interessante.

- Como melhorar: Caso sejam dadas opções ao jogador ao invés de simplesmente pagar, já seria o suficiente para que isso não seja um problema. Talvez investir um pouco mais em uma campanha mais intrincada para o jogador solitário, seja um bom passo.