***ATIVIDADE***

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

***Disciplina: Design de Jogos***

***Discente: Breno Freitas Aguirres***

1 - Imagine que você planeja criar um jogo para pessoas de mais de 50 anos, inexperientes em jogos, de ambos os sexos. Qual seria o melhor tipo de jogo e plataforma?

a) Tiro em primeira pessoa (FPS) 3D de alto detalhamento em PC.

b) Plataforma de alta precisão (como Super Meat Boy) no console.

c) Visual novel estilo mangá no tablet.

d) Estratégia militar (2ª Guerra Mundial) superdetalhada no PC.

e) Casual por turnos (como coletar letras, joias etc.) em smartphone.

**Parabéns! Você acertou!**

**Opção e. -** De início, podemos descartar as opções a e b, já que jogos de tiro em primeira pessoa e de plataforma de precisão tendem a atrair jogadores experientes e com reflexos rápidos, sendo que o primeiro tipo de jogo também costuma exigir PCs mais poderosos, com placa gráfica dedicada. A opção c atende a um público de nicho em função do tema e também do dispositivo usado. Já a opção **d** tem uma curva alta de aprendizado, pouco acessível a iniciantes. A resposta certa é a E: um jogo casual é mais fácil de aprender, o fato de ser por turnos favorece jogadores menos habilidosos e ágeis, e a plataforma de smartphone amplia sua disponibilidade.

2 - Levando em conta o que falamos até aqui, considere as seguintes ações de um projeto de jogo de horror: 1) balanceamento de pontos de vida entre o herói do jogo e os inimigos; 2) uso da escuridão para deixar o jogador cauteloso; 3) uso de um campo de visão estreito em primeira pessoa. Essas ações são exemplos, respectivamente de:

a) Gameplay, game design e jogabilidade.

b) Game design, gameplay e jogabilidade.

c) Game design, gameplay e gameplay.

d) Jogabilidade, game design e gameplay.

e) Jogabilidade, gameplay e game design.

**Parabéns! Você acertou!**

**Opção b. -** A primeira ação (balanceamento) é um exemplo típico das atividades de game design, a segunda (uso da escuridão) tenta provocar um sentimento no jogador, sendo por isso um exemplo de gameplay e a terceira (campo de visão estreito) é um aspecto formal, sendo, portanto, exemplo de jogabilidade. Logo, a resposta correta seria a b.

3 - A partir do que você leu sobre game design, quais seriam atividades típicas de um *game designer* durante a produção de um jogo

a) Definição de regras, criação da narrativa principal, contato com fornecedores.

b) Elaboração do sistema de combate, campanha de marketing para lançamento, definição do *gameplay*.

c) Definição de objetivos do jogador, criação do *gameplay*, criação da tabela de experiência para evolução do personagem.

d) Criação da interface principal, sistema de pontuação e *achievements*, definição dos objetivos secundários do jogador.

e) Modelagem 3D, definição da economia do mundo do jogo, definição de poderes.

**Parabéns! Você acertou!**

**Opção c. -** Apesar de haver game designers que assumem diversas responsabilidades (principalmente em estúdios pequenos), tipicamente eles não lidam com fornecedores, não se envolvem com o marketing, não criam a interface do jogo nem fazem a modelagem 3D. Isso elimina as respostas a, b, d e e, restando a **c** como correta.