***ANOTAÇÕES SOBRE DISCIPLINA***

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

***Disciplina: Design de Jogos***

***Discente: Breno Freitas Aguirres***

**Game Design**

1. *O mercado de games e o papel do game designer.*

Industria de Games – Refere-se ao contexto de produção dos games.

Mercado de Games – Refere-se ao contexto de comercialização dos games.

Já em 2007, os games ultrapassaram o cinema como o campo do entretenimento que mais faturava no planeta (GROWTH, 2008). Em 2018, o faturamento dos games excedeu 100 bilhões de dólares em todo o mundo. Em 2020, esse número fechou com 180 bilhões.

Também há o mercado informal (pirataria) e o setor de itens baseados nesses jogos que é dramaticamente influenciado pelo mercado de jogos.

Existe o terceiro mercado de games composto por pessoas que praticam sua profissão através dos jogos.

*Demografia geográfica do mercado de Jogos -* [*https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/*](https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/)

Em 2020, a Newzoo estimava 2.7 bilhões de jogadores no mundo todo.

No brasil temos a PGB – Pesquisa Game Brasil, em 2020, estimava-se cerca de 153 milhões de jogadores no Brasil, equivalente a 73.4% da população. Há também a BGS – Datafolha.

O mercado mobile ocupa cerca de 40% do mercado mundial, e no Brasil 86.7%.

Os jogos mobile atingem públicos novos - os jogadores casuais – seu desenvolvimento costuma ser mais ágil, e eles podem utilizar capacidades próprias dos smartphones como câmera, GPS, giroscópio, tela touch e conexão permanente com a internet para criar novos gêneros de jogos.

O fato do Brasil possuir mais jogadores que a América do Norte, mas possuir um faturamento muito inferior, se deve ao contexto social e histórico, e principalmente pela Política Nacional de Informática (PNI 1984-1992) que atrasou em vinte anos o desenvolvimento desse mercado no aqui.

Essas pesquisas nos ajudam a compreender o mercado e a tomar decisões baseadas nas tendencias desse mercado durante a pré-produção e conceituação de um jogo. Além de desmistificar as ideias de que jogos são coisa de criança ou para o público masculino. Os dados mostram que há um contingente significativo de pessoas que possuem recursos para comprar seus jogos e que tem maturidade para se interessar por narrativas sofisticadas.

Outro mito comum desbancado por inúmeras pesquisas é o de que a violência estaria associada aos jogos. Nunca pode ser comprovado uma relação de causa entre esses dois tópicos, apenas há uma correlação. Chris Ferguson estuda essa relação e elenca fatores para a sociedade ter medo dos jogos, um deles por ser uma mídia jovem.

A teoria do pânico moral da psicologia ainda aponta que existe uma tendência de se culpar os jogos (e qualquer algo novo que surge na sociedade) pelos males da sociedade. Isso aconteceu com o Cinema, TV, RPG, Arte Realista no Brasil (Tratada como imoral), e até a Escrita (por Sócrates).

Uma classificação informal para o grupo de consumidores os divide em Hardcore e Casuais.

Na definição de Brenda Brathwaite (Game Designer):

Game Design – Envolve a criação de conteúdo e regras de um jogo, incorporando nessas regras os objetivos para a vitória.

Regras – O que um jogador pode ou deve fazer.

Conteúdo – Narrativa e ambientação.

Na definição similar de Jesper Juul (Livro Half-Real):

Regras (parte real) – estruturam a narrativa.

Narrativa (parte fictícia) – dá sentido às regras.

Isso não quer dizer que seja impossível termos jogos bem abstratos. O jogo Tetris é um exemplo de jogo geométrico, sem narrativa. E mesmo fora dos jogos digitais temos, por exemplo, o jogo de damas que não possui uma ambientação específica. É por isso que muitos autores sustentam que, ainda que a narrativa e a ambientação sejam aspectos importantes, a característica mais essencial dos jogos são as regras.

O game design então não é criar a narrativa ou código (embora game designers também possam atuar nesses setores). O game design ocorre antes, definindo o tema principal, objetivos e regras para chegar à vitória.

O termo game design então, remete a noção de projeto, envolvendo tanto aspectos subjetivos e artísticos quanto procedimentos técnicos, combinando-os de forma harmoniosa.

É muito comum criar partes das regras de um jogo (um sistema de combate por exemplo) e testá-las até que estejam mais organizadas para integrar todos esses sistemas em um conjunto de regras coeso.

Esse é um processo iterativo que envolve a proposição de ideias, recombinação, prototipagem, testes e avaliação. Processo esse que permite a geração de novas ideias e melhoria das anteriores.

É importante ressaltar que mesmo sendo um processo racional e claro para toda a equipe, por ser uma criação artística, não há como prever o resultado final. Então é necessário para isso que se pense desde o início, qual a experiência que se espera que o jogador tenha.

Gameplay – É a relação do jogador com o jogo, envolvendo a experiência na interação com as regras e narrativa e suas reações de satisfação e insatisfação. Jogabilidade e Gameplay não são sinônimos, já que a jogabilidade se refere apenas aos aspectos formais.

Jogabilidade – Define aspectos formais como: projeção sobre a câmera, visão do jogador, estilo de arte etc.

Alguns autores apontam a gameplay como não sendo um elemento do jogo, mas a combinação de seus elementos. Dark souls por exemplo cria sensações de risco iminente no jogador e Minecraft evoca o sentimento de exploração do desconhecido e a satisfação da construção.

Diversos autores divergem quanto à essas abordagens, mas frequentemente essas definições vão ao encontro umas das outras.

Game Designer – É o profissional responsável por esses aspectos na concepção de um jogo. Tendo em mente que ele pode atuar em diversas áreas dentro do projeto e até sistemas específicos como um Designer de Economia por exemplo.

Game Developer – É o profissional responsável por programar o código do jogo baseado no conceito esboçado pelo designer.

Principalmente em estúdios indie, o game designer tende a desempenhar diversas funções (programação ou arte) dentro do projeto, devido à limitação de recursos.

Para ser um game designer são necessárias diversas habilidades, não especificas habilidades, mas que se possua um leque extenso de habilidades que você possa incorporar em seus projetos. Sid Meyer (Civilization) estudou Ciência da Computação, Will Wright (SimCity / The Sims) estudou Arquitetura, Ray Muzyka e Greg Zeschuk (Bioware) eram Médicos, Hideo Kojima (Metal Gear) estudou economia, Shigeru Miyamoto (Mario) estudou Artes.

Qualquer habilidade pode ser utilizada para criar jogos.

Embora essas habilidades além de senso estético sejam importantes, Tracy Fullerton define a habilidade mais importante como Paixão por jogos, para ser capaz de criar experiências apaixonantes para outros jogadores. Trabalho em equipe é fundamental. Jesse Schell define a habilidade de ouvir, como a mais importante, tendo em mente que ouvir é diferente de escutar.

Criatividade para enxergar desafios, estruturas e sistemas no dia a dia e reimaginá-los como regras de um jogo é outra qualidade valiosa.

Jogar regularmente é importante, e não só jogar por diversão, mais jogar sobre as lentes da análise, observando os sistemas e elementos que compõem o jogo. Jogar todo tipo de jogo, não só jogos bons podem dar bons conselhos, mas pode se tirar informação útil sobre o que NÃO fazer em um jogo ruim. É dever do game designer jogar jogos que ele não gosta, para entender o que atrai o público para estes jogos.

Observar atentamente o mundo ao seu redor, outras mídias, pessoas, pode dar inspiração para o seu projeto atual.

1. *A indústria de games.*

Assim, como mercado se refere a consumidores, números de vendas, hábitos dos jogadores etc. a indústria envolve, por exemplo, número de estúdios de games em uma região, quantidade de desenvolvedores, salário médio do game designer em um país.

Após a PNI ter prejudicado a indústria dos games, surgiram ações governamentais como o Jogos BR (2005-2006) e o Games BR (2009) que concediam financiamento federal para a produção de jogos. Os governos estaduais e municipais tem gradativamente entendido que fomentar a indústria de jogos representa um avanço econômico. Mesmo em momentos de crise econômica, a indústria dos games tem conseguido se manter e até avançar em termos de desenvolvimento técnico e econômico.