

# Introdução ao Desenvolvimento de Jogos Digitais

**Paulo Vinícius Moreira Dutra<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>IF Sudeste MG – Campus Muriaé

Jogos Digitais I, 2022



**INSTITUTO  
FEDERAL**

Sudeste de Minas Gerais

Campus Muriaé

# O que é um jogo?

Um jogo é algo que você  
possa jogar!



# Um brinquedo é um jogo?



Um brinquedo é  
um objeto com que você  
brinca!



# Jogar a bola na parede é um jogo?



# O que é um jogo?

- **Adicionando regras:**

- Não deixar a bola cair no chão;
- Jogar e pegar a bola somente com uma mão.

- **Regras de vitória e derrota:**

- Permanecer com a bola sem cair no chão durante 2 minutos;
- O jogador perde se alternar a mão para pegar a bola ou se deixar a bola cair no chão.



# O que é um jogo?

- Diversos autores possuem varias definições, entretanto, ambas são parecidas. Alguma delas:
  - Um game tem “fins e significados”: Um objetivo, um conjunto de regras para atingir um resultado. (David Parlett <sup>1</sup>)
  - Um jogo é uma atividade que envolve decisões do jogador, procurando objetivos dentro de um contexto com limites [e.x. regras]. (Clark C. Abt <sup>2</sup>)

---

<sup>1</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/David\\_Parlett](https://en.wikipedia.org/wiki/David_Parlett) \ <sup>2</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/Clark\\_C.\\_Abt](https://en.wikipedia.org/wiki/Clark_C._Abt)



# O que é um jogo?

- Diversos autores possuem varias definições, entretanto, ambas as são parecidas. Alguma delas:
  - Os jogos são um "sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável" ("quantificável" aqui significa apenas, por exemplo, que existe um conceito de "ganhar" e "perder") . Esta definição é do livro Rules of Play, de Katie Salen e Eric Zimmerman.

# O que é um jogo?

- Jogos são mais complexos que brinquedos. De forma geral, os jogos possuem alguns elementos que são comuns:
  - Jogador;
  - Adversário;
  - Interatividade;
  - Regras;
  - Objetivos;
  - Condições de vitória, empate e derrota;
  - Ser uma forma de entretenimento;
  - Jogos são artificiais.

# O valor de um jogo

- Segundo (SCHELL, 2011) discuti a importância do valor **endógeno (que se forma do interior para ao exterior)**. Aqui, devemos entender na dificuldade de passar o valor dos elementos de um jogo para os jogadores.
- Ao criarmos um jogo devemos pensar qual é a importância por exemplo, dos objetos e pontuação. Pergunte a si mesmo como os jogadores se sentem em relação à isso.

# O valor de um jogo

- Alguns questionamentos importantes que devemos realizar ao produzir um jogo:
  - **Qual é o valor do meu jogo para os jogadores?**
  - **Como posso fazer com que os elementos do jogo tenham mais valores?**
  - **Qual é a relação entre o valor no meu jogo e a motivação dos jogadores?**

# Exemplo de valores Endógeno em jogos



X

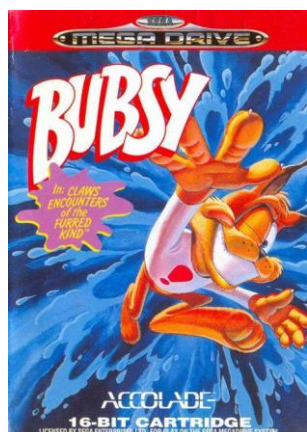


Figura: Jogo Bubsy

Figura: Jogo Sonic

# Exemplo de valores Endógeno em jogos



- O jogador possui como objetivo chegar ao final do nível;
- O jogador deve coletar novelos de lã para aumentar a pontuação;
- A pontuação dos novelos de lã não possui nenhum propósito.



# Exemplo de valores Endógeno em jogos



- O jogador possui como objetivo chegar ao final do nível;
- O jogador deve coletar anéis para aumentar a pontuação.
- A coleta dos anéis são importantes pois ajuda na proteção e na possibilidade de adquirir vida extra.

# Classificação dos jogos digitais

- Podemos classificar os jogos digitais de diferentes maneiras, as mais comuns são:
  - Por ponto de vista (Primeira pessoa, terceira pessoa, isométrica )
  - Por quantidade de jogadores (single player ou multiplayer)
  - Por dimensão (2D, 3D e 2.5D)
  - Por gênero (Ação, aventura, estratégia e entre outros)



# Referências

SHELL, J. **A Arte do Game Design: O livro original**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. 520 p. ISBN 978-8535241983.

SCOTT, R. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2012. ISBN 978-8521207009.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, 2012. 168 p. v.1. ISBN 978-8521206262.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Editora Blucher, 2012. 229 p. v.2. ISBN: 978-8521206279.

SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 472 p. ISBN 978-8522106158.