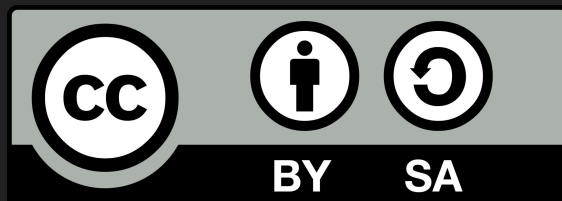


# Game Design na Prática

Slides por:

Leonardo Tórtoro Pereira (TEDJE - FoG - ICMC)  
(leonardop@usp.br)





Este material é uma criação do  
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos  
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão  
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao  
ICMC - USP

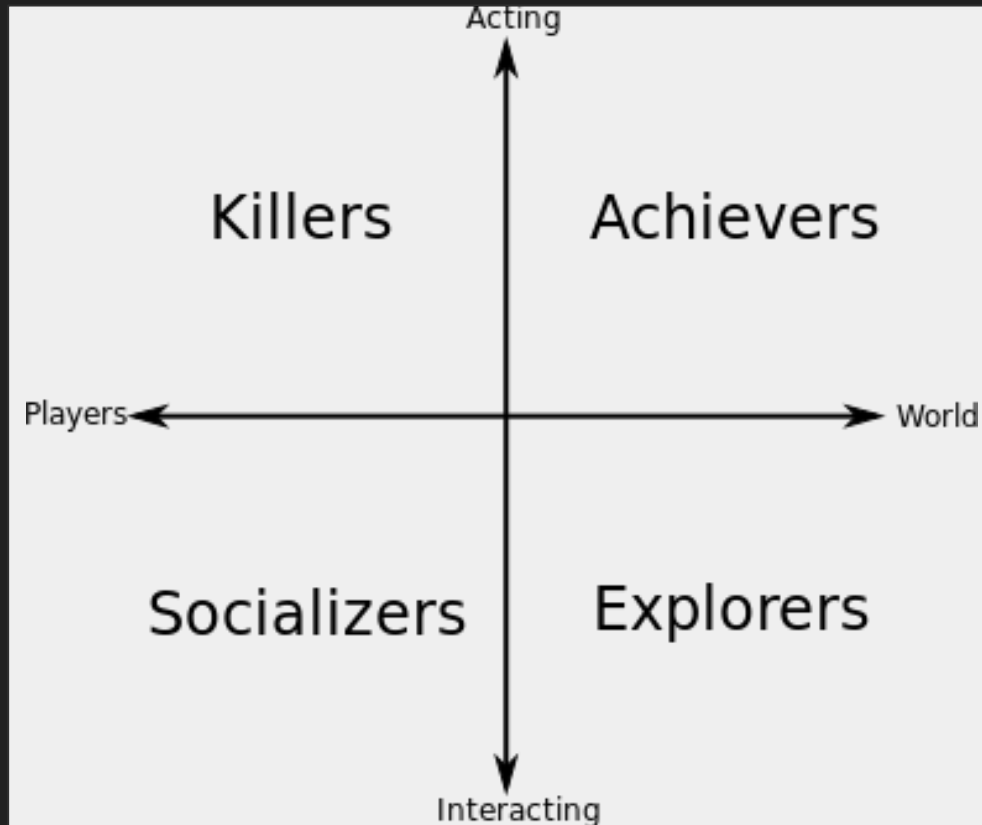
Este material possui licença CC By-SA. Mais informações em:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>



# Taxonomia de Jogadores



# Taxonomia de Bartle



# Taxonomia de Bartle

- Criada por Richard Bartle em 1996
- Baseada nas ações jogadores no jogo
- Originalmente para jogos online
  - ◆ Atualmente para 1 jogador também
- [Faça o teste :\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Richard_Bartle#/media/File:RichardBartle2011.jpg)



[https://en.wikipedia.org/wiki/Richard\\_Bartle#/media/File:RichardBartle2011.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Richard_Bartle#/media/File:RichardBartle2011.jpg)



# Taxonomia de Bartle

- *Achievers* (Conquistadores ou Acumuladores)
  - ◆ Preferem ganhar pontos, níveis, equipamentos ou outras medidas concretas de progresso
  - ◆ Fazem de tudo para conseguir recompensas, mesmo que adicionem pouco à jogabilidade
    - Simplesmente querem o prestígio de ter a recompensa



# Taxonomia de Bartle

## → *Achievers - Single Player*

- ◆ Qualquer jogo que pode ser “vencido”
- ◆ Jogos que oferecem golpes especiais, finais extras ou outros bônus de 100%



# Taxonomia de Bartle

## → *Achievers - Multi Player*

- ◆ Mostrar habilidades ou status de elite aos outros
- ◆ Podem gostar ou odiar de competir com outros

### *Achievers*

- ◆ Mas adoram ser elogiados pelos *Socializers*
- ◆ Quanto mais progridem, mais ficam salvos dos *Killers*
  - E também apreciam esse novo status





# Taxonomia de Bartle

## → *Achievers - Multi Player*

- ◆ Gostam de ver seus nomes nos *scoreboards*
- ◆ Muitos jogos oferecem títulos especiais para esses jogadores, ou montarias e itens especiais
- ◆ *Achievements* da Steam/Xbox Live/PSN



# Taxonomia de Bartle

## → *Explorers* - Exploradores

- ◆ Preferem descobrir áreas, criar mapas e aprender sobre áreas secretas
- ◆ Não gostam de jogos que obrigam o jogador a avançar em tempo limitado
- ◆ Gostam de descobrir *glitches* e *easter eggs*



# Taxonomia de Bartle

## → *Explorers - Single Player*

- ◆ Combate e experiência é secundário
- ◆ Gostam de jogos como *Myst*
  - Aventura, cheio de detalhes e *puzzles*
- ◆ Adoram *back story* e *lore*
- ◆ Guarda muitas lembranças da história e experiência dos jogos que jogou



# Taxonomia de Bartle

## → *Explorers - Multi Player*

- ◆ Trocam experiência com outros exploradores
  - Socializadores não acham ruim ouvi-los
- ◆ Costuma não gostar de *Killers*
- ◆ Muitos MMORPGS oferecem bastante conteúdo
  - Mas explorers se cansam quando não tem nada novo para ser visto



# Taxonomia de Bartle

- *Socializers* (Socializadores)
  - ◆ Gostam mais de interagir com outros jogadores e NPCs do que com o jogo



# Taxonomia de Bartle

## → *Socializers - Single Player*

- ◆ Raramente gostam de jogos pela jogabilidade
  - Usam jogos para puxar assunto com as pessoas
- ◆ Jogos com relacionamentos profundos com NPCs
  - Mass Effect, Fable, Dragon Age, Witcher, etc.
- ◆ Também podem jogar jogos com comunidades muito ativas



# Taxonomia de Bartle

## → *Socializers - Multi Player*

- ◆ Adoram o ambiente e encher a lista de amigos
- ◆ Gostam de integrar guildas e ajudar os outros
- ◆ Até mesmo *Killers* podem se dar bem com eles
- ◆ Reconhecidos nos servidores ou por ajudar os outros, ou por fazer drama



# Taxonomia de Bartle

## → *Killers* (Lutadores)

- ◆ Adoram competir com outros jogadores
- ◆ Preferem PvP a lutas contra NPC





# Taxonomia de Bartle

## → *Killers - Single Player*

- ◆ Jogos com muita carnificina, ação e destruição
- ◆ Jogos que você pode ser o vilão
- ◆ Jogos de *sandbox* que eles podem destruir uma sociedade virtual
- ◆ Gostam de criar itens úteis para matar mais



# Taxonomia de Bartle

## → *Killers - Multi Player*

- ◆ Adoram demonstrar poder
  - *Ganking e Owning*
- ◆ Gostam da ideia de serem alvos de morte em jogos
- ◆ Gostam também de controle comercial de jogos
- ◆ Socialmente podem ser líderes de comunidade
  - Ou *trolls*



# Outras Taxonomias



# Outras Taxonomias

- Taxonomia de Bartle em 3 dimensões
- Motivações para Jogar em MMORPGs
- Motivações de Jogabilidade
- Modelo de Motivação de Jogadores
- ◆ Faça o teste :)



# Estudos de Game Design



# O Básico de UI



# As Aleatoriedades de HearthStone



# Mantendo o Equilíbrio de Classes em HearthStone





# Como Construir um Sistema de Batalha de RPG?



# O que Aprender com Mario Maker



# O que Aprender com Super Mario Bros. 3



# O que Aprender com Metal Gear



# O que Aprender com Ratchet & Clank



# O que Aprender com League of Legends



# O que Aprender com Spyro the Dragon



# O que Aprender com The Witcher 3





# Extra Credits - Design Club



# O que Aprender com Megaman X (Sequelities)



# Boss Keys - Zelda Dungeons



# Referências



# Referências

## → Taxonomia

- ◆ [https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle\\_taxonomy\\_of\\_player\\_types](https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_types)
- ◆ <http://mud.co.uk/richard/selfware.htm>
- ◆ <http://matthewbarr.co.uk/bartle/index.php>
- ◆ <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>
- ◆ [http://library.fora.tv/2011/09/16/Jon\\_Radoff\\_Designing\\_for\\_User\\_Motivation](http://library.fora.tv/2011/09/16/Jon_Radoff_Designing_for_User_Motivation)
- ◆ <https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2015/12/Gamer-Motivation-Model-Overview.pdf>



# Referências

## → Estudos de Game Design

- ◆ [https://gamasutra.com/blogs/BrianOppenlander/20151223/262574/Game\\_UI\\_design.php](https://gamasutra.com/blogs/BrianOppenlander/20151223/262574/Game_UI_design.php)
- ◆ [https://www.gamasutra.com/blogs/StaniislavCostiuc/20170313/293534/The\\_4\\_Types\\_of\\_Randomness\\_in\\_Hearthstone.php](https://www.gamasutra.com/blogs/StaniislavCostiuc/20170313/293534/The_4_Types_of_Randomness_in_Hearthstone.php)
- ◆ [https://www.gamasutra.com/view/news/282124/The\\_challenge\\_of\\_maintaining\\_class\\_balance\\_in\\_Heart\\_hstones\\_Arena\\_mode.php](https://www.gamasutra.com/view/news/282124/The_challenge_of_maintaining_class_balance_in_Heart_hstones_Arena_mode.php)
- ◆ [https://www.gamasutra.com/blogs/ArtoKoistinen/20160929/282350/Building\\_an\\_RPG\\_Battle\\_System\\_Part\\_1.php](https://www.gamasutra.com/blogs/ArtoKoistinen/20160929/282350/Building_an_RPG_Battle_System_Part_1.php)
- ◆ [https://gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20151104/258331/Lessons\\_of\\_Game\\_Design\\_learned\\_from\\_Super\\_Mario\\_Maker.php](https://gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20151104/258331/Lessons_of_Game_Design_learned_from_Super_Mario_Maker.php)
- ◆ [https://www.gamasutra.com/blogs/RadekKoncewicz/20110225/89049/Super\\_Mario\\_Bros\\_3\\_Level\\_Design\\_Lessons\\_Part\\_1.php](https://www.gamasutra.com/blogs/RadekKoncewicz/20110225/89049/Super_Mario_Bros_3_Level_Design_Lessons_Part_1.php)
- ◆ [https://www.gamasutra.com/view/news/110385/Design\\_Lesson\\_101\\_Metal\\_Gear.php](https://www.gamasutra.com/view/news/110385/Design_Lesson_101_Metal_Gear.php)
- ◆ [https://www.gamasutra.com/view/news/110193/Design\\_Lesson\\_101\\_Ratchet\\_Clank.php](https://www.gamasutra.com/view/news/110193/Design_Lesson_101_Ratchet_Clank.php)



# Referências

## → Estudos de Game Design

- ◆ <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2016/10/dev-on-depth-vs-accessibility/>
- ◆ [https://www.gamasutra.com/view/feature/131581/lessons\\_in\\_color\\_theory\\_for\\_spyro\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131581/lessons_in_color_theory_for_spyro_.php)
- ◆ [https://www.gamasutra.com/blogs/JamieSmith/20150609/245527/Design\\_Lessons\\_From\\_The\\_Witcher\\_3.php](https://www.gamasutra.com/blogs/JamieSmith/20150609/245527/Design_Lessons_From_The_Witcher_3.php)
- ◆ [https://www.youtube.com/watch?v=LFfga8-3SZI&list=PLhyKYa0YJ\\_5CH8BA8XcqReieXLFf4afI0](https://www.youtube.com/watch?v=LFfga8-3SZI&list=PLhyKYa0YJ_5CH8BA8XcqReieXLFf4afI0)
- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=8FpigqfcvIM>
- ◆ [https://www.youtube.com/watch?v=ouO1R6vFDBo&list=PLc38fcMFcV\\_ul4D60ChdWhsNsYY3NA5B2](https://www.youtube.com/watch?v=ouO1R6vFDBo&list=PLc38fcMFcV_ul4D60ChdWhsNsYY3NA5B2)

