

MECÂNICAS E LEVEL DESIGN

101

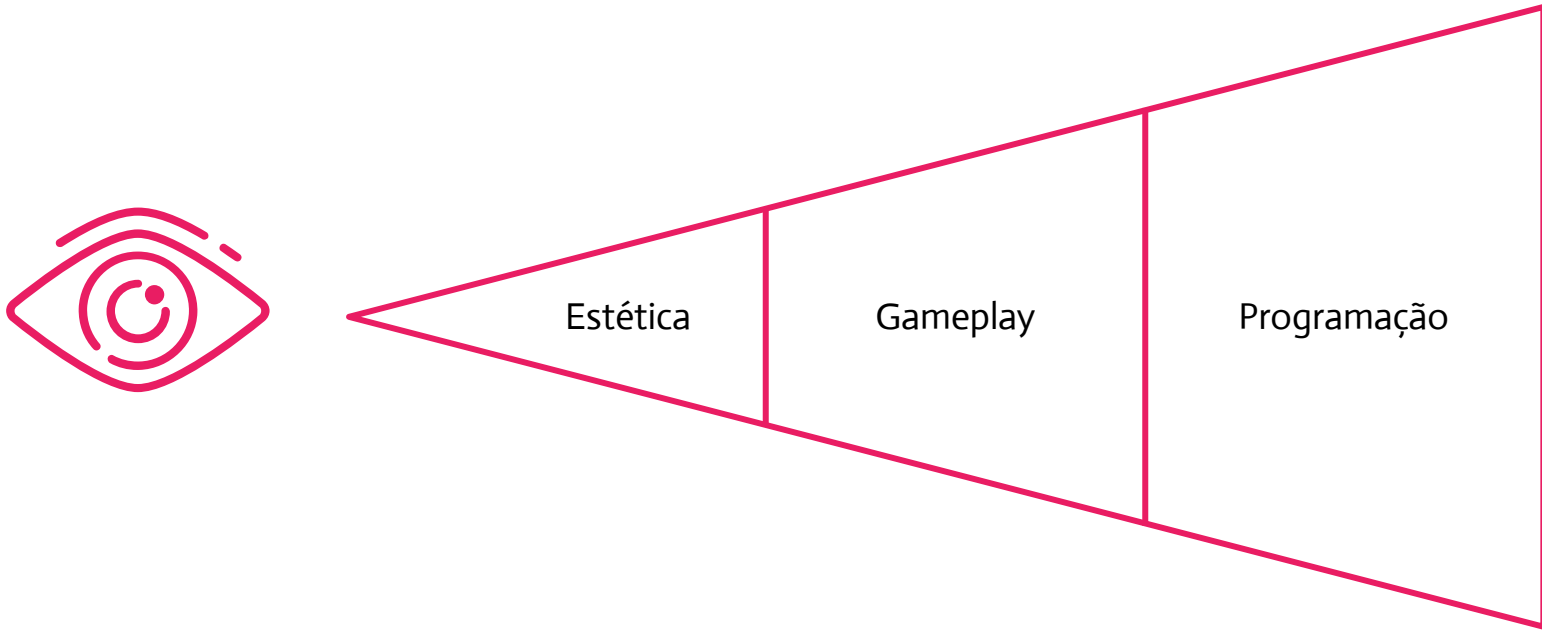
Elementos do Design de Jogos



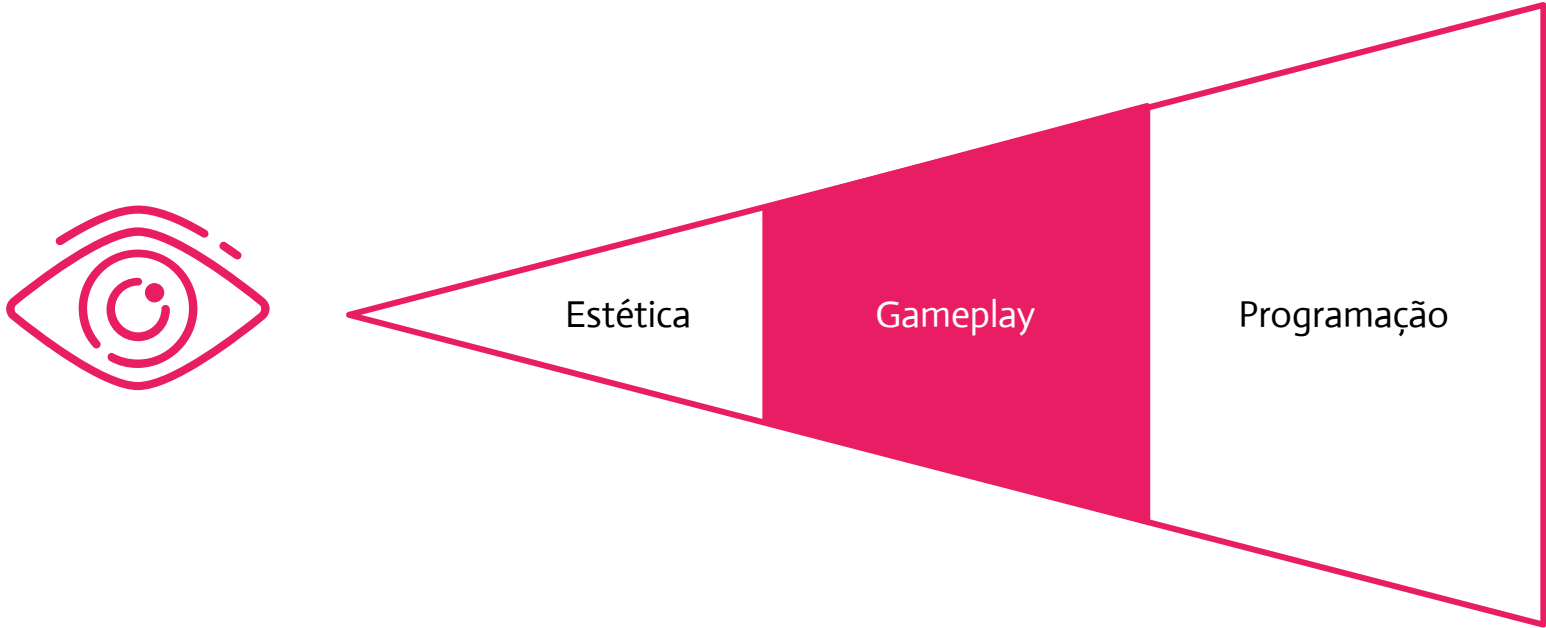
O que compõe um jogo?



Processo de Percepção do Jogador

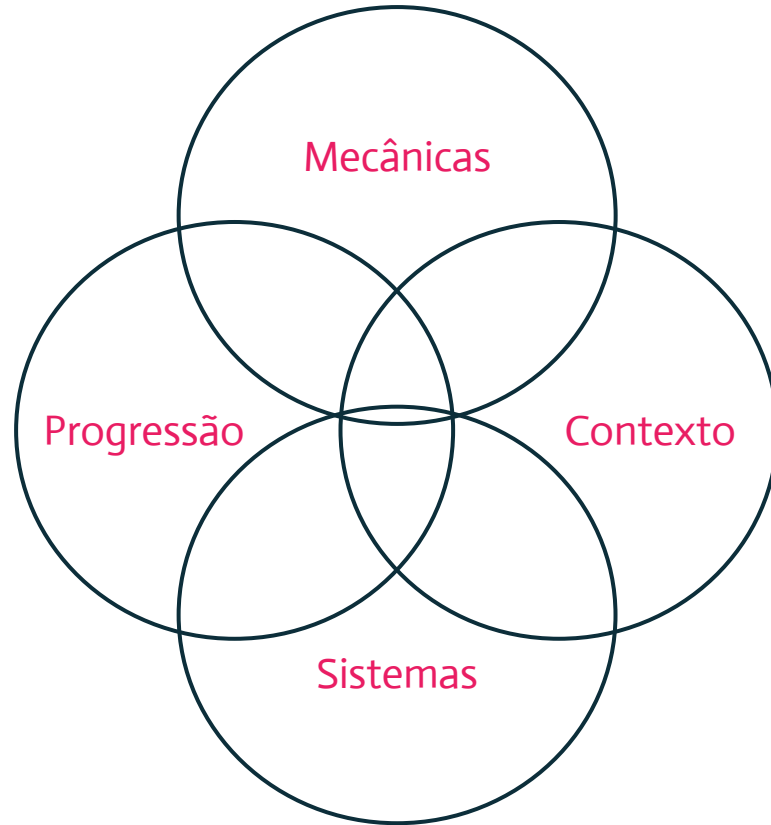


Processo de Percepção do Jogador





Componentes de game design



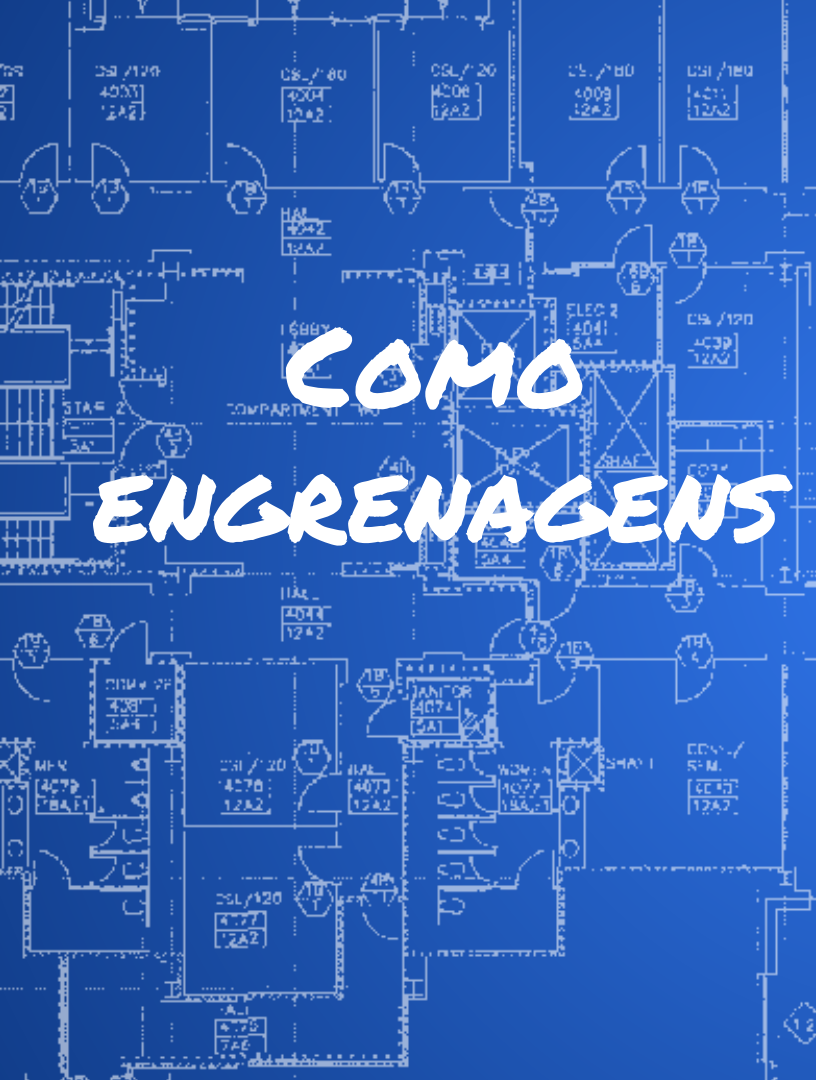
FALAR DO LIVRO

[alias, quem sou eu]

O QUE É MECÂNICA EM UM JOGO?



É COMO O JOGO FUNCIONA



PRINCIPAIS CATEGORIAS DE MECÂNICAS

- Física, deslocamento e locomoção
- Resolução de problemas lógicos
- Estratégia de gerenciamento de recursos ou espaço
- Social

AÇÕES COMUNS EM MECÂNICAS

As ferramentas que você dá ao seu jogador.

- Movimentação do avatar
 - Movimentação de unidades
 - Interação com o espaço do jogo
 - Coleta de recursos
 - Uso de recursos
 - Limitação de ações
- Sorte
 - Posicionamento de unidades
 - Interação com outros jogadores
 - Interação com unidades de outros jogadores
 - Negociação
- & muito mais

HABILIDADES NECESSÁRIAS

O que você espera que seu jogador saiba e use para conseguir jogar

Pensamento estratégico

Compreender as opções disponíveis e seus benefícios e malefícios.

Decisão

Saber escolher entre as opções disponíveis.

Memória

Guardar as informações necessárias pelo tempo necessário

Espera

Ter a paciência de esperar o tempo necessário

Compreensão

Perceber o jogo e saber "ler" o que está acontecendo nele.

Reflexo

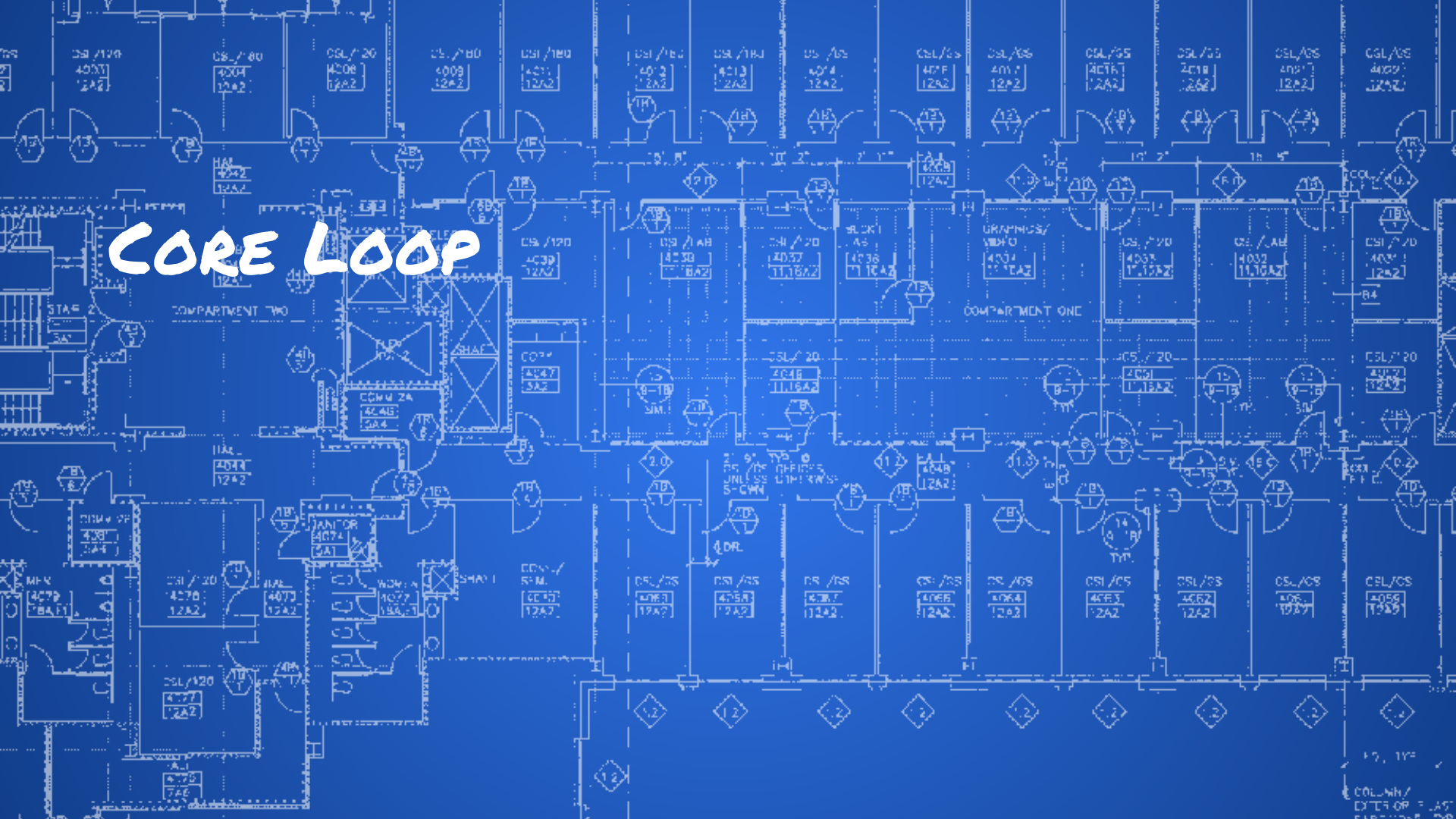
Conseguir reagir no tempo necessário.

Habilidades sociais

Entender os outros jogadores participantes.

entre outras

CORE LOOP



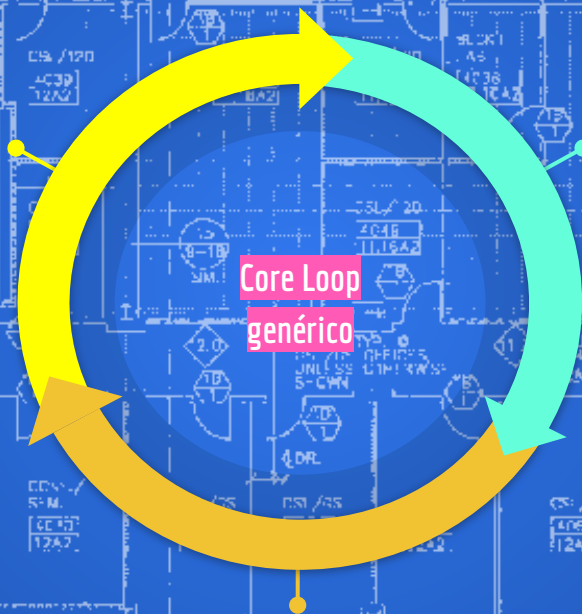
CORE LOOP

Recompensa/
punição

Ação

Core Loop
genérico

Resultado

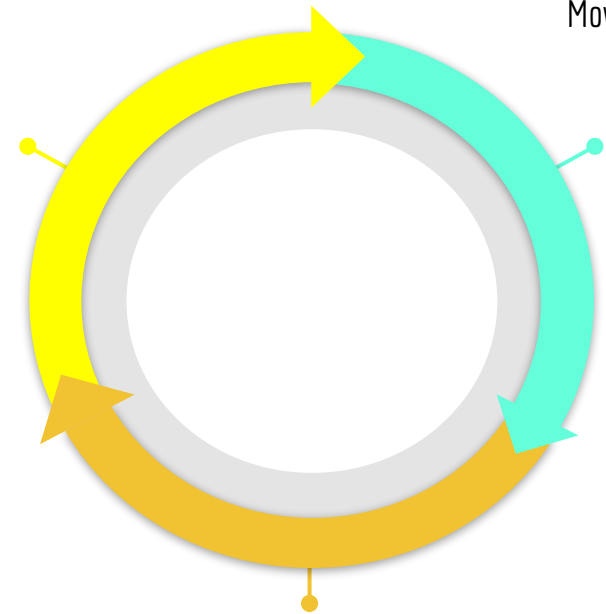




CANDY CRUSH

atos e liberar a
linha/
nada

Mover Balas



Sequencia ou não

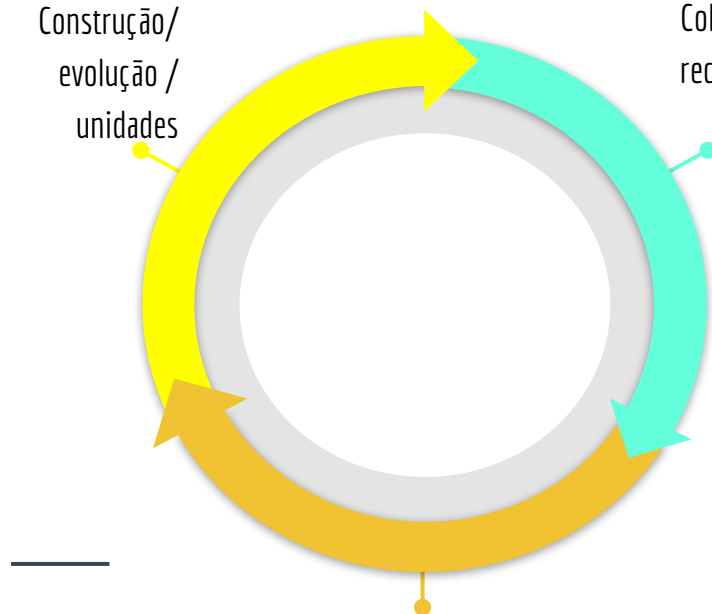


AGE OF EMPIRES

Construção/
evolução /
unidades

Coletar
recursos

Investir recursos

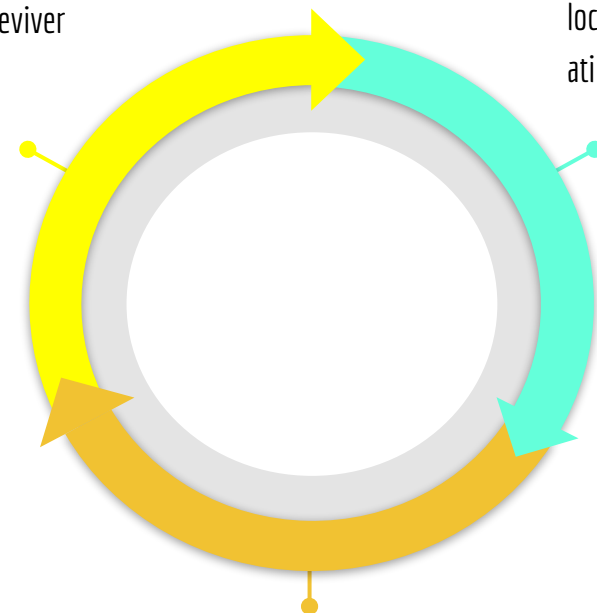




OVERWATCH

morte/sobreviver

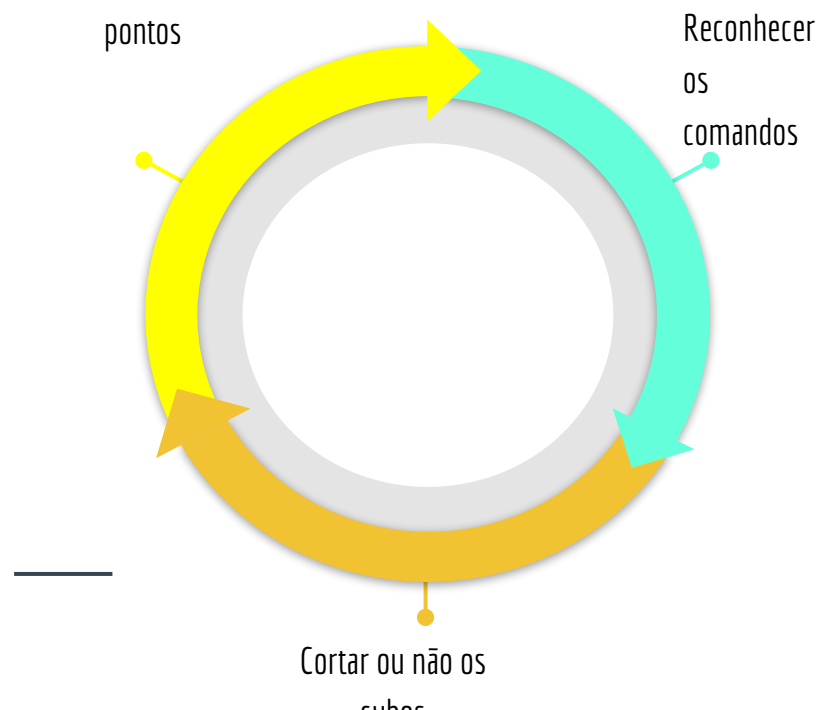
locomação/
atirar



avancar/desviar



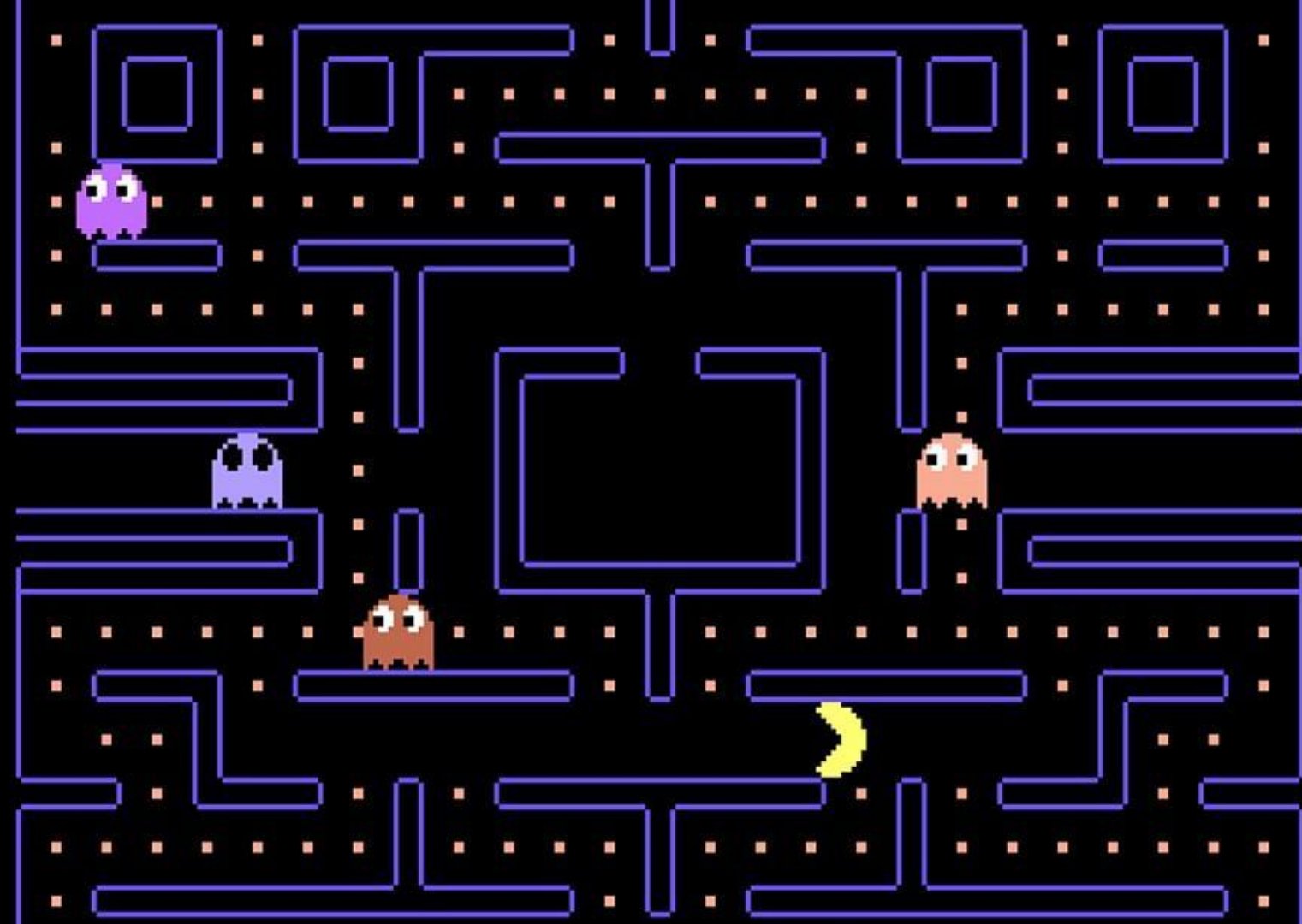
BEAT SABER

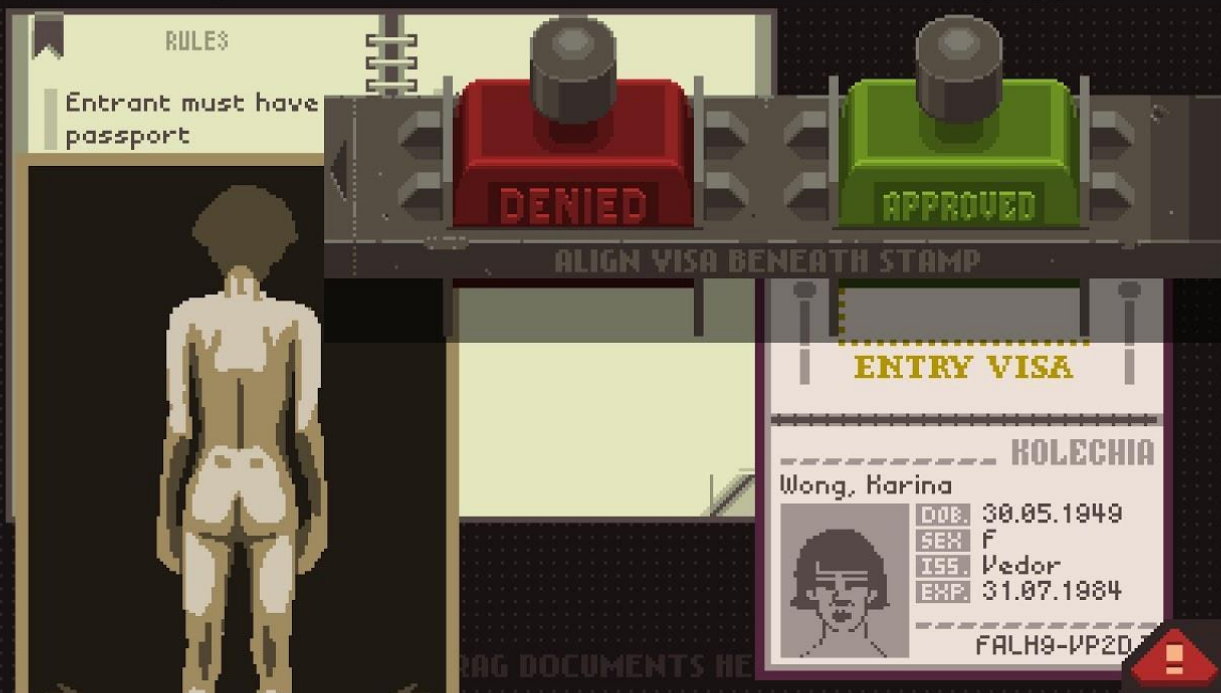






RISCO ASSIMÉTRICO/ MECÂNICAS CONCORRENTES







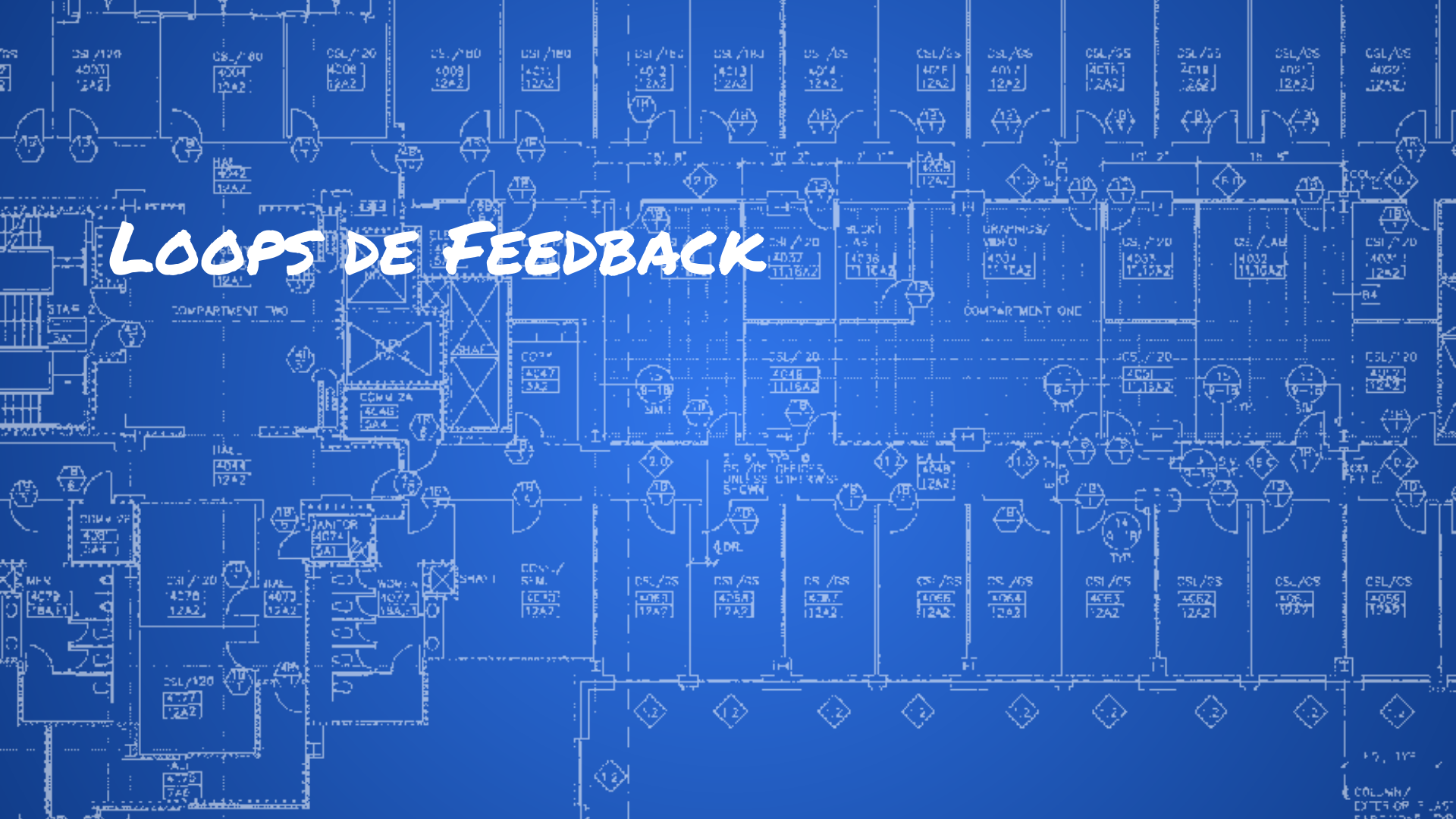
PRÓS

- Não existe uma única estratégia vencedora, jogadores tem que se adaptar a cada jogo.
- Adiciona complexidade ao gameplay.

CONTRAS

- Dificil de balancear.
- Dificil de prever todos os modos de jogo diferentes.

LOOPS DE FEEDBACK



LOOPS DE FEEDBACK POSITIVO

O sistema prevê ações que aumentam a chance do jogador continuar com um desempenho semelhante. Se ele está vencendo, irá continuar vencendo e vice-versa.

LOOPS DE FEEDBACK NEGATIVO

O sistema cria pequenas punições para quem está na frente e pequenos auxílios para quem está atrás. É o ideal para multiplayer.

GAMEPLAY EMERGENTE

O QUE É PROGRESSÃO EM UM JOGO?



O CAMINHO DO JOGADOR

The background is a detailed architectural floor plan of a building, likely a school or office, with various rooms labeled such as 'COMPTENT TWO', 'JANITOR', 'COPY', and 'ELEC 2'. The plan includes walls, doors, windows, and furniture. Overlaid on this plan is the word 'MOMENTOS' in a large, bold, white, sans-serif font.

MOMENTOS

- Apresentação
 - Prática
 - Domínio
 - Escalamento
 - Domínio
 - Provação
-

A detailed architectural floor plan of a building, likely a school or office, with various rooms labeled such as 'COMPTENT TWO', 'JANITOR', 'COPY', and 'ELEC 2'. The plan includes walls, doors, windows, and furniture like desks and chairs. The word 'MOMENTOS' is overlaid in a large, white, stylized font.

MOMENTOS

- Apresentação

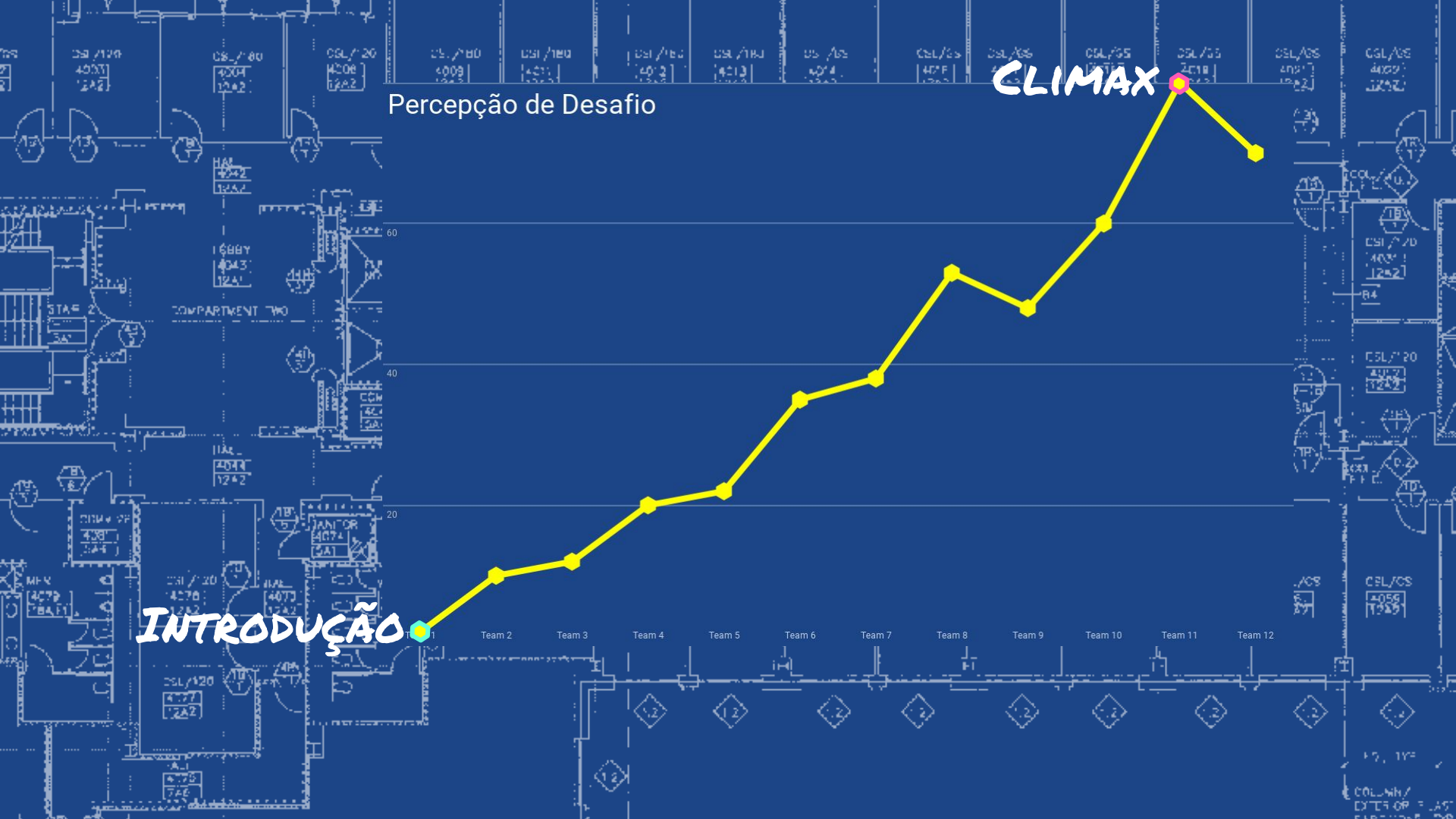
- Prática

- Domínio

- Escalamento

- Domínio

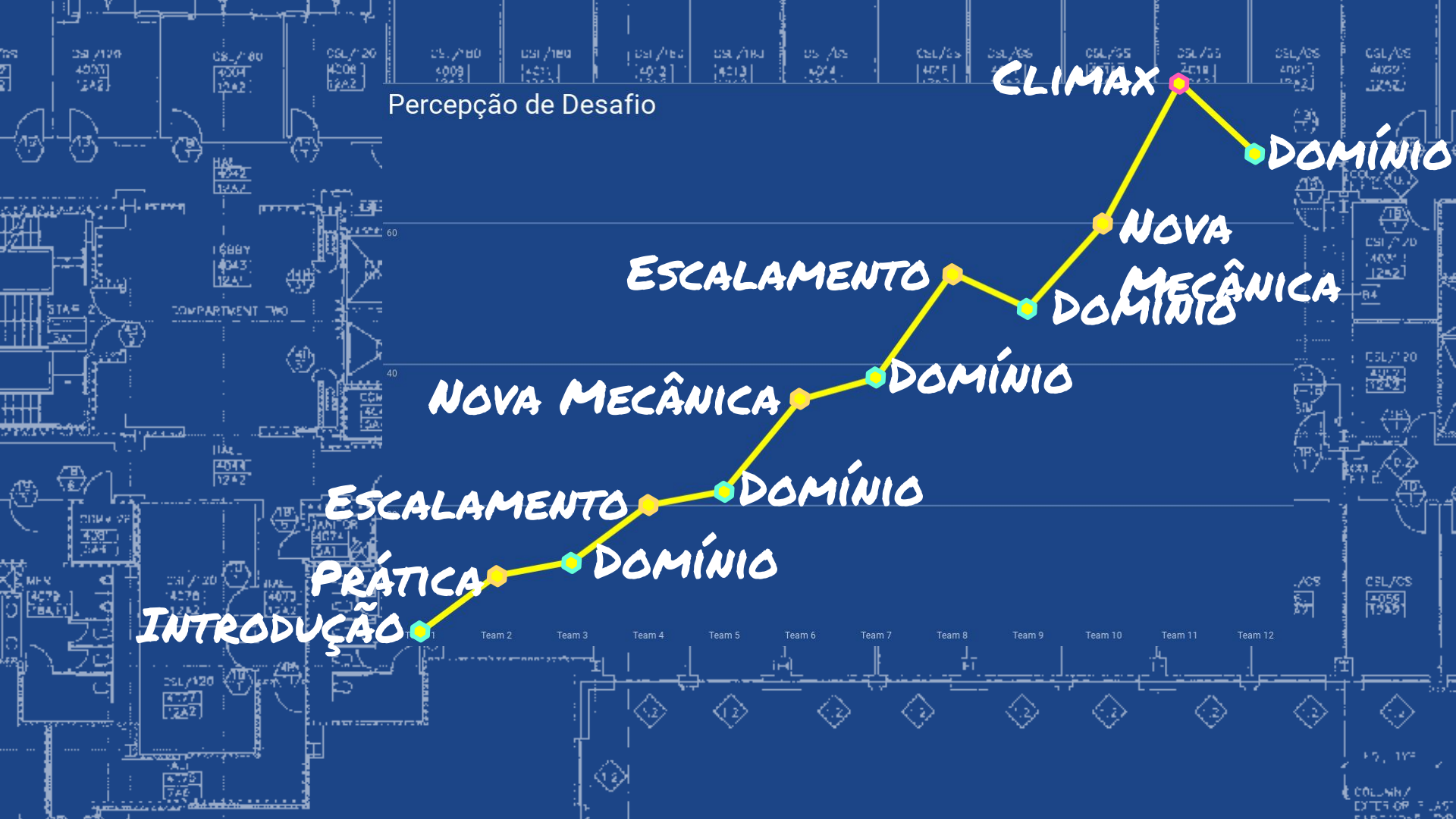
- Provação



Percepção de Desafio

CLIMAX

INTRODUÇÃO



Percepção de Desafio

MAS TAMBÉM

DIFÍCIL D+

DECEPÇÃO

KRLHO

AFF, MTO FODA

FÁCIL

FÁCIL D+

NOVA MECÂNICA

DOMÍNIO

FÁCIL D+

PRÁTICA

INTRODUÇÃO

Team 2

Team 3

Team 4

Team 5

Team 6

Team 7

Team 8

Team 9

Team 10

Team 11

Team 12



DESTA FORMA

A sensação é uma combinação do que o jogador irá sentir graças a o seu level.

Não é possível prevê-la com exatidão para todos os jogadores

Mas podemos fazer uma boa média sabendo algumas coisas:

NO JOGADOR

1. PÚBLICO ALVO
2. EXPECTATIVAS
3. REFERENCIAIS
4. HABILIDADES

NO JOGO

1. MOMENTO NA HISTÓRIA
2. MOMENTO NA PROGRESSÃO
3. LEITMOTIF DO LEVEL

A detailed architectural floor plan of a building, likely a school or office, with various rooms labeled such as 'LOBBY', 'CORRIDOR', 'JANITOR', and 'ELEC'. The plan includes dimensions and room numbers.

SUGESTÕES DE LEITURA

- <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/level-design-views-and-vistas--cms-25036a>
- http://www.gamasutra.com/view/feature/132415/examining_game_pace_how_.php
- http://www.gamasutra.com/view/feature/134779/designing_better_levels_through_.php
- http://www.gamasutra.com/view/feature/176933/the_metrics_of_space_tactical_.php

A detailed architectural floor plan of a building, likely a school or office, with various rooms labeled such as 'COMPTMENT TWO', 'JANITOR', 'ELEC 2', and 'CORV'. The plan includes walls, doors, windows, and furniture like desks and chairs. The text 'TIPOS DE LEVEL' is overlaid in a large, white, stylized font.

TIPOS DE LEVEL

- Linear
- Alinear
- Procedural

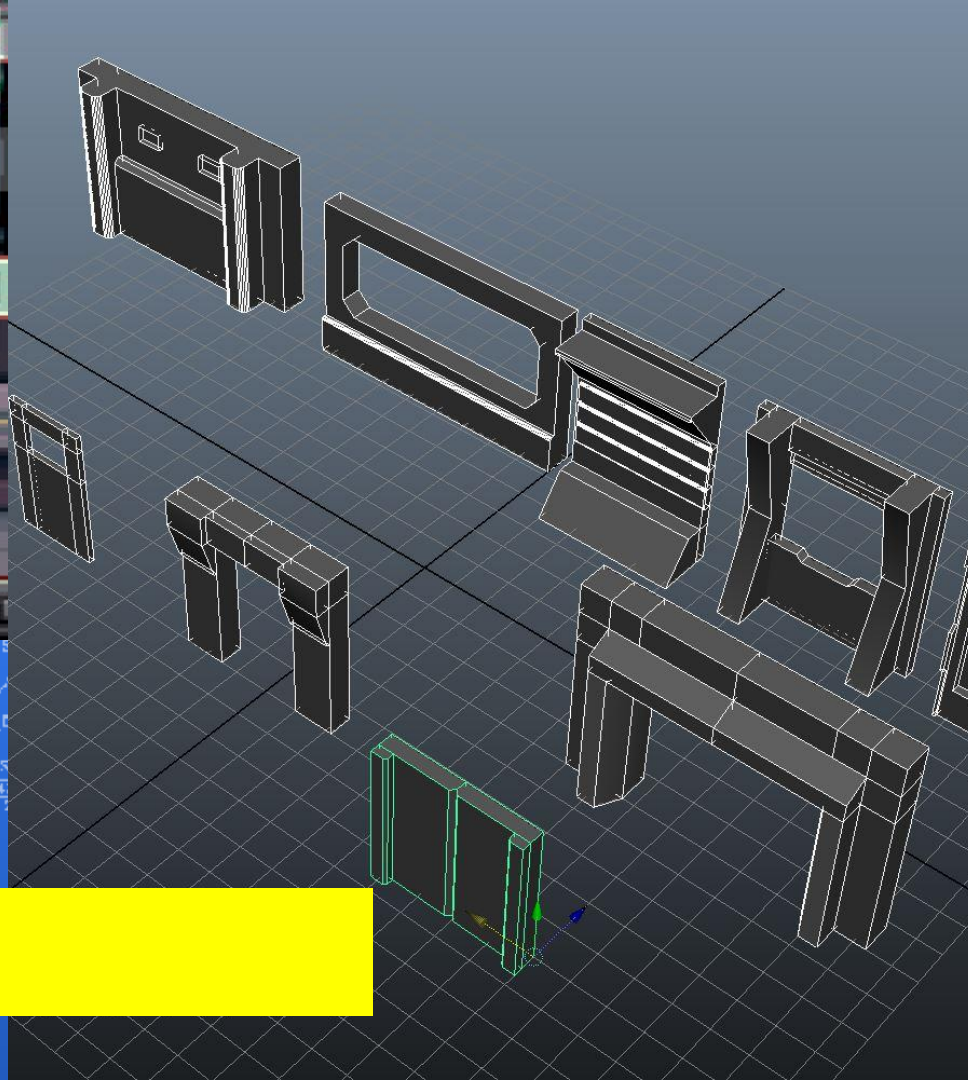


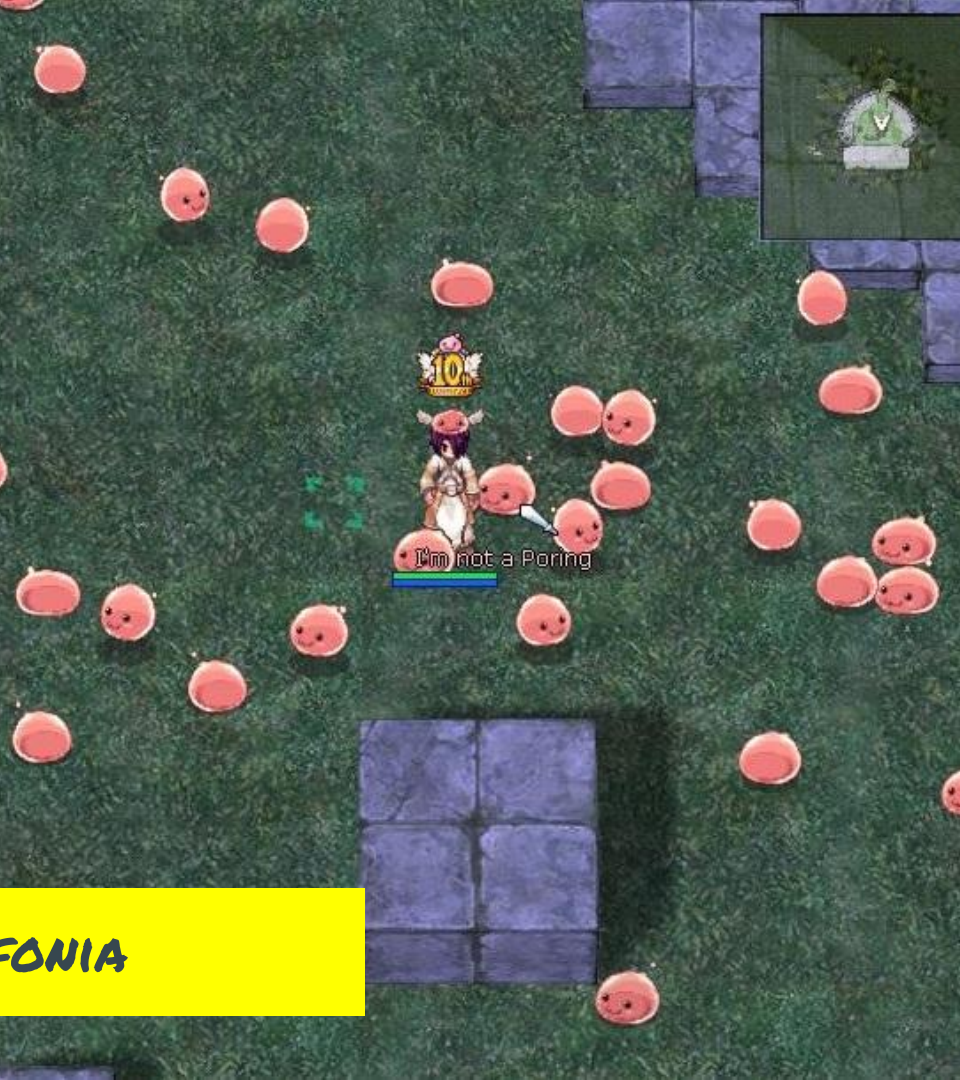
CONCEITOS BÁSICOS

- Tiles e tiling
 - Obstáculos
 - Espaço Seguro
 - Espaço de prática
 - Provação
 - Player view
-



TILES: A UNIDADE BÁSICA





OBSTÁCULOS: AS NOTAS DA SUA SINFONIA



**ESPAÇO SEGURO: ONDE SEU JOGADOR PODE
TREINAR**



ESPAÇO DE PRÁTICA: NOVOS DESAFIOS



PROVAÇÃO: O TESTE FINAL (DESSA MECÂNICA)

TIPOS DE DESAFÍOS

- Movimentação
- Coleta e uso de recursos
- Combate/Batalha
- Punições
- Gerenciamento de recursos
- Limitadores
- Interação com outros jogadores
- Movimentação de unidades
- Sorte
- Progressão de habilidades
- Personalização

Física

Desafio e mecânicas se baseiam, de alguma forma, nas leis do mundo real

Lógica

Todas as peças estão disponíveis para o jogador, o desafio está em usá-las da forma ou ordem correta

Gerenciamento

Acumulação, distribuição e investimento de recursos da forma mais eficiente possível

Social

O desafio está nos demais jogadores

- São características de onde deriva o desafio dos jogos
- Não são excludentes
- Um jogo pode ter mais de um ou vários
- A progressão está em incrementar o desafio usando suas características

Física

Gerenciamento

Social

Lógica

Pensamento
estratégico

Decisão

Memória

Espera

Compreensão

Reflexo

Habilidades
sociais

entre outras

TL;DR

MECÂNICA É COMO O JOGO FUNCIONA

Loops Auxiliares

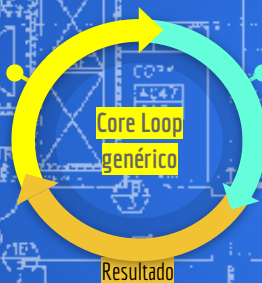
Recompensa/
punição

Mecânicas Concorrentes

Risco Assimétrico

Loops de Feedback Positivo
e Negativo

Gameplay Emergente



LEVEL DESIGN É COMO O JOGO PROGRIDE



ESSA MATÉRIA

VAMOS VER O PLANO DE ENSINO E CALENDÁRIO...



AGORA VAMOS

Conversar sobre os elementos do design e alguns exemplos deles.

