

Universidade Federal de Santa Maria
Departamento de Eletrônica e Computação
Prof. Cesar Tadeu Pozzer
Disciplina: Computação Gráfica Avançada
pozzer@inf.ufsm.br
10/10/2007

Classificação dos Jogos

1. Classificação

1.1. Dimensionalidade

- Número de dimensões do jogo:
 - 2D – Street Fighter, Starcraft
 - 3D – Doom, Quake, Need for Speed, Black & White,

1.2. Ponto de Vista

- Perspectiva de vista do Jogador em relação ao personagem
 - Primeira pessoa – Unreal, Quake
 - Terceira pessoa – Tomb Raider, Spider-Man

1.3. Gênero

- Ação (Tipo/Plataforma) – Quake, Battlefield, Nintendo.
- Aventura – Full Throttle, Grim Fandango.
- Estratégia (Turno, RTS) – Command & Conquer, Age of Empires.
- RPG – Neverwinter Nights
- Esporte – Fifa, Need for speed.
- Simulação – Flight Simulator
- Tabuleiro – chessmaster 2000,

1.4. Número de Jogadores

- Single Player – The Sims
- Multi-player - Half Life
- Massively multi-player – World of Warcraft.

2. Desenvolvimento de Jogos

- Concepção, produção e acabamento
 - Pré-produção: Roteiro, Conteúdo, design de jogabilidade (gameplay) – considerada a fase determinante do sucesso do jogo = game designer, todas as funcionalidades do jogo. Geração de documentação.
 - Produção – Artístico e SW
 - Pós-produção - Qualidade

2.1. Design de Jogabilidade

- Gameplay
 - Ambiente
 - Situações que podem ocorrer
 - Tipos de personagens
 - Interações jogadores com ambiente

- Ações e comandos permitidos
- Estilo visual e musical.
- Questões
 - Originalidade
 - Simplicidade x fidelidade
 - Possibilidades de ação do jogador
 - Níveis de dificuldade do jogo
 - Balanceamento do jogo

2.2. Roteiro e Conteúdo

- Geração de um roteiro
- Linha de acontecimentos
- Diálogos
- Objetivos
- Desfecho.

2.3. Desenvolvimento de Material Artístico

- Cenários
- Imagens e sprites
- Modelos 3D
- Texturas
- Animações
- Músicas e efeitos sonoros

2.4. Desenvolvimento do Software

- Criação de um programa
- Uso de engine

2.5. Pós-Produção

- Medir nível de dificuldade e curva de aprendizagem
- Detectar defeitos de balanceamento – estratégias dominantes
- Bugs de software
- Testar todas as fases do jogo