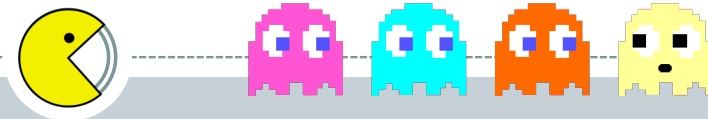
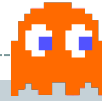


CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS



- **Tema da Aula:** Percepções e emoções do jogador
- **Profa.** Ana Carolina Gondim Inocencio

Nossa Agenda



- Introdução
- Percepções do jogador
- Emoções do jogador

Roteiro para Jogos Digitais



Introdução

Percepções do jogador

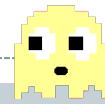
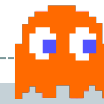
Emoções do jogador

O Profissional Game Designer



VÍDEO O PROFISSIONAL GAME DESIGNER

Introdução

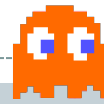


Ao jogar muita coisa
acontece na tela e
também **na mente** do
jogador.



As **informações** chegam em
um ritmo rápido e furioso,
principalmente pelas vias
visuais e **auditivas**.

Introdução



- Na aula de hoje, veremos:
- O **ESTÍMULO** que um jogo envia aos jogadores e
- O que eles **PERCEBEM** e **SENTEM**, com base no **ESTÍMULO**.

Roteiro para Jogos Digitais

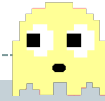
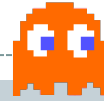


Introdução

Percepções do jogador

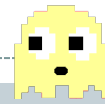
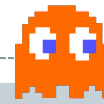
Emoções do jogador

Percepções do Jogador



- Nem todas as pessoas **percebem as coisas do mesmo modo**, mesmo quando recebem as mesmas informações.
- Cada pessoa, assim como cada jogador, **é singular** e tem percepções diferentes.

Percepções do Jogador



○ O Som

- ✦ O Som está em **primeiro lugar** porque é uma das **informações mais imediatas** que os **jogadores receberão** de um game.
- ✦ Se usado de modo eficaz, pode construir o **cenário para o clima** e o **tom do jogo**.
- ✦ Devem ser oferecidas as opções de ligar, desligar e de volume.

Percepções do Jogador



○ Os efeitos sonoros são saídas auditivas táticas:

✦ São específicos,

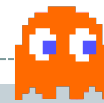
✦ Finitos e

✦ Resultado de algum evento no jogo.

○ Ex.: decolagem de um avião 

○ Explosão de um caixote 

Percepções do Jogador



- Os efeitos sonoros existem para **fazer o mundo parecer mais real.**
- Quando **eventos causam efeitos sonoros**, eles enviam uma mensagem sutil e subliminar para o jogador de que o **mundo está funcionando como devia.**

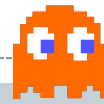
Percepções do Jogador



- A Música
- Durante milhares de anos os seres humanos **têm tido ligação emocional** com a música.
- Nossas mentes são preparadas para **reagir ao ritmo e ao tom** e, por isso, a música é um **poderoso veículo** para gerar **reações emocionais**.

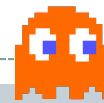


Percepções do Jogador



- A Música
- No mundo dos jogos, a música é uma das **ferramentas mais poderosas** que se tem.
- A música pode ser usada para “**dar o tom**” a uma **mudança no ambiente** do jogo e, como nos filmes, para chamar a atenção para determinado momento.
- Deve-se **tomar cuidado** com este recurso para que o mesmo **não ofusque efeitos ou sons da interface**, e não deve ter um ritmo ou melodia que distraia o jogador.
- Site para baixar efeitos sonoros: <https://freesound.org/>

Percepções do Jogador



- Movimento
- Após o som, a percepção mais óbvia para um jogador, é a **percepção visual do movimento**.



Percepções do Jogador



- O movimento **chama a atenção de um jogador** e o **alerta para uma mudança** no estado do jogo.
- Na maioria dos jogos tem-se a **divisão da tela** entre **elementos de interface** e uma “**janela**” para o mundo do jogo.
- Esses dois elementos podem **usar o movimento para alertar** o jogador em relação a **situações do jogo que exigem sua atenção**.



Percepções do Jogador



○ Luz e Cor

A próxima percepção é a reação de luz e cor no jogo.

Som e movimento são elementos ativos que exigem a atenção do jogador.

O uso de luz e cor é mais passivo – é simplesmente a maquiagem da informação visual na tela.

Percepções do Jogador



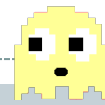
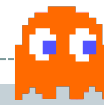
○ Luz e Cor

A cor em si é ligada a muitas reações emocionais, mas os significados das cores normalmente são específicos a determinadas culturas.

Ex.: Significado Cores: Colors in Motion:

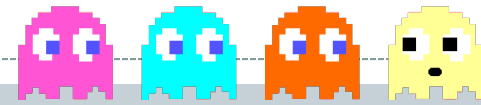
<https://www.youtube.com/watch?v=GN1Mkm-R5wE>

Percepções do Jogador



- Os níveis de luz e saturação de cor provocam algumas reações universais.
- Algo feito de muitas **cores vivas e claras** transmite **otimismo**, e não perigo.
- Por outro lado, uma **mistura de cores escuras e abafadas** e um ambiente escuro **refletem sentimentos de perigo, medo e opressão**

Percepções do Jogador



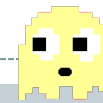
○ Padrões

- ✦ Como dito na aula anterior nossa mente busca por **padrões** e fica **mais confortável** com **ordem** e **organização** do que de forma aleatória do que com o caos.
- ✦ Ver uma obra de Jackson Pollack é um **exercício de reconhecimento de padrões**.
- ✦ Nossa mente **busca padrões nas formas e cores** – tentando encontrar uma **forma organizada** de perceber a pintura.



Blue (Moby Dick) (1943)

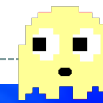
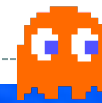
Percepções do Jogador



○ Padrões

- ✦ Como jogadores, também **buscamos padrões**. Em especial, por **padrões de movimentos no comportamento de nossos inimigos** no jogo.
- ✦ **Decodificar um padrão** em um jogo é uma **experiência muito satisfatória** para os jogadores;
- ✦ Especialmente quando **a descoberta do padrão** lhes permite **obter sucesso** e se movimentar em direção à busca do objetivo final.

Percepções do Jogador

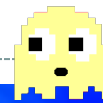
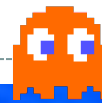
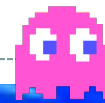


○ Percepção da imersão

I M M E R S I O N

É a mais complexa;
É simplesmente o que o jogador entende sobre o que está
acontecendo no jogo depois que ele está imerso no ato de
jogar.

Percepções do Jogador



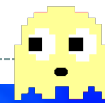
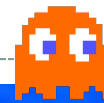
○ Percepção da imersão

I M M E R S I O N

Por mais que seja um jogo em primeira pessoa em que o jogador está **rastejando em um deserto**, ele estará **fisicamente sentado em frente ao computador com um controle**.

Porém ao **se sentir imerso** ele **processa percepções indiretas e abstratas** e as transforma na **experiência de estar em outro lugar**.

Percepções do Jogador



○ Percepção da imersão

I M M E R S I O N

Em um jogo no **deserto** colocar um rato marrom, **silencioso se arrastando na sombra distante**, provavelmente **não** surtirá efeito no jogador.

Porém, se esse rato for **enorme e barulhento**; a **visão e a audição** do jogador serão aguçadas e o rato será **facilmente percebido**.

Roteiro para Jogos Digitais

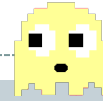
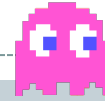


Introdução

Percepções do jogador

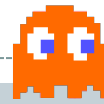
Emoções do jogador

Emoções do Jogador



- Exploramos as **percepções do jogador** e faltou falar **como ele reage a essas percepções**.
- Quando está jogando o jogador está funcionando em dois níveis:
 - ✦ Em um deles ele está **trabalhando com a mecânica do jogo**, usando **coordenação** entre mãos e olhos, **habilidades de resolução** de problemas e de **reconhecimento de padrões**.
 - ✦ No outro nível, está **reagindo emocionalmente** ao jogo.

Emoções do Jogador



- Fluxo

- Você já se perdeu no tempo?

- ✦ Começou uma atividade e o **tempo simplesmente pareceu voar**.
- ✦ Esta é uma experiência pela qual **jogadores dedicados anseiam** – perder-se em um jogo por horas e horas a fio.

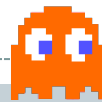
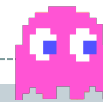
Emoções do Jogador



- Fluxo
- Mihaly Csikszentmihalyi¹, deu a esse estado o nome de **FLUXO**.
- Podemos chamar este estado de “perdido no tempo”, “entregue” ou simplesmente “se divertindo”.
- Não importa a denominação, todos podemos **apreciar este momento** de foco e concentração em que o restante do **mundo parece se derreter** e ficamos **totalmente imersos em determinada experiência**.

1. Autor do livro *Flow: The psychology of optimal experience*

Emoções do Jogador



- Fluxo
- Se, como designer, você conseguir **criar uma experiência de jogo irresistível** o suficiente para fazer o jogador mergulhar e se envolver a ponto de entrar no estado de fluxo, você terá realizado algo **verdadeiramente maravilhoso**.

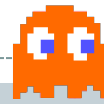
Emoções do Jogador



- Realização
- Reações emocionais mais comuns em um jogador são:
 - ✦ Sentimento de realização;
 - ✦ Sentimento de fracasso.

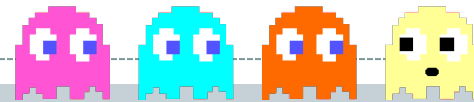


Emoções do Jogador

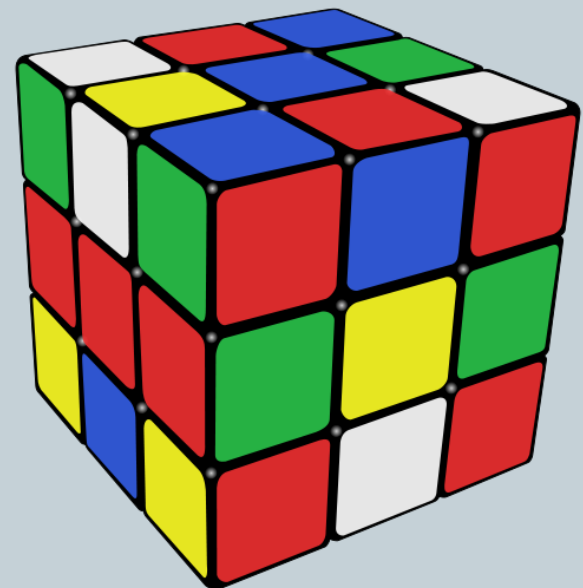


- Realização
- Como designer, é importante **criar diversas oportunidades** para essa poderosa **reação positiva** à realização.

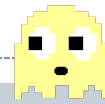
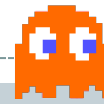
Emoções do Jogador



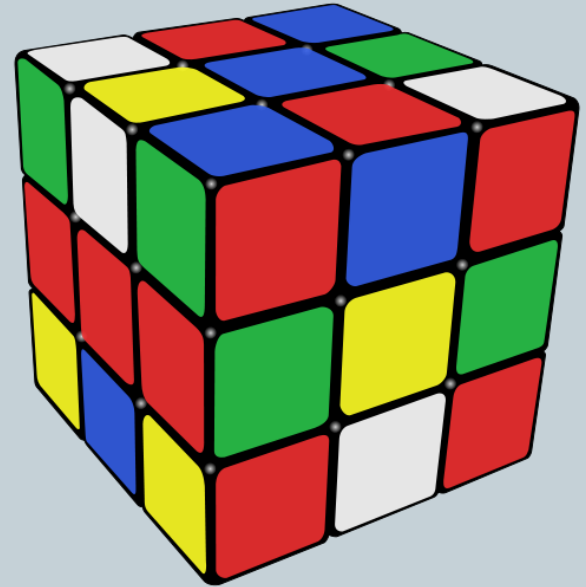
- Resolução de Problemas
- Resolver um **problema** ou um **enigma** pode resultar em um **sentimento de realização**.
- Ex. de resolução de enigma:
 - ✦ O cubo de Rubick:
 - É **fascinante** e extremamente interessante para algumas pessoas e
 - Uma **frustração** absoluta para outras.



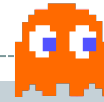
Emoções do Jogador



- Como designer de games, você precisa **conhecer** **esses dois tipos de reação** e ainda **projetar a experiência** de modo a **minimizar a frustração** e, ainda assim, **oferecer desafio** para os solucionadores de enigmas.

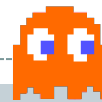


Emoções do Jogador



- Socialização
- A **interação social** é uma experiência humana muito **satisfatória**;
- Muitos jogadores de jogos on-line **citam esse aspecto** de um jogo como a **principal razão para jogar**.

Emoções do Jogador



- Socialização
- Como designer, se você estiver criando um jogo em que **diversos jogadores podem participar**,
- Preste atenção nas **duas formas de comunicação**:
 - ✦ A relacionada ao jogo
 - ✦ A puramente social
- Assegure-se de que o jogo não limite qualquer uma das duas.

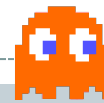
Emoções do Jogador



○ Reação aos personagens e à história

- ✦ Se uma história for bem feita, **pode gerar emoções poderosas** no jogador.
- ✦ Os jogadores **reagem a todas as percepções e emoções do *gameplay***, mas, além disso, **misturam** essas **emoções e reações à história** e aos **personagens** do game.

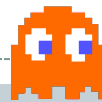
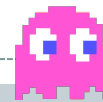
Emoções do Jogador



○ Momentos inesperados

- ✦ Como mencionado em outras aulas, é **função do designer** criar estes momentos.
- ✦ No entanto, o jogador **pode descobrir estratégias** pelos quais os objetivos funcionam em conjunto que **não foram previstas durante o desenvolvimento**.

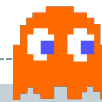
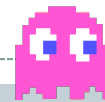
Emoções do Jogador



○ Momentos inesperados

- ✦ Para o designer este é um conceito ao mesmo tempo EMPOLGANTE e PERTURBADOR.
 - Você gasta um determinado tempo criando o gameplay;
 - E o jogador descobre como “quebrar” a realidade do jogo;
 - Para o designer este acontecimento pode ser perturbador;
 - Para o jogador ele pode celebrar a criatividade do designer.

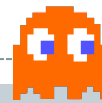
Emoções do Jogador



○ Comportamento Viciante

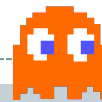
- ✦ Nos jogos, o vício é o **primeiro subproduto** de um *gameplay* atraente.
- ✦ Para esta reação o **progresso é essencial**,
- ✦ Porque um jogador que está “**empurrando água**” e **não está se movendo** em direção a um objetivo **não verá benefícios** em uma abordagem “**só mais uma vez**”.

Emoções do Jogador



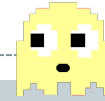
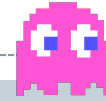
- Agora que comentamos sobre algumas maneiras pelas quais as pessoas podem ser emocionalmente afetadas pelos jogos, a pergunta é:
 - ✦ Como um designer de jogos **pode aprender a provocar essas emoções?**
 - ✦ O que podemos fazer, como designers, **para provocar uma reação emocional nas pessoas** que jogam nossos games?
- Como designer, você se encontrará **colaborando com outros membros da equipe** para criar percepções e emoções sentidas pelos jogadores.

Emoções do Jogador



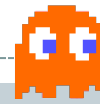
- Jogo Emotivo (*Emotional Game Play*) é a palavra do momento no setor de jogos.
- Exemplo
- Os desenvolvedores gastam tempo **tentando prever como um jogador reagirá** a um estímulo específico no nível emocional.
- Como designer, você pode receber a tarefa de **documentar o arco emocional** de um jogo;
 - ✦ Incluindo estímulos como intenção de provocar reações específicas.

Emoções do Jogador



- É impossível prever exatamente como alguém vai reagir a um estímulo ou cenário;
- Não podemos controlar as pessoas que jogam nossos games.
- Porém o designer,
 - ✦ Ao pensar cuidadosamente em como as pessoas reagem aos games;
 - ✦ Ao trabalhar de perto com outros desenvolvedores (designers de som, compositores e artistas de níveis)
- Será capaz de projetar um gameplay próximo ao esperado neste contexto.

FIM

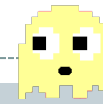


Roteiro para Jogos Digitais



ATIVIDADES

ATIVIDADES



- Atividades:
 - Desenvolvimento roteiro