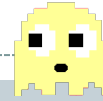
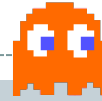


- **Tema da Aula:** Roteiro de Jogos
- **Profa.** Ana Carolina Gondim Inocencio

Nossa Agenda



- Introdução
- Princípios básicos
- O conceito de diversão
- Design de games
- O ciclo de desenvolvimento de um game

Roteiro para Jogos Digitais



INTRODUÇÃO

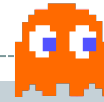
PRINCÍPIOS BÁSICOS

O CONCEITO DE DIVERSÃO

DESIGN DE GAMES

O CICLO DE DESENVOLVIMENTO DE UM GAME

Introdução



- Você está pronto para começar?
 - Passamos pelo **histórico** dos videogames;
 - Conhecemos um pouco mais sobre **como tudo começou**;
 - Agora está na hora de **mergulharmos neste assunto**,
 - Porém, para isto, precisamos construir uma **base sólida** sobre a qual crescer.
 - Sendo assim, começaremos com esta introdução sobre os **principais conceitos** acerca do assunto *design de games*.

Roteiro para Jogos Digitais



~~INTRODUÇÃO~~

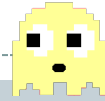
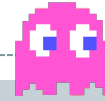
PRINCÍPIOS BÁSICOS

O CONCEITO DE DIVERSÃO

DESIGN DE GAMES

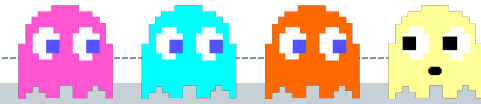
O CICLO DE DESENVOLVIMENTO DE UM GAME

Princípios Básicos

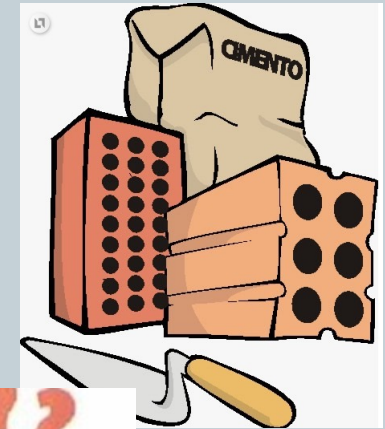


- Algumas palavras que utilizaremos:
 - *Design* => Projeto
 - *Game* => Jogo
 - *Designer de Games* => Projetista de Jogos
 - *Design de Game* => Projeto de um Jogo
 - Avatar => Personagem que o representa em um jogo

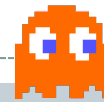
Princípios Básicos



- Se você fosse um construtor, esperaria chegar ao local de trabalho e encontrar todo o **material de que precisa**:
 - Madeira, encanamentos, telhas, caixas de pregos, vigas...
 - Com todo o **material de que precisa**, por **onde você começaria**?
 - Provavelmente, você ficaria parado e coçaria a cabeça.
 - Você tem a matéria-prima, **mas não a ideia do que fazer com ela**.



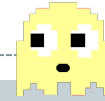
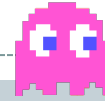
Princípios Básicos



- Você não possui um plano.
- Você precisa de uma **planta baixa**: o **plano da casa dos sonhos** que lhe permite pegar o material e transformá-lo em uma estrutura completa.

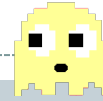
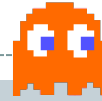


Princípios Básicos



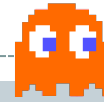
- Agora retomamos nossa pergunta inicial: O QUE É *DESIGN DE GAMES*?
 - *Design de Games* é a **planta baixa de um game**.
- No mesmo sentido, O QUE É *DESIGNER DE GAMES*?
 - É a **pessoa designada** para **criar a planta baixa** e, a partir dela, com a combinação adequada de talento e esforço, surgirá um *game*.

Princípios Básicos



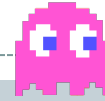
- Vamos nos aprofundar em alguns conceitos da aula passada para que possamos entender melhor o *design de games*.
- **Primeiro: O que é exatamente um game?**
 - Quando você se acostumar a **pensar como um *designer de games***, é melhor ter uma **ideia clara do que está falando**.
 - ✦ O game é um processo ou um resultado?
 - ✦ O game é algo ativo ou passivo?
 - ✦ O game é uma história?
 - ✦ O game é uma simulação?
 - ✦ O game é sempre divertido?

Princípios Básicos



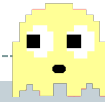
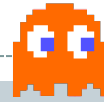
- Vamos parar por um momento e tentar retomar o que aconteceu durante a última vez que você jogou nos últimos tempos.
 - ✦ Pense na experiência da última vez que você jogou.
 - Ex.: Meu personagem de nível sete apareceu no início da fase...
 - ✦ O que você fez, como ser humano no mundo real, durante esses momentos?
 - Apertou o botão Start, moveu o joystick....
 - ✦ Lembre das mensagens do game e das decisões que foram tomadas.
 - Início da fase em uma caverna escura: Você armou o avatar com espada de duas mãos

Princípios Básicos



- Neste momento você deve estar imaginando o seguinte:
 - Game é um **processo** que leva a **um resultado**.
- Tomemos como exemplo o jogo “Banco Imobiliário”, são **muitos processos** que levam todos os jogadores a um **único resultado: quem tem mais dinheiro?**

Princípios Básicos

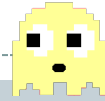
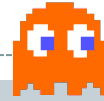


- Desta forma , vamos começar com uma definição simples do que pode ser um game:

**“UMA SÉRIE DE PROCESSOS QUE LEVA O JOGADOR
A UM RESULTADO”**

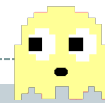
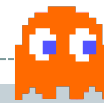
- Se pensarmos nas **descrições feitas**, até o momento, sobre a experiência do game, **essa definição se encaixa bem**.
- Pense, por um instante, nos games que você já jogou – **eles se encaixam nessa definição?**

Princípios Básicos



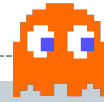
- É provável que a resposta seja **Sim**.
- Porém, **isso também se aplica** a muitas outras situações na vida:
 - Seguir um mapa do Google Maps para encontrar a casa de um amigo;
 - Ir à mercearia;
 - Tocar uma nova música no violão.
- Tudo isso **se encaixa** na definição apresentada, **porém não são games**.

Princípios Básicos



- Sendo assim, vamos nos aprofundar um pouco mais:
 - Tomemos outra definição apresentada por Sid Meier:
 - ✦ “Game é uma série de **decisões interessantes**”
 - Para melhor esclarecer este conceito, vamos lembrar do Pac-Man.
 - ✦ Imagine este game **sem os fantasmas**, você apenas anda pelo labirinto e come as pílulas brancas.
 - ✦ **Podemos chamar isso de game**, conforme esta última definição?
 - ✦ Agora retornemos ao Pac-Man clássico, com os fantasmas, é necessário **decidir em qual fileira de pontos comer** com base na **localização dos fantasmas** e se eles representam perigo para nós.
 - ✦ Evidentemente, podemos **tomar uma decisão ruim** e dar de cara com um fantasma, mas **isso também é interessante**.

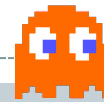
Princípios Básicos



- Desta forma, pensando no termo “**decisões interessantes**”, chegamos a um **conceito essencial** na definição de um game.
- Mas, pare e pense nos **games que já jogou**, e naqueles que **proporcionaram experiências recompensadoras**.



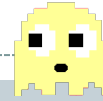
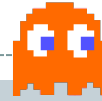
Princípios Básicos



- Há algo mais que **decisões**.
- Existe o **contexto do game**, seja ele um jogo de futebol ou a invasão da cova do rei Múmia.
- Existe o **clima e o espírito do game**, desde os jogos bem humorados até jogos que transmitem medo e frio como Resident Evil.
- Também existe o aspecto de habilidade exigida pelo game
 - É necessário tempo para dominar golpes corporais em Fight Night.
- É preciso ter muita prática para pousar um avião simulado em um porta-aviões.

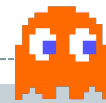


Princípios Básicos



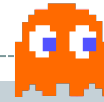
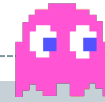
- Todos esses aspectos da experiência são vitais e todos contribuem para o que consideramos um **jogo digital**.

Princípios Básicos



- Um game é uma *atividade lúdica* composta por uma série de *ações e decisões*, limitado por *regras* e pelo *universo* do game, que resultam em uma condição final.
- As *regras e o universo* do game são apresentadas para proporcionar uma *estrutura* e um *contexto* para as *ações de um jogador*.
- As *regras* também existem para *criar situações interessantes* com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador.
- As *ações* do jogador, suas *decisões*, *escolhas* e *oportunidades*, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “*alma do game*”.
- A *riqueza do contexto*, o *desafio*, a *emoção* e a *diversão da jornada* de um jogador, e *não simplesmente a obtenção da condição final*, é que determinam o sucesso do game.

Princípios Básicos



- Se olharmos a última frase da definição:
 - *A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da **jornada** de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game.*
- Ela destaca a importância da “jornada”, que não pode ser excessivamente destacada, visto que essa jornada é o que também chamamos de “**gameplay**”.
 - **Gameplay** é o que **acontece entre o início e o final de um game** – desde o momento em que você aprende quais são os seus objetivos até atingir a vitória ou o fracasso no final.
 - Os **desafios ao longo dessa jornada** de *gameplay* e as **pequenas e grandes vitórias** de um jogador é que **criam uma experiência** lúdica instigante e emocionante.

Roteiro para Jogos Digitais



~~INTRODUÇÃO~~

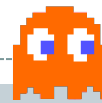
~~PRINCÍPIOS BÁSICOS~~

~~O CONCEITO DE DIVERSÃO~~

~~DESIGN DE GAMES~~

~~O CICLO DE DESENVOLVIMENTO DE UM GAME~~

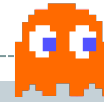
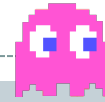
O conceito de diversão



- Ao considerarmos uma **experiência que se encaixe** no escopo da definição apresentada, claramente, temos um **game em nossas mãos**.
- Isso significa que um game **necessariamente será divertido**? O que vocês acham?...
 - Certamente não.
- Embora possamos trabalhar para criar uma definição muito utilizável de um game, **as coisas não são tão fáceis** quando falamos de diversão. Por que?
 - Grande parte do nosso sentido de “diversão” **se baseia em quem somos**.

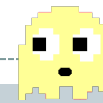


O conceito de diversão



- Do ponto de vista da superioridade filosófica, existem **quatro componentes** de uma **experiência de diversão**:
 - Receptividade;
 - Expectativas;
 - Seus gostos subjetivos;
 - “Ingrediente X”.

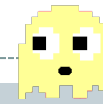
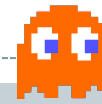
O conceito de diversão



- **RECEPTIVIDADE**
- Antes de viver uma experiência lúdica verdadeiramente divertida, você precisa estar **preparado para recebê-la**.
- Temos que **estar receptivos** à diversão para desfrutar da experiência.



O conceito de diversão

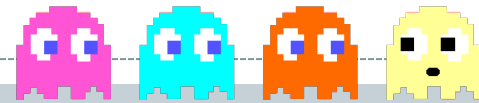


- **EXPECTATIVA**

- Depois que estiver pronto para receber uma experiência lúdica, sua interpretação dessa experiência será governada por suas **expectativas**.
- Para que uma experiência seja satisfatória, ela terá que **atender** ou **superar suas expectativas habituais**.



O conceito de diversão

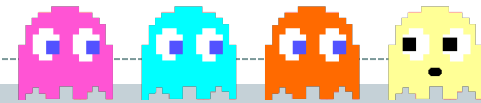


- **EXPECTATIVA**

- Um exemplo sobre expectativa:
 - Lembre-se quando era criança e **adorava girar**.
 - Girar era **precedido** da **expectativa** da **sensação de tontura** e, quando essa sensação ocorria, era genial.
 - Agora, pense na **mesma sensação como adulto** – alguns ainda gostam, mas a **maioria dos adultos se opõe** à sensação de tontura.
 - A **expectativa da experiência é negativa**, e girar **não é nem um pouco divertido**.



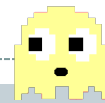
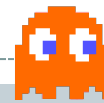
O conceito de diversão



- **GOSTOS SUBJETIVOS**
- Este componente inclui suas próprias manias subjetivas.
 - Considere-o um **aperfeiçoamento das expectativas culturais.**
- Algumas pessoas gostam das sensações provocadas por uma montanha-russa, outras não.

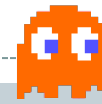


O conceito de diversão



- **“INGREDIENTE X”**
- O que vocês acham que é o ingrediente X?...
 - O “ingrediente x” trata-se daquele “algo a mais” que transforma uma experiência **DE INTERESSANTE** em **DIVERTIDA E ALEGRE**.
- Mas, primeiro devemos entender os requisitos anteriores:
 - Estamos prontos para receber;
 - Ele atendeu ou superou nossas expectativas;
 - Ele toca o íntimo de nossos gostos subjetivos e experiência positiva e assim por diante.

O conceito de diversão



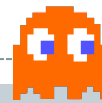
- **“INGREDIENTE X”**
- Então, o que é o ingrediente X?
 - É uma combinação de fatores:
 - ✦ Surpresa;
 - ✦ Coincidência;
 - ✦ Insight de genialidade;
 - ✦ Emoção extrema;
 - ✦ Transitoriedade.

O conceito de diversão



- “INGREDIENTE X”
- O modo mais fácil de pensar em uma experiência verdadeiramente divertida é:
 - Um momento em que suas expectativas **não são apenas superadas**,
 - Mas **sacudidas de maneiras novas e inesperadas**, e também é um momento que tem sabor de “**aconteceu por um instante, e você sabe que não pode ser reproduzido** (isso é muito importante).”

O conceito de diversão



- No ambiente de criação de games, podemos obter diversão em duas áreas:
 - No fluxo geral da experiência de game
 - Nos momentos individuais da experiência singular de determinado jogador durante uma sessão de game.
- Como designer a luta está em **criar esses momentos** de diversão impossíveis de repetir.
- Com frequência, esses momentos de gameplay estarão **centrados nas minivitórias** que um jogador vivencia durante sua jornada em direção à condição de **metavitória do game**.

Roteiro para Jogos Digitais



~~INTRODUÇÃO~~

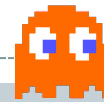
~~PRINCÍPIOS BÁSICOS~~

~~O CONCEITO DE DIVERSÃO~~

DESIGN DE GAMES

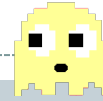
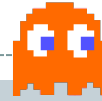
O CICLO DE DESENVOLVIMENTO DE UM GAME

Design de Games



- Retomemos o exemplo de construção da casa.
 - Caso não tenhamos um plano, podemos ter a seguinte situação:
 - ✦ A equipe de especialistas (construtor de telhados, encanador etc.) pode se reunir e conversar sobre alguns pontos básicos.
 - ✦ Podem concordar em construir uma casa com 9X12 metros;
 - ✦ Decidir onde ficarão as paredes.
 - ✦ E obedecer uma sequência em que a casa acabará por ser construída,
 - ✦ Porém haverá momentos em que a falta de plano exigirá a reconstrução de uma parte da casa.
 - ✦ E no final, teremos uma casa que não atenderá as exigências de qualidade necessárias.

Design de Games



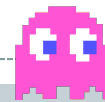
- Embora esse processo pareça um jeito “maluco” de se construir uma casa,
- Especialmente se for você a desembolsar os 50 dólares por hora para os construtores,
- Foi exatamente dessa forma que os primeiros games foram desenvolvidos.

Design de Games



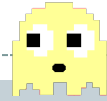
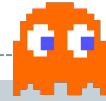
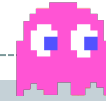
- Desta forma imagine **trabalhar por conta própria**, em fins de semana e **à noite** sem um **editor para importuná-lo**.
- Esse **tipo de desenvolvimento** por tentativa e erro **pode funcionar** e ser muito recompensador.
- No entanto, também pode, **levar a um game extremamente difícil** e que não tenha jogabilidade nenhuma, que precisaria, por exemplo, de um controle com sete botões e um mouse.

Design de Games



- Volte aos dias de hoje e preste atenção nos games de última geração e perceberá que **não se trata mais de uma brincadeira de fim de semana.**
- Assim como um **filme de grande bilheteria**, os games exigem **uma equipe de especialistas**,
- Desde **especialistas em IA** até **desenvolvedores de ferramentas**, efeitos de partículas até compressão de texturas.
- Nesse contexto, em que o desenvolvimento de um game chega a **faixa de 10 milhões de dólares.**
- O **desenvolvimento sem um plano significa suicídio comercial.**

Design de Games



- Os games da era moderna apoiam-se nas “plantas baixas” de design de games (chamadas de documentos de design)
- Normalmente criadas por equipes de designers, para orientar o desenvolvimento do game do início ao fim.

Roteiro para Jogos Digitais



~~INTRODUÇÃO~~

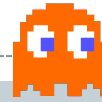
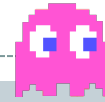
~~PRINCÍPIOS BÁSICOS~~

~~O CONCEITO DE DIVERSÃO~~

~~DESIGN DE GAMES~~

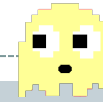
~~O CICLO DE DESENVOLVIMENTO DE UM GAME~~

O Ciclo de Desenvolvimento de um Game



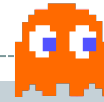
- Cada game passa por diversas etapas;
- Geralmente, existem três grandes períodos em cada ciclo de desenvolvimento:
 - pré-produção,
 - produção e
 - pós-produção.
- Em cada etapa, o papel de um **designer é fundamental** para fazer que o game **fique pronto no prazo**.

O Ciclo de Desenvolvimento de um Game



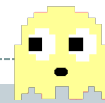
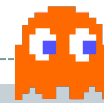
- **Pré-produção** – Equipe de desenvolvimento cria um **conceito para um game**.
 - Momento para:
 - ✦ Discussões;
 - ✦ Brainstormings;
 - ✦ Avaliação dos Games Concorrentes.
 - O papel do designer é **fazer um *brainstorming*** e desenvolver os **conceitos**, incluindo aqueles que são enviados pelo gerente ou pelo editor.

O Ciclo de Desenvolvimento de um Game



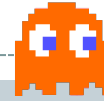
- **Pré-produção** – Equipe de desenvolvimento cria um conceito para um game.
 - Também é um momento para:
 - ✦ **Designers** trabalharem com os **programadores** a fim de **implementar novos recursos**;
 - ✦ Designers **escrevem diferentes documentos de design**, que serão, submetidos à aprovação.
 - Esses documentos são a base para o documento mais amplo de design do game que orientará o processo de produção.

O Ciclo de Desenvolvimento de um Game



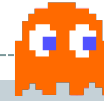
- **Produção** – O game é construído.
 - Os artistas **criam modelos** de personagens e níveis;
 - Os programadores **escrevem e revisam o código-fonte**;
 - O setor de marketing passa a desenvolver uma **estratégia de propaganda**;
 - E o setor de testes começa a **avaliar o game a cada nova versão**.
 - Os designers fazem o **roteiro do gameplay**, avaliando-o em termos de diversão e trabalhando de perto com os setores de arte e programação para garantir que a **funcionalidade do game esteja coerente com os documentos de design**.
 - ✦ Isso é fundamental, pois o departamento de testes utilizará esses documentos como padrão durante o processo de testes.

O Ciclo de Desenvolvimento de um Game



- **Produção** – O game é construído.
 - Os designers aprimoram o documento de design;
 - ✦ Com base no *feedback* do setor de teste e nas orientações de produtores e gerentes.

O Ciclo de Desenvolvimento de um Game



- **Pós-produção** – Começa assim que o game é lançado.
 - Pode incluir o design de conteúdo adicional para download;
 - A avaliação da receptividade ao game;
 - ✦ Prevendo futuras sequências ou pacotes de expansão.