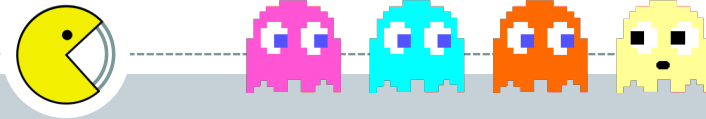
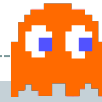


# Criação de Jogos Digitais



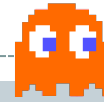
- **Tema da Aula:** Desafios para o jogador
- **Profa.** Ana Carolina Gondim Inocencio

# Qual o nosso desafio hoje?



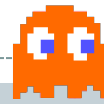
- Compreender as Ações do jogador
- Estabelecer o Fluxo do jogo
- Decidir quais são os melhores Desafios para o jogador

# Introdução



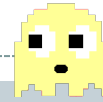
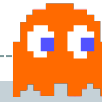
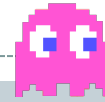
- Á medida que jogamos um game, o que prende a nossa **atenção**?
- O que nos mantém **colados à tela**?

# Introdução



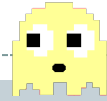
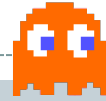
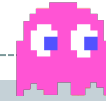
- O impulso contínuo para jogar um game é nosso **desejo de superar um desafio.**
- Adoramos:
  - ✦ Encontrar oposição e sair vitoriosos;
  - ✦ Decodificar padrões;
  - ✦ Aprender habilidades e usá-las para eliminar as barreiras colocadas à nossa frente.

# Introdução



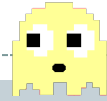
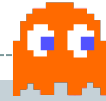
- Como jogadores, ansiamos por desafios
- Esses desafios são:
  - ✦ Às vezes difíceis,
  - ✦ Às vezes fáceis.
  - ✦ Mas, são os desafios do jogo, o efeito da atração, que nos mantém jogando.

# Ações do Jogador



- Uma das **regras essenciais** de um bom design de game é deixar **evidente o que o jogador deve fazer** em determinado momento.
- O desafio deve surgir da **tentativa de alcançar um objetivo**, não de **tentar descobrir** qual é o objetivo.
- Como designer, você precisa criar uma **experiência que seja centrada na ação** do jogador.

# Ações do Jogador



O conceito de desafio **perde o sentido** se você não criar, primeiro, uma experiência de jogo que se baseie na ação do jogador, tanto mental como física.

# Fluxo do Jogo

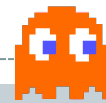


○ De muitas maneiras, uma **experiência de jogo** é semelhante a **uma experiência de história** (seja livro ou filme)

- ✦ O jogador movimenta-se a um objetivo;
- ✦ Supera muitos obstáculos (normalmente mais desafiadores;
- ✦ Até alcançar o conflito final em uma tentativa de atingir o principal objetivo.

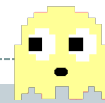
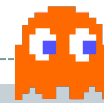


# Desafios para o jogador



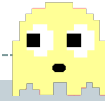
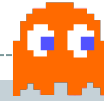
- O **Objetivo** claro de qualquer jogo é **superar um obstáculo**.
- Chamamos isso “ser desafiado”
  - ✦ Pois, é necessária **alguma habilidade** ou **sorte** ou uma **combinação das duas** para superar o obstáculo.
- Um jogo é uma progressão de obstáculos, do início ao final;
- Entrelaçados em um contexto que permite que tudo faça sentido para o jogador.

# Desafios para o jogador



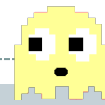
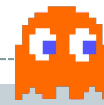
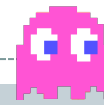
- Desta forma a **jogabilidade** envolve uma série de desafios interligados.
- Os tipos de desafios que ocorrem em um game, geralmente, **estão relacionados ao seu gênero**.

# Desafios para o jogador



- Os desafios podem ser  
IMPLÍCITOS ou EXPLÍCITOS:

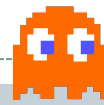
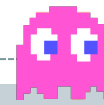
# Desafios para o jogador



## ○ EXPLÍCITOS:

- ✦ É intencional, imediato e frequentemente intenso.
- ✦ Em um **game de ação** um desafio explícito pode ser **saltar sobre barris rolantes**.
- ✦ Em um **game de aventura**, a aparição de uma porta fechada, sugere o **desafio de abri-la**.

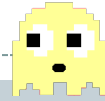
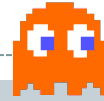
# Desafios para o jogador



## ○IMPLÍCITOS:

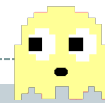
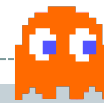
- ✦ Não é adicionado especificamente ao game, mas é uma situação que surge do próprio game.
- ✦ Exemplos seriam determinar como dividir os recursos ou decidir quais unidades entrarão em ação primeiro em um game de estratégia.

# Desafios para o jogador



- Os desafios podem ser COM INFORMAÇÕES PERFEITAS OU IMPERFEITAS:

# Desafios para o jogador



## ○ INFORMAÇÕES PERFEITAS:

- ✦ Quando são oferecidas informações perfeitas os jogadores conhecem o estado do jogo durante todo o tempo, o que resulta em desafios lógicos .

**Xadrez é um exemplo.**

# Desafios para o jogador

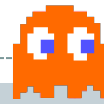


## ○ INFORMAÇÕES IMPERFEITAS:

- ✦ Os jogadores recebem **apenas parte das informações necessárias** para tomar decisões.
- ✦ Neste caso, **os desafios exigem dedução**. Nos jogos de cartas fechadas, todos os jogadores têm informações incompletas.
- ✦ O **jogo Batalha Naval** também é um exemplo.

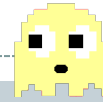
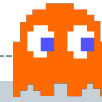
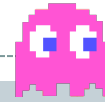


# Desafios para o jogador



- Os desafios podem ser baseados em CONHECIMENTOS INTRÍNSECOS E EXTRÍNSECOS:

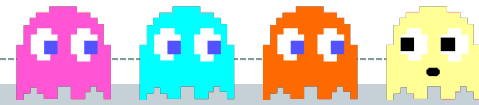
# Desafios para o jogador



## ○ CONHECIMENTO INTRÍNSECO:

- ✦ É aquele obtidos dentro do próprio mundo do game.
- ✦ Por exemplo, um jogador descobre a finalidade de uma poção após obter informações de um NPC alquimista, e deve utilizar este conhecimento para superar desafios.

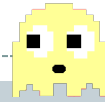
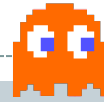
# Desafios para o jogador



## ○ CONHECIMENTO EXTRÍNSECO:

- ✦ É aquele obtido fora do mundo do game e podem ser aplicados para solucionar desafios.
- ✦ Exemplo: “o gelo derrete”, “o cristal corta vidro”, entre outros.

# Desafios para o jogador



- Os desafios de RECONHECIMENTO e ASSOCIAÇÃO DE PADRÕES:

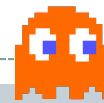
# Desafios para o jogador



## ○ RECONHECIMENTO e ASSOCIAÇÃO DE PADRÕES:

- ✦ Este tipo de desafio é comum em games de quebra-cabeça como Tetris, em que os blocos caem rápido demais para que os jogadores tomem decisões consistentes.

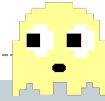
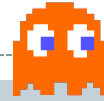
# Desafios para o jogador



## ○ RECONHECIMENTO e ASSOCIAÇÃO DE PADRÕES:

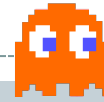
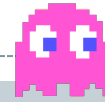
- ✦ Esse comportamento é comum em games de ação, onde o jogador não tem tempo para refletir e depende do raciocínio automático para dominar o game.

# Desafios para o jogador



○ Os desafios de PERCEPÇÃO  
ESPACIAL:

# Desafios para o jogador

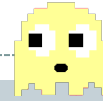
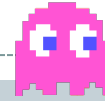


## ○ PERCEPÇÃO ESPACIAL:

- ✦ Neste tipo de desafio o jogador tem que se orientar pelos ambientes
- ✦ Muito comum em jogos de quebra-cabeça e simulação de veículos, pois depende da capacidade de compreender as relações espaciais para chegar ao destino.

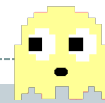
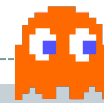


# Desafios para o jogador



○ Os desafios de MICROGESTÃO:

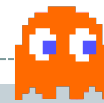
# Desafios para o jogador



## ○ MICROGESTÃO:

- ✦ Muitos games permitem que os jogadores gerenciem configurações e ações associadas a seus recursos ou personagens.
- ✦ Esse tipo de microgestão é uma das maneiras de proporcionar ao jogador muitas opções no game

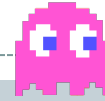
# Desafios para o jogador



## ○ MICROGESTÃO:

- ✦ Exemplo, um personagem é ameaçado por vários adversários.
- ✦ O jogador deve decidir como reagirá a essa ameaça.
- ✦ Para isso deve gerir os poderes e tipos de armas que deverá empregar.

# Desafios para o jogador



○ Os desafios TEMPO DE REAÇÃO:

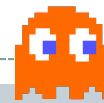
# Desafios para o jogador



## ○ TEMPO DE REAÇÃO:

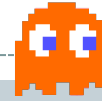
- ✦ Os games de ação desafiam o tempo de reação do jogador.
- ✦ É significativo quando a velocidade de resposta a um desafio está diretamente relacionada à velocidade em que o personagem reage no game.

# Desafios para o jogador

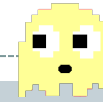


- Como designer profissional, será sua responsabilidade **garantir** que o jogador **se sinta desafiado** pela experiência de jogo interativa.
- O **sentimento de realização** impulsiona o jogador,
- O **escalonamento de tensão** que se torna o ímpeto do jogador para experimentar a próxima missão
- **TUDO É VOCÊ QUE CRIA.**

# FIM AULA DESAFIOS



# DESENVOLVENDO UM DESAFO EM AULA



- Verdade ou mentira
  - Cada participante precisa escrever três afirmações, sendo que uma delas precisa ser mentira. Cada um lê em voz alta as suas frases e os outros membros precisam adivinhar o que é verdade e o que não é.