

Aula 16 – Framework MDA

- Objetivo: aplicar Mecânicas, Dinâmicas e Estética no projeto.
- Use durante a exposição guiada e para orientar discussões em grupos.

Recordando o MDA

- Mecânicas: regras, sistemas e objetos.
- Dinâmicas: comportamentos emergentes das mecânicas.
- Estética: emoções e experiências desejadas.

Processo recomendado

- 1. Comece definindo a Estética desejada.
- 2. Identifique as Dinâmicas que apoiam essa experiência.
- 3. Especifique Mecânicas que sustentem as dinâmicas.

Perguntas norteadoras

- Que emoções a jogadora deve sentir?
- Quais comportamentos devem emergir?
- Quais regras provocam esses comportamentos?

Estudo de caso: Celeste

- Estética: superação pessoal.
- Dinâmicas: tentativa e erro com checkpoints generosos.
- Mecânicas: dash aéreo, escalada limitada, design de níveis curtos.

Estudo de caso: Overcooked

- Estética: cooperação caótica e divertida.
- Dinâmicas: coordenação sob pressão.
- Mecânicas: temporizadores, divisão de tarefas, obstáculos que mudam.

Aplicação em sala

- Utilize as perguntas para guiar o preenchimento do formulário MDA.
- Reserve 15 min para cada grupo apresentar um ajuste de mecânica alinhada