



GAME DESIGN

O PROJETO DO JOGO

Desenvolvimento de Jogos

Prof. Fabiano Papaiz

TADS / IFRN

OBJETIVOS

- Apresentar os **principais conceitos** envolvidos no projeto de um jogo digital
- Compreender os perfis dos jogadores



GAME DESIGN

○ Definições:

- **Game Design:** é o projeto de um jogo digital
- **Game Designer:** é quem projeta o jogo



GAME DESIGN

- O projeto de um jogo digital envolve diversas áreas de conhecimento
 - Definição da narrativa (história)
 - Definição das suas regras
 - Definição dos seus Personagens
 - Conceção, animação etc
 - Definição dos cenários (interfaces)
 - Bidimensional, tridimensional etc
 - Projeto de áudio
 - Codificação etc



GAME DESIGN

- A equipe de criação de um jogo é multidisciplinar



GAME DESIGN

- Alguns **aspectos** que devem ser considerados antes de se iniciar o projeto de um jogo
 - **Humanos:**
 - Quantas pessoas há na equipe?
 - Quais as limitações técnicas?
 - Qual o perfil do jogador?
 - **Tecnológicos:**
 - Qual engine (motor) de jogos usar?
 - Qual ferramenta de modelagem e animação?
 - **Financeiros:**
 - Utilizar ferramentas gratuitas?
 - Devemos comprar algum programa ou modelos 3D?



GAME DESIGN

- Fases do processo de desenvolvimento de um JD
 - Pré-Produção
 - Produção
 - Finalização




GAME DESIGN

- Fases do processo de desenvolvimento de um JD
 - **Pré-Produção**
 - Definição dos conceitos do JD, como regras, personagens, história etc
 - Respostas às perguntas como:
 - Qual tecnologia utilizar?
 - Quem é o heroi do jogo?
 - Onde se passa o jogo?
 - Qual estilo visual será utilizado? etc



GAME DESIGN

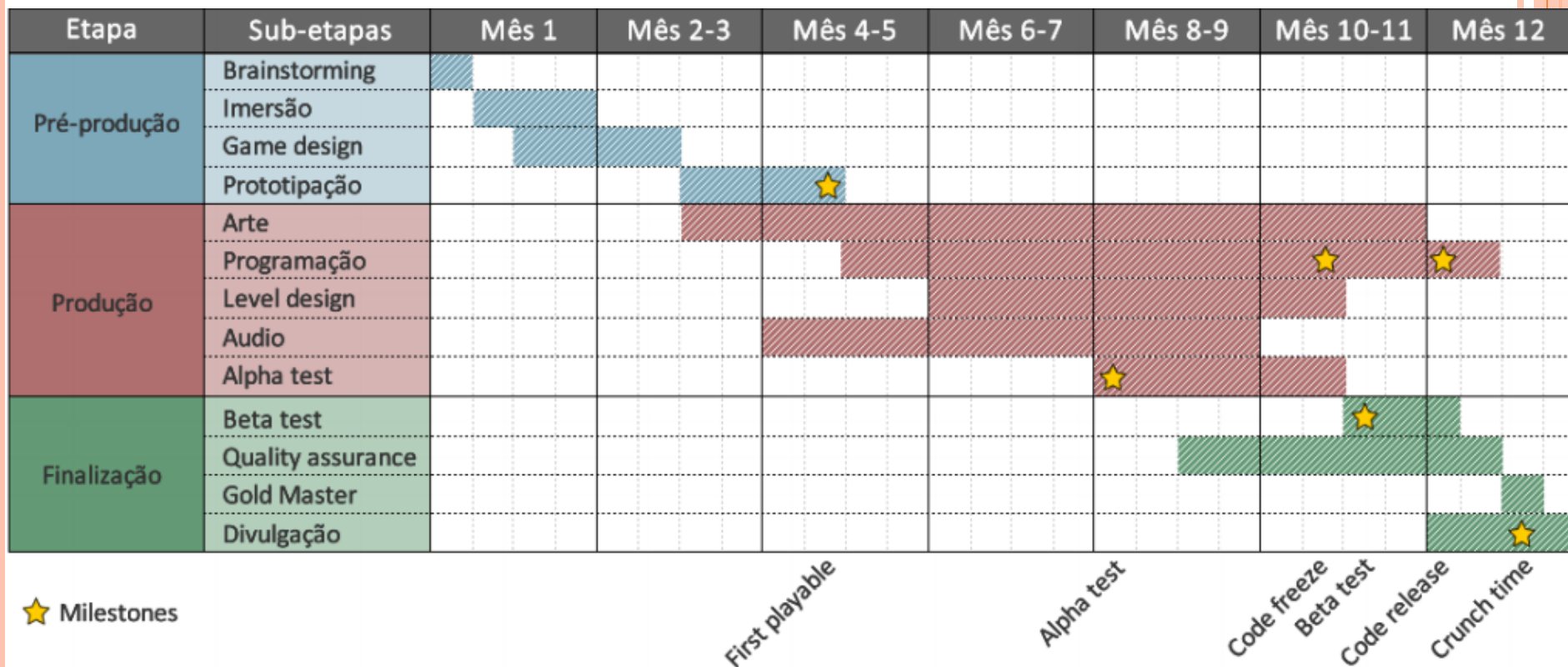
- Fases do processo de desenvolvimento de um JD
 - **Produção**
 - Etapa mais longa do processo
 - Construção do código-fonte e da arte do jogo
 - Geralmente engloba as seguintes etapas:
 - **Arte**: criação de objetos 3D, cenários, animação etc
 - **Programação**: código-fonte do jogo
 - **Level designer**: criação de fases ou níveis
 - **Áudio**: músicas, efeitos sonoros etc
 - **Alpha test**: objetivo de garantir a qualidade durante a construção do jogo, identificando problemas de programação e de arte
- 

GAME DESIGN


- Fases do processo de desenvolvimento de um JD
 - Finalização
 - Testes finais do jogo
 - Correção dos últimos erros de programação e de arte
 - Geralmente engloba as seguintes etapas:
 - **Beta test**: fase final de testes, onde o jogo está quase finalizado. Pode ser aberta ao público.
 - **Quality assurance**: são testadas a qualidade do áudio, gráfico, velocidade de execução e demais requisitos do jogo
 - **Gold Master**: disponibilizada cópia para distribuição do jogo.
 - **Crunch time**: divulgação do jogo ao público. É a “hora da verdade”

GAME DESIGN

- Fases do processo de desenvolvimento de um JD
 - Exemplo: projeto com duração de 1 ano



GAME DESIGN

- Um ponto importante durante este processo é a criação do *Game Design Document* (GDD)
 - Este documento contém informações como:
 - Descrição do jogo
 - Regras do jogo
 - Personagens
 - Fases
 - Itens
 - Inimigos
 - Mapas
 - Base de dados
 - IA dos NPC etc
- 

GAME DESIGN

- Exemplo de um *Game Design Document* (GDD)
 - Exemplo de um GDD



GAME DESIGN

Quem são os **Jogadores**?



GAME DESIGN

- Relembrando a definição de jogo: “para existir jogo deve haver jogadores e regras”
- O jogo é construído para os jogadores
- É importante compreender o público alvo do nosso jogo
 - Para construí-lo de forma adequada
 - Garantir o sucesso do jogo



GAME DESIGN

- Segundo **Steve Rabin**, dois aspectos são importantes na construção de um jogo:
 1. O que **motiva** os jogadores?
 2. Quais são suas **expectativas**?



GAME DESIGN

- 1. **Motivações:**
- Por que os jogadores querem jogar?
 - **Diversão**
 - Jogos muito difíceis desmotivam o jogador
 - **Socializar**
 - Jogos multiplayer permitem interação entre jogadores, através os chats (bate-papo on-line) por exemplo
 - **Fantasiar**
 - Jogos apresentam universos do mundo real ou fictício, onde o jogador pode ser um campeão de F1, caçador de dragões, herói medieval, uma fada etc

GAME DESIGN

- 1. **Motivações**: *(continuação)*
- Por que os jogadores querem jogar?
 - **Reconhecimento**
 - Os melhores jogadores são idolatrados e reconhecidos dentro do contexto do jogo
 - O jogador pode ser “alguém”, mesmo que no mundo virtual
 - **Emocionar**
 - Jogos possibilitam contar histórias que façam o jogador se envolver com os personagens e suas situações
 - É possível rir, chorar, ter raiva ou compaixão através dos jogos atuais

GAME DESIGN

- 2. Expectativas:
- O que os jogadores esperam do jogo?
 - **Consistência do mundo**
 - O jogo deve funcionar do mesmo modo do início ao fim.
 - Exemplo: se uma caixa puder ser empurrada nas fases iniciais, então ela deverá poder ser empurrada até as fases finais.
 - **Limites do mundo**
 - Deve ficar claro quais as limitações das ações do jogador.
 - Exemplo: se o jogador morre ao pular num lago, ele deverá morrer todas as vezes que pular em qualquer lago durante o jogo, exceto no caso onde ele tenha adquirido um equipamento para mergulho.

GAME DESIGN

- **2. Expectativas:** (*continuação*)
- O que os jogadores esperam do jogo?
 - **Ser desafiado**
 - O jogo deve apresentar dificuldades a serem vencidas pelo jogador, explorando suas habilidades de destreza ou de raciocínio.
 - **Jogar e não assistir**
 - É extremamente ruim para o jogador o excesso de animações não interativas (*cut-scenes*) durante o jogo
 - **Senso de direção**
 - As fases devem indicar, implícita ou explicitamente, os próximos passos a serem dados pelo jogador

GAME DESIGN

- **2. Expectativas:** *(continuação)*
- O que os jogadores esperam do jogo?
 - **Imersão**
 - O jogador deve se sentir focado na interatividade, esquecendo-se do mundo real.
 - **Soluções criativas**
 - O jogador deseja que a história seja contada de forma diferenciada. A “mesmice” deve ser evitada.
 - **Não ser penalizado por etapas não cumpridas**
 - Não se joga para sofrer ou ter frustrações



Aspectos geográficos, de
gênero e etários



GAME DESIGN

- Conhecer o perfil dos jogadores ao redor do mundo pode auxiliar na criação de um jogo digital
- Uma pesquisa da *Pew Research Center* apontou em 2008 que jogavam video-game nos EUA:
 - 80% dos jovens
 - 53% dos adultos
 - 25% dos idosos




GAME DESIGN

- A *Electronic Entertainment Expo* (E3) promove anualmente uma pesquisa entre as desenvolvedoras de games ao redor do mundo, apresentando um relatório com as características dos jogadores
- Dados recentes dessa pesquisa mostram que:
 - 72% dos americanos jogam
 - Quase metade desse total são mulheres
 - 30% estão na idade acima de 50 anos



GAME DESIGN

- Hoje sabe-se, por exemplo, que:
 - **Norte-Americanos**
 - Gostam de jogos de esporte
 - **Alemães**
 - Gostam de jogos tipo simuladores
 - **Japoneses**
 - Jogam quase que exclusivamente jogos de RPG
 - **Brasileiros e Coreanos**
 - Gostam de jogos on-line, independentemente do tipo do jogo
- 

Modelando Jogadores



GAME DESIGN

- Após o entendimento da **motivação** e das **expectativas** dos jogadores, muitos estudos têm sido realizados com o intuito de identificar os **tipos de jogadores** existentes
- Dentre eles se destacam os trabalhos de:
 - **Richard Bartle**
 - **David Keirse**



GAME DESIGN

- Richard Bartle
- Foi o pioneiro na criação de jogos do tipo MMO (*massively multiplayer online games*), ou seja, jogos *online* para múltiplos jogadores
- Em 1996, iniciou um estudo de mais de 10 anos com jogadores *online* e determinou 4 tipos de jogadores
- Embora simples, sua classificação é eficiente e muito utilizada atualmente pelos *game designers*.



GAME DESIGN

○ Richard Bartle

○ Tipos de jogadores identificados:

- **Achiever** ⇒ Conquistador
- **Killer** ⇒ Assassino
- **Socializer** ⇒ Sociável
- **Explorer** ⇒ Explorador



GAME DESIGN

- Richard Bartle
- Tipos de jogadores identificados:
 - **Achiever** ⇒ Conquistador
 - Possuem o foco de vencer o jogo, evoluir seu personagem e conquistar tudo o que existir no jogo
 - Exemplo: desejam ser o mais rico, ter a cidade com a maior população possível etc



GAME DESIGN

- Richard Bartle

- Tipos de jogadores identificados:

- **Killer** ⇒ Assassino

- São os jogadores que impõem sua força sobre os demais jogadores

- Gostam de mostrar seu poderio superior



GAME DESIGN

- Richard Bartle
- Tipos de jogadores identificados:
 - **Socializer** ⇒ Sociável
 - Estes jogam para partilhar momentos com seus amigos
 - Tendem a organizar eventos, clãs e grupos de jogadores



GAME DESIGN

- Richard Bartle

- Tipos de jogadores identificados:

- **Explorer** ⇒ Explorador

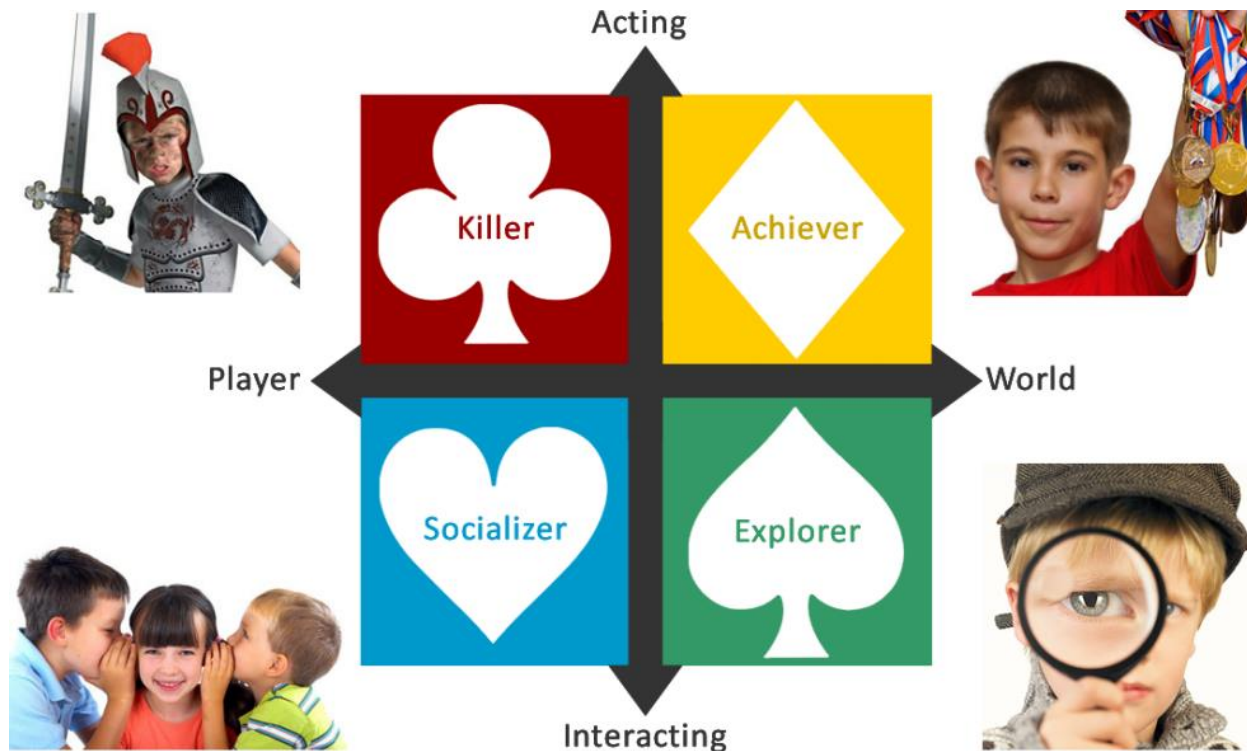
- Têm o foco de conhecer tudo do jogo. Gostam de experimentar todas as possibilidades de combinação entre Personagens + Itens + Evolução

- São profundos conhecedores da mecânica do jogo e, geralmente, gostam de encontrar falhas na programação



GAME DESIGN

o Richard Bartle

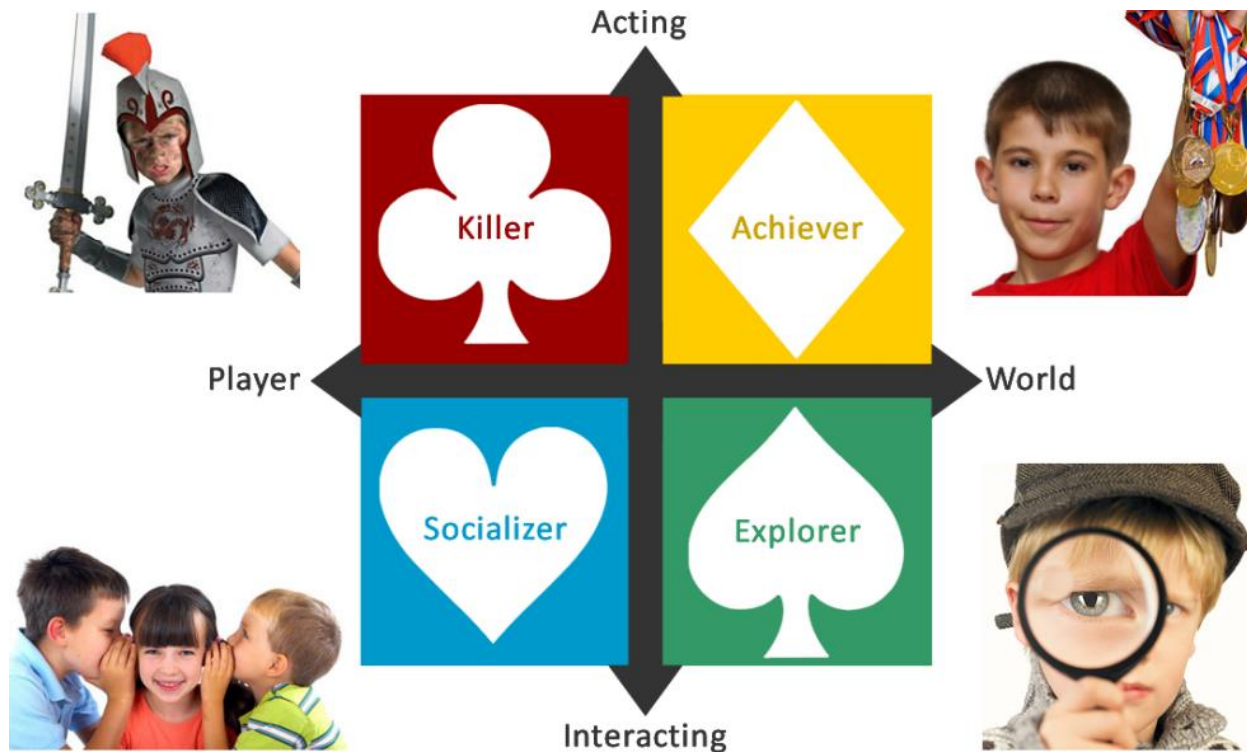


- o **Acting:** (**Agir**) valoriza mais a sua própria evolução
- o **Interacting:** (**Interagir**) valoriza mais as regras do jogo
- o **Player:** (**Jogador**) maior é o relacionamento entre as pessoas
- o **World:** (**Mundo**) maior é o interesse pelo universo ficcional do jogo



GAME DESIGN

o Richard Bartle



- o Portanto, **achievers** preferem agir com o mundo, **explorers** interagem com o mundo, **socializers** interagem com outros jogadores e **killers** agem contra outros jogadores

GAME DESIGN

- Richard Bartle
- Esses relacionamentos podem guiar o *game designer* na construção de seus jogos, principalmente os jogos *online*.
- Modificando alguns conceitos do jogo, pode-se
 - Evitar o surgimento de jogadores **killers**
 - Superpovoar o universo do jogo com **socializers**.



GAME DESIGN

- Richard Bartle
- Em seus estudos, também foram identificados os relacionamentos entre os tipos de jogadores

	Achievers	Explorers	Socializers	Killers
Achievers				
Explorers				
Socializers				
Killers				

Legenda:

-  Bom relacionamento
-  Indiferente/tolerável
-  Hostil/intolerável

- A leitura deve ser feita apenas na horizontal

GAME DESIGN

- David Keirse
- Em 1970, esse psicólogo identificou 4 tipos de temperamentos dos jogadores:
 - Artisan ⇒ Artesão
 - Guardian ⇒ Guardião
 - Rational ⇒ Racional
 - Idealist ⇒ Idealista



GAME DESIGN

- David Keirse
- Em 1970, esse psicólogo identificou 4 tipos de temperamentos dos jogadores:
 - Artisan ⇒ Artesão
 - SENTIR + PERCEBER
 - É realista, tático, manipulativo (pessoas ou coisas), pragmático, impulsivo, focado em ação e busca por sensações



GAME DESIGN

- David Keirse
- Em 1970, esse psicólogo identificou 4 tipos de temperamentos dos jogadores:
 - Guardian ⇒ Guardiã
 - SENTIR + JULGAR
 - É prático, logístico, hierárquico, organizado, detalhista, possessivo, focado em processos e busca por segurança



GAME DESIGN

- David Keirse
- Em 1970, esse psicólogo identificou 4 tipos de temperamentos dos jogadores:
 - Rational ⇒ Racional
 - INTUIR + PENSAR
 - É inovador, estratégico, lógico, técnico, científico, visão de futuro, focado em resultados e busca por conhecimento



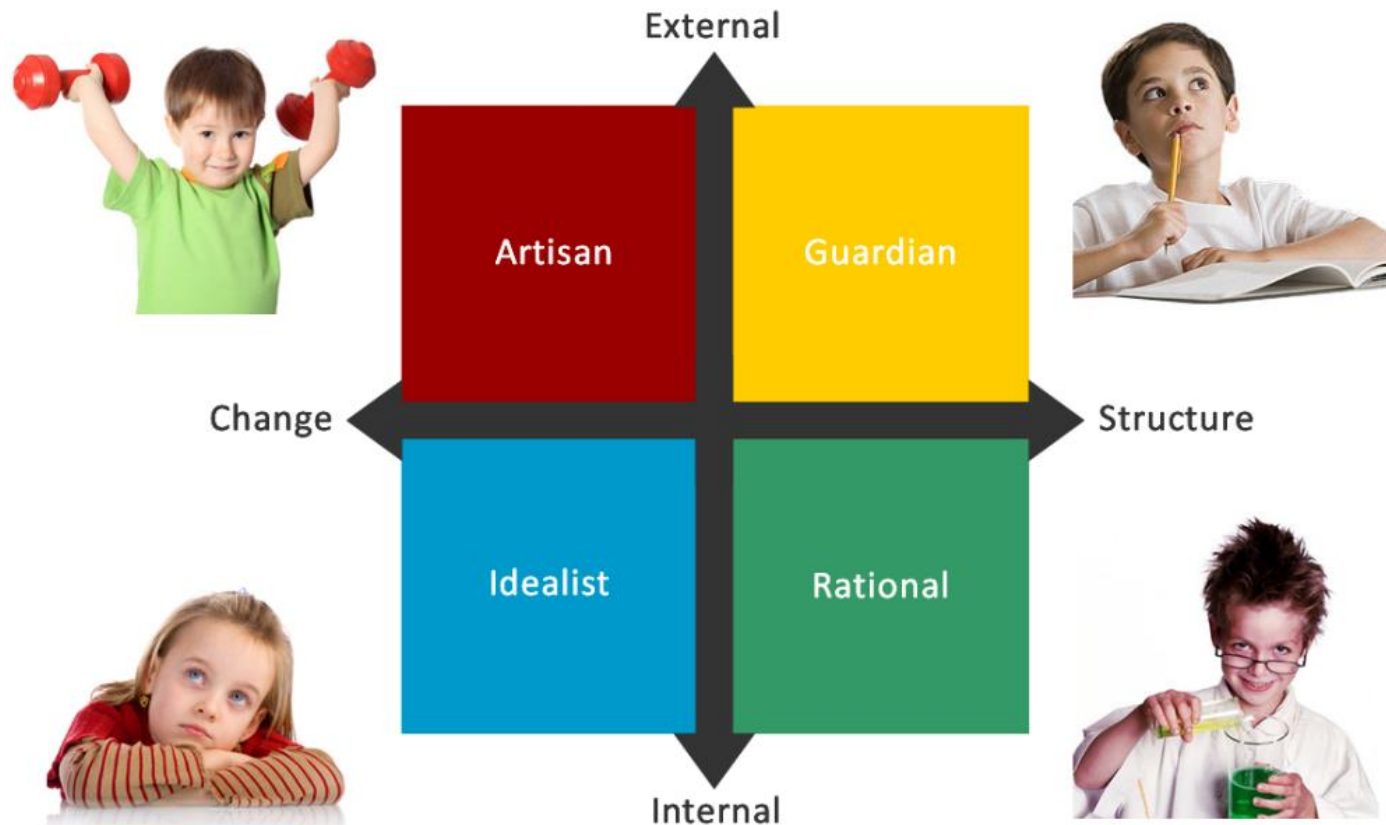
GAME DESIGN

- David Keirse
- Em 1970, esse psicólogo identificou 4 tipos de temperamentos dos jogadores:
 - Idealist ⇒ Idealista
 - INTUIR + SENTIR
 - É imaginativo, diplomático, emocional, orientado a relações, dramático, focado em pessoas e busca por sua própria identidade



GAME DESIGN

o David Keirsey

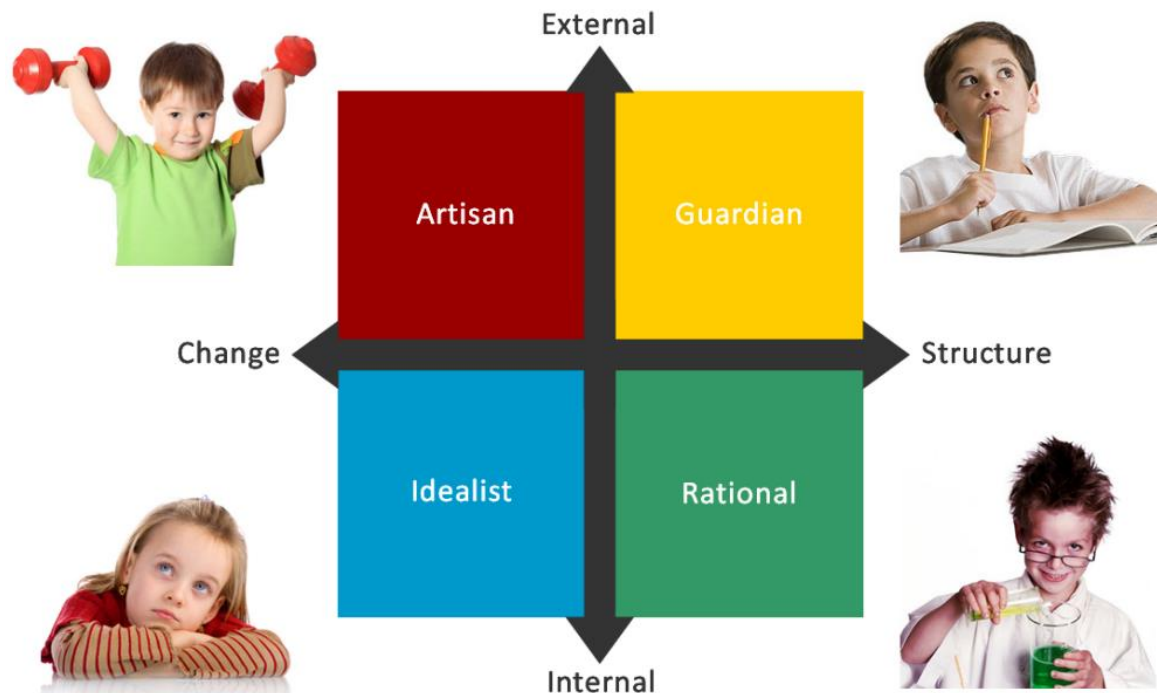


- o **Internal**: diz respeito às possibilidades e o abstrato
- o **External**: se relaciona com o concreto e a realidade
- o **Change**: se relaciona com a liberdade e oportunidade
- o **Structure**: pode ser entendido como as regras e a organização



GAME DESIGN

o David Keirse



- o O **artesão** busca pelo poder e liberdade de ação contra pessoas e coisas no jogo. O **guardião** necessita de algo mais seguro e as regras do jogo fornecem a possibilidade de obter posses, itens etc. O **racional** possui o desejo de entender como as regras do jogo funcionam e tirar proveito disso. O **idealista** deseja cooperar e se relacionar com pessoas. Bem similar aos tipos de jogadores de **Bartle**.



FIM