



GAME DESIGN

O PROJETO DO JOGO

CONTINUAÇÃO

MECÂNICA E GÊNEROS

Desenvolvimento de Jogos

Prof. Fabiano Papaiz

TADS / IFRN

Modelando o Jogo



GAME DESIGN

- Após entendermos:
 - As etapas de desenvolvimento de um jogo
 - Pré-Produção, Produção e Finalização
 - Porque as pessoas jogam
 - O que as motiva e suas expectativas
 - Os tipos de jogadores
 - Conquistador, Assassino, Sociável, Explorador...
- Precisamos começar a pensar em:
 - Como definir um jogo e suas regras?
 - Como será sua **mecânica**?
 - Qual será o seu **gênero**?



Mecânica do Jogo



GAME DESIGN

○ Mecânica

- É a forma de interação do jogador com o jogo
- Existem 5 critérios que definem a mecânica de todo tipo de jogo:
 1. Personificação
 2. Câmera
 3. Dimensão
 4. Conexão
 5. Turno / Tempo Real



GAME DESIGN

o Mecânica

1. Personificação

- O jogador fará o papel do **personagem principal**?
- Ou um ser que **controla** o mundo do jogo?

2. Câmera

- O posicionamento da câmera será **lateral, por trás** do personagem ou na **visão** do mesmo?



GAME DESIGN

o Mecânica


3. Dimensão

- O jogo será em **2D** ou **3D**?
- Ou 2½ D?

4. Conexão

- Será um jogo *single-player* ou *multi-player*?

5. Turno / Tempo Real

- O jogador faz ações e tem **resposta imediata** ou deve **esperar** sua vez para jogar?
- 

GAME DESIGN

- Mecânica
- Outro critério relacionado à mecânica de jogos é a jogabilidade, ou *gameplay*.
- Jogabilidade é um critério **subjetivo do jogador** e se refere à experiência de se jogar ou as atividades exercidas no jogo.
- Muitas revistas e sites da área apresentam avaliações de jogos considerando critérios como gráficos, história, personagens e jogabilidade. ●

GAME DESIGN

- Mecânica
- Jogabilidade (ou Gameplay)
- **Exemplo-1**: você jogando pela 1ª vez Mario e no início, andando para a direita, você se depara com um buraco impedindo seu progresso. Você irá tentar uma sequência de comandos (setas, botões etc) para tentar pular o buraco e continuar o jogo. Se você conseguiu executar os comandos necessários para avançar, a jogabilidade será boa (**pra você!**), senão será ruim.

GAME DESIGN

- Mecânica
- Jogabilidade (ou Gameplay)
- Exemplo-2: alguém aqui consegue executar todos os golpes especiais em **Street Fighter** ou **Mortal Kombat**?
 - Eu não.
 - Por isso, **pra mim**, apesar de gostar destes tipos de jogos, a **jogabilidade** não é muito boa.



Gênero do Jogo



GAME DESIGN

- **Gêneros** (ou **Estilos dos Jogos**)
- É uma classificação que define um conjunto de características principais que identificam um jogo
- Um jogo pode ser de um único gênero, como também pode pertencer a vários gêneros
- Não existe um “**órgão**” responsável por manter uma lista dos gêneros de jogos existentes
 - Geralmente esta classificação parte das **empresas desenvolvedoras** ou da **comunidade de jogadores**

GAME DESIGN

o Gêneros

o Os gêneros são divididos em 2 grupos:

1. Jogos que objetivam o **entretenimento**

- **Entertainment Games**

2. Jogos que tratam de assuntos **sérios**

- **Serious Games**

- Não confundir com **chatos**! Eles tratam de assuntos mais técnicos, como o aprendizado por exemplo.

- Um jogo que ensine a lutar capoeira, embora seja um jogo de luta, não se assemelha ao **Mortal Kombat**. Sua função é ensinar e por isso é classificado como **serious game**, já **Mortal Kombat** é um **entertainment game**

GAME DESIGN

○ Gêneros

○ Alguns gêneros conhecidos:

- Aventura
- Arcade
- Casual
- Educacional
- FPS (*First Person Shooter*)
- Luta
- Puzzle
- RPG (*Role Playing Game*)
- Simuladores
- Esportes etc, etc, etc, etc, etc....



GAME DESIGN

- Gêneros
- Alguns vídeos sobre gêneros de jogos
 - vídeos





FIM