

Conceitos de Jogos

PROF. ME. HÉLIO ESPERIDIÃO

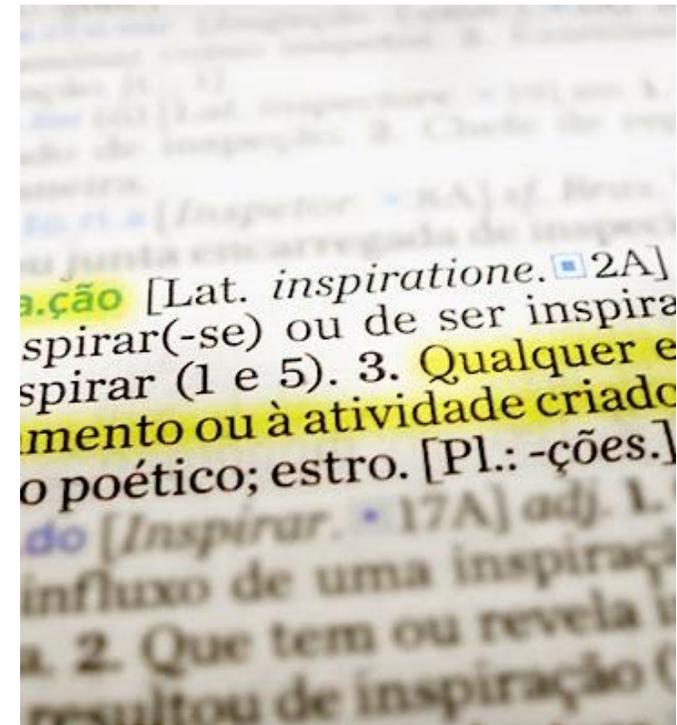
Definição de Jogo

Jogo é toda e qualquer atividade em que exista a figura do jogador (como indivíduo praticante) e regras que podem ser para ambiente restrito ou livre.

substantivo masculino

1. atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento.
2. essa atividade, submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde.

"j. de cartas"





Conceito de Jogo

Um sistema fechado e formal (isto é, com regras);

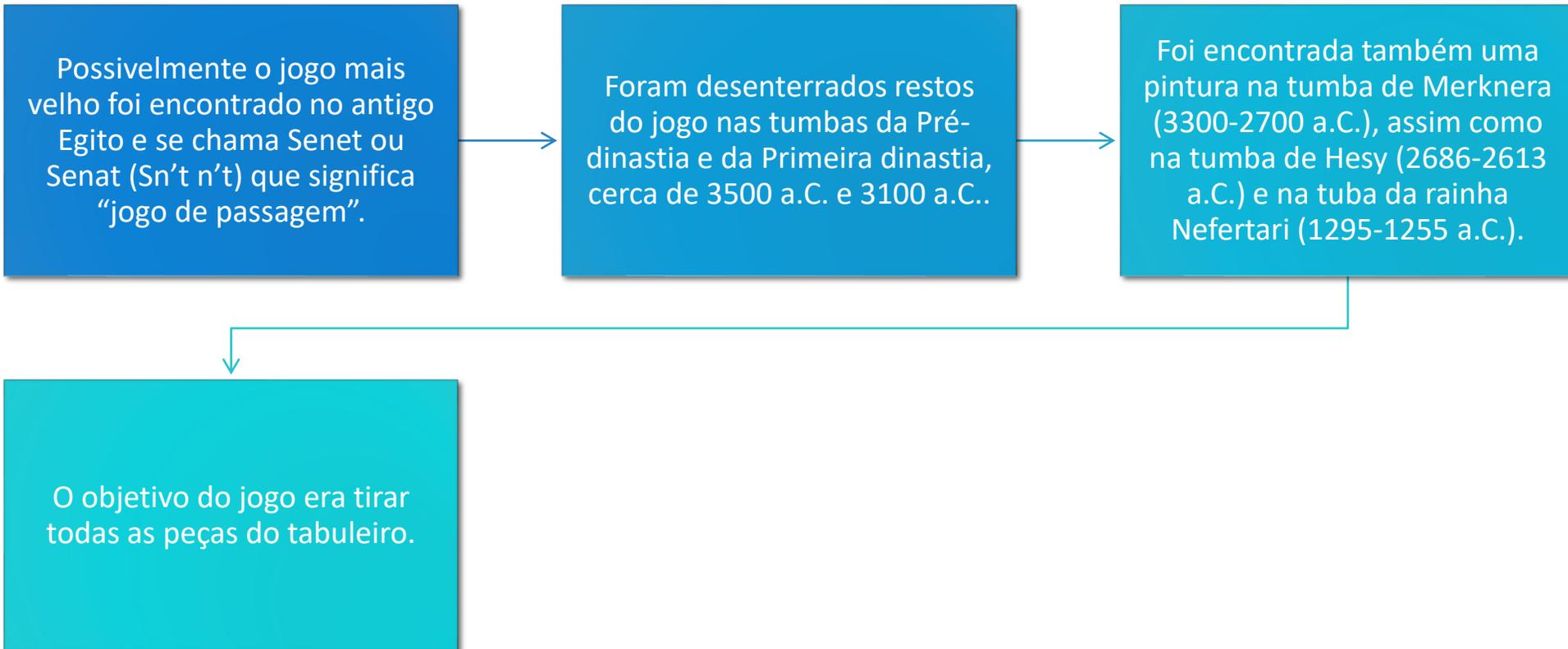
Que engaja jogadores em conflitos estruturados;

E resolve as incertezas com resultados desiguais

Uma Breve História dos Jogos

Escavações arqueológicas encontraram diversos jogos que datam centenas de anos antes de cristo, mas a ideia de jogo pode ser relacionada às primeiras brincadeiras que pais fazem com os bebês, ou mesmo as crianças quando brincam de pega-pega ou esconde-esconde, e tais jogos sempre existiram na humanidade como forma de educar o corpo e a mente para sobrevivência.

Jogos de Tabuleiro Clássicos





Como jogar
isso?

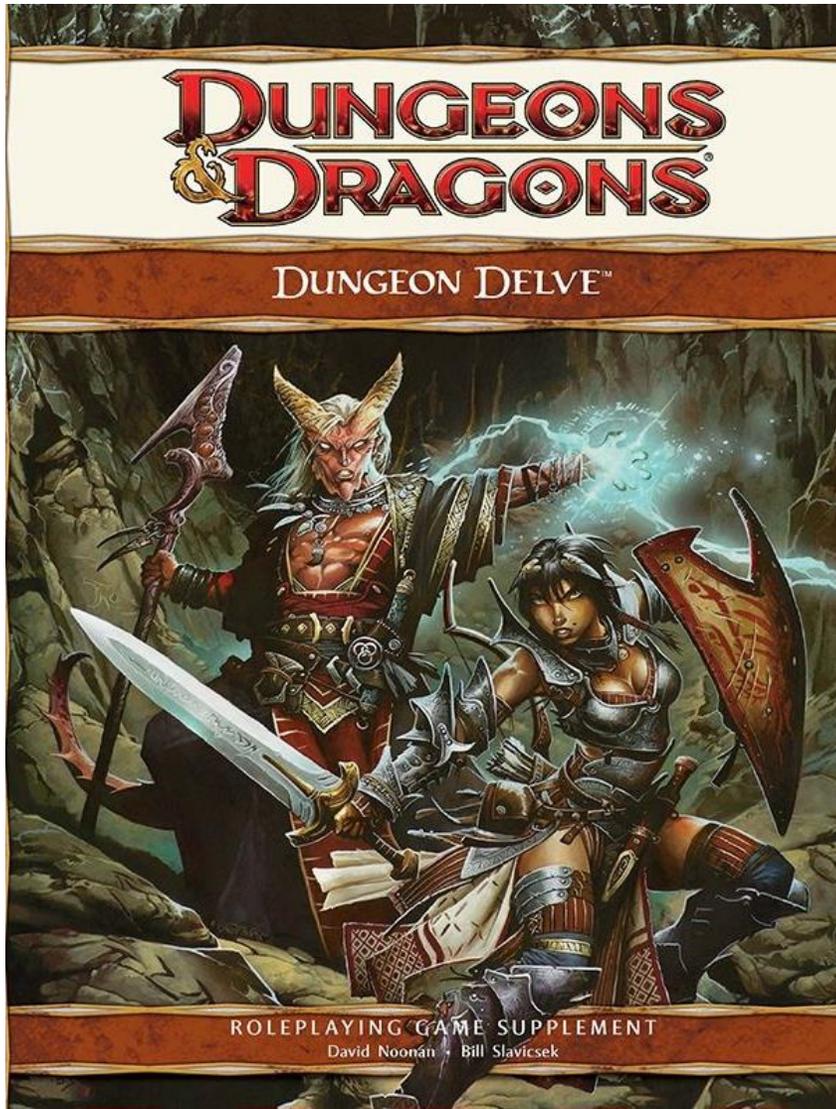


Jogos de Cartas

A origem exata dos jogos de cartas é objeto de muitas opiniões e especulações, porém é possível afirmar que não foi criado por uma só pessoa e sim pelo desenvolvimento de vários jogos que foram criados.

A princípio, os historiadores acreditam que o jogo de cartas surgiu na China por ter sido a nação que inventou o papel.

No século 10, foi documentado que os chineses começaram a usar dominós de papel para criar novos jogos



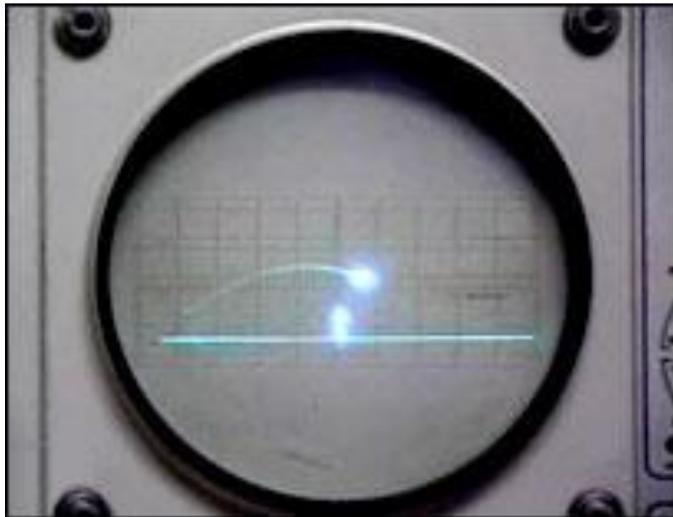
Jogo de Interpretação de Papéis (RPG)

RPG (*Role Playing Game*) é um jogo onde o jogador assume o papel de personagens fictícios em um mundo fantasioso, colaborando com os outros jogadores a fazer parte de uma história.

Jogos Eletrônicos

Introduzidos no mercado de entretenimento em 1971, os vídeo games se tornaram uma forte indústria mundial rivalizando a indústria do cinema como o modo de entretenimento mais rentável no mundo.

1971



Primeiro jogo eletrônico

Em 1958, o primeiro jogo eletrônico intitulado “Tênis para dois” foi criado usando um osciloscópio e um computador analógico. Em 1961, *Spacewar!* foi programado para rodar em um DEC PDP-1, um computador que ocupava praticamente um quarto inteiro e tinha o processamento de 5 MHz. *Spacewar!* foi criado com o desafio de utilizar toda a capacidade do computador sendo interativo e divertido. O maior problema para a criação de um entretenimento digital na época era a viabilidade de venda, já que computadores pessoais não eram comuns.

Nintendo

A Nintendo foi criada por Fusajiro Yamauchi no dia 23 de setembro de 1889.

É uma empresa japonesa fabricante de jogos eletrônicos. Ela é uma das maiores empresas da indústria e também um dos grandes símbolos mundiais devido ao seu sucesso de venda e extenso trabalho na criação de personagens carismáticos com o público.



Outros
desenvolvedores?



ELECTRONIC ARTS™



Jogos on-line movimentam R\$ 4,9 bilhões e Brasil lidera setor na América Latina.

Faturamento global do mercado de jogos eletrônicos passa de US\$100 bilhões

Faturamento do setor de games cresce 25% em dois anos no Brasil

Mercado

Qual é o papel do projetista

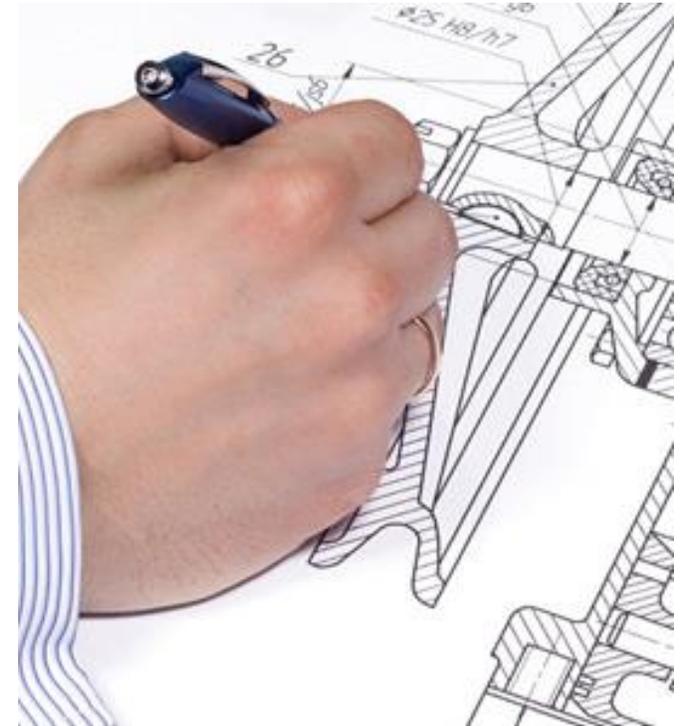
O jogo é também um meio de comunicação entre projetista e jogador.

O projetista toma decisões baseadas em melhores práticas.

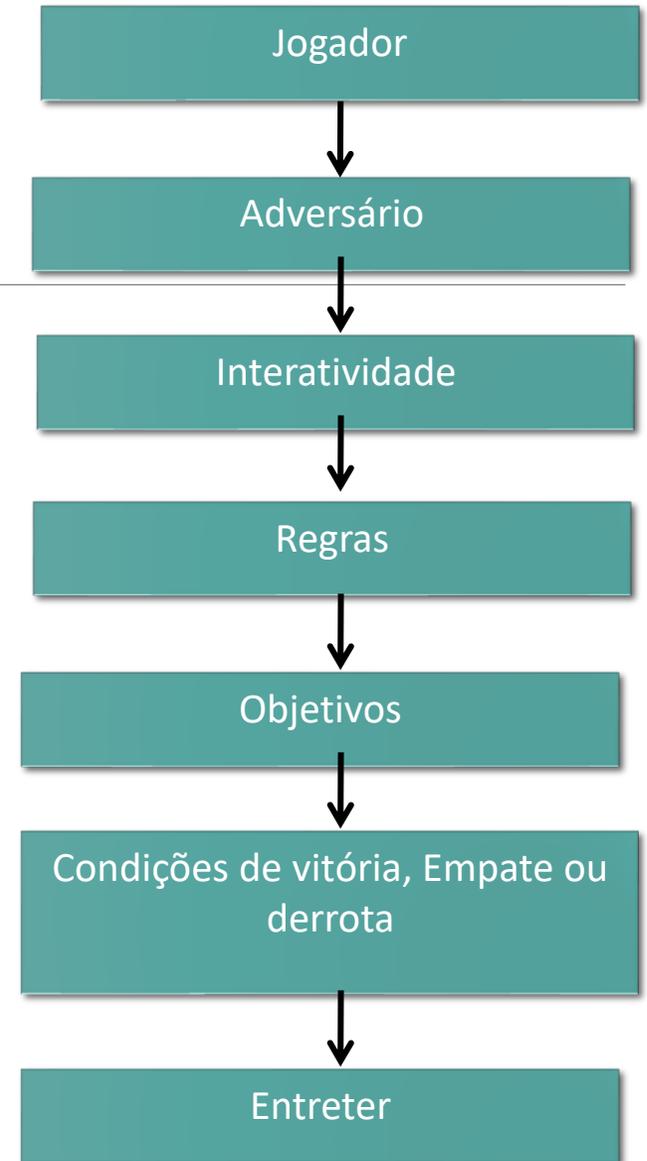
- Intencionando em amadurecer certas experiências nos jogadores.

O jogador tem uma experiência única

- Decorrente de histórico e preferências individuais e também do contexto de uso do produto.



Elementos de um jogo



Forma antropológica – estuda o significado e o contexto dos jogos.

Forma sociológica – estuda os efeitos dos jogos sobre as pessoas (aprendizado, desenvolvimento cognitivo, agressividade).

Forma tecnológica – estuda os elementos que compõe os jogos e sua utilização. Analisa sua utilização como vetores de inovações tecnológicas. É também o campo de estudo e trabalho dos Designer de jogos.

Forma comercial - analisa a criação, evolução e a comercialização dos jogos.

Os jogos costumam ser estudados de quatro formas:

É um conceito amplo que conta com a colaboração de profissionais de várias áreas

Designers - Responsáveis pela coordenação geral do projeto

Produtores - Responsável por projetar a jogabilidade, o conceito, regras e estruturas do jogo

Programadores - Responsáveis por gerar o código em linguagem de programação que irá dar vida ao jogo

Artistas - Responsáveis pelo grafismo do jogo. Cria a representação visual dos personagens, cenários e objetos presentes no jogo

Engenheiros de som – Responsáveis pela sonorização do jogo

Testadores - Responsável por analisar o jogo e documentar defeitos de software. Este processo faz parte do controle de qualidade no desenvolvimento de jogos eletrônicos

Conceito de Design de Jogos

Áreas do Conhecimento

Ciência da computação

Ciência que estuda as técnicas, metodologias e instrumentos computacionais, que automatiza processos e desenvolve soluções baseadas no uso do processamento digital.

Análise de Algoritmos;

A análise de algoritmos estuda a correção e o desempenho de algoritmos.

Computação Gráfica;

A computação gráfica é a área da computação destinada à geração de imagens em geral — em forma de representação de dados e informação, ou em forma de recriação do mundo real

Áreas do Conhecimento

Redes de Computadores;

?????

Inteligência Artificial.

A inteligência artificial é um ramo de pesquisa da ciência da computação que busca, através de símbolos computacionais, construir mecanismos e/ou dispositivos que simulem a capacidade do ser humano de pensar, resolver problemas, ou seja, de ser inteligente.

As atividades lúdicas envolvem aprendizado em três dimensões

Curiosidade

- Comportamento exploratório decorrente do interesse natural em adquirir Conhecimento.

Desafio

- Oportunidades para ação em que há um balanceamento entre dificuldade e Habilidade.

Fantasia

- Imagens mentais não presentes nos sentidos que ajudam a acomodar Realidade.

Diversão Jogar e Brincar

Diversão é o prazer com surpresas;

Jogar e brincar (play) são manipulações que saciam curiosidade;

Um brinquedo é um objeto com o qual se brinca;

Um bom brinquedo é um objeto com o qual é divertido brincar;

Um jogo é uma atividade de resolução de problemas, encarada com uma atitude lúdica.

Tipos de Atividades Lúdicas

O nível de interatividade de uma atividade lúdica permite uma classificação hierárquica:



Elementos Básicos de um Jogo

Mecânica

Narrativa

Tecnologia

Mecânica de um Jogo

Define como o jogador e os diversos elementos presentes no jogo interagem entre si, deve estar relacionada diretamente com as regras.

Exemplo de Mecânica

- Power-ups
 - Corrida
 - Efeito elástico (catch-up)
 - Pontos de experiência
 - Alocação de trabalhador
 - Coleta de recursos
 - Construção
 - Combate de unidades
 - Pedra-papel-tesoura
 - Árvore de tecnologia/habilidades
 - Coleção (set collection)
 - Interpretação
 - Blefe
 - Aposta/leilão
 - Colocação de tiles (peças)
 - Eliminação de jogador
 - Ação simultânea
 - Controle de área
 - “Toma essa!”
 - Construção de rotas
 - Rolagem de dados
 - Portas
 - Blocos empurráveis
 - Interruptores/alavancas
 - Plataformas
 - Esteiras
 - Tranca e fechadura (não precisa ser literal)
 - Tempo limitado (não precisa ser literal)
 - Quebra-cabeça de tempo (espera)
-

Fantasia Integrada a Mecânica

Deixa o comportamento do jogo coerente com o esperado.

Auxilia o rápido entendimento.

Aumenta a imersão (Aproximação com a realidade)

Tipos de Jogos

Jogos de mesa

Jogos de caneta e papel

Jogos de cartas

Jogos de dados

Jogos de tabuleiro

Jogos musicais

Jogos Analógicos

Jogos Digitais

Regras

Limitam a ação do jogador.

São explícitas livres de ambiguidades.

São compartilhadas por todos os jogadores.

São fixas.

Seu cumprimento é obrigatório.

São reutilizáveis.

As regras podem se sub- dividir em três Camadas

Regras Operacionais

- Guiam o comportamento do jogador
- Exemplo “Regras escritas”

Regras constitutivas

- São regras independentes dos materiais e do jogador.
- Exemplo: Formalização da estrutura matemática.
- Jogos diferentes podem ter a mesma estrutura constitutiva.

Regras implícitas

- Convenções e regras não escritas
- Exemplo: Fair Play (Boa prática)

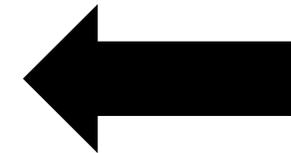
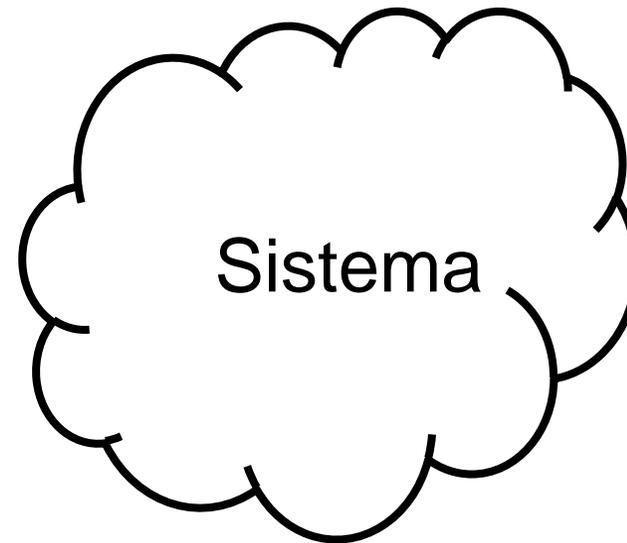
Sistema de feedback

Feedback Negativo

- Atenua efeitos de desequilíbrio
- Estabiliza o sistemas

Feedback Positivo

- Amplifica efeitos vantajosos
- Favorece o desequilíbrio



Público Alvo

AS MELHORES ESCOLHAS PARA A MECÂNICA, NARRATIVA E
TECNOLOGIA DEVEM DECORRER DO PÚBLICO-ALVO.

Faça download em casa

<https://store.unity.com/pt/>

 <p>Mais que uma engine de jogos.</p> <p>A Unity é uma plataforma que oferece tudo que você precisa para criar jogos de sucesso e experiências engajantes.</p>	 <h2>Personal</h2> <p>Todas as funcionalidades para iniciantes e entusiastas para começar.</p> <p>Saiba mais</p> <h3>Grátis</h3> <p>Não é necessário cartão de crédito</p> <p>Faça o download agora</p>
<p>Compare planos</p>	<p>Personal</p>