

G4N*

JOGADOR

QUEM É O JOGADOR?

o jogador é um participante
voluntário, que toma decisões,
faz escolhas

G4N*

JOGADOR

Ao desenhares o teu jogo, deves ter em consideração o número de jogadores e a interação entre eles.

NÚMERO E PAPÉIS

O teu jogo está pensado para quantos jogadores? Apenas um? Dois? Vários? Vão ter o mesmo papel ou vão ter papéis diferentes? Vão competir? Ou vão cooperar?

A INTERAÇÃO ENTRE JOGADORES

Como é que o teu jogador vai interagir com os outros jogadores e com o sistema?

- vai lutar contra outro jogador?
- vai lutar contra o sistema?
- vai ser um jogo de equipas?
- as equipas vão competir ou cooperar?

G4N*

OBJETIVOS

**O QUE
É PRECISO
FAZER?**

os objetivos representam
o que o jogador tenta alcançar

G4N*

OBJETIVOS

Os objetivos são importante na definição do sentido do jogo.

Um jogo pode ter um único objetivo, ou objetivos parciais que ajudam o jogador a alcançar o objetivo final.

Pensa nos objetivos do teu jogo:

Há um objetivo para todos os jogadores?
Qual é?

Diferentes jogadores têm diferentes objetivos? Quais são?

POSSÍVEIS OBJETIVOS

- capturar ou destruir algo do adversário
- apanhar ou fugir de um adversário
- alinhar elementos
- salvar uma personagem ou escapar de um adversário
- construir, manter ou gerir objetos
- resolver um puzzle

G4N*

AÇÕES

**COMO É
QUE O
JOGADOR SE
MOVIMENTA?**

as ações determinam
o que o jogador pode fazer
para alcançar o objetivo do jogo

G4N*

AÇÕES

Para definires as ações, começa por pensar no teu jogo. Pensa no objetivo ou objetivos do jogo.

Para os alcançar, o jogador precisa de que ações? Precisa de avançar? Precisa de recuar? Precisa de subir? De descer?

AÇÕES ESPECIAIS

Há ainda ações que podes definir para serem possíveis só em determinados momentos do teu jogo: ações especiais. Quais seriam? Subir escadas? Preparar paredes? Em que momentos do jogo te parece fazer mais sentido incluir estas ações especiais?

O teu jogador precisa fazer algo (ex. apanhar um determinado objeto) para conseguir ter acesso a essa ação?

G4N*

REGRAS

**O QUE É
PERMITIDO
FAZER?**

as regras definem
aquilo que o jogador
pode ou não fazer

G4N*

REGRAS

As regras definem o jogo (o que representa cada peça, o valor de cada item) e aquilo que o jogador pode ou não fazer.

Podem ser explícitas (escritas no manual ou nas instruções) ou implícitas (quando, ao jogar, vais percebendo o que podes ou não fazer).

DEFINIR REGRAS

Na definição das regras do teu jogo deves pensar no seguinte:

- há demasiadas regras?
- são demasiado complexas?
- será que o jogador as vai entender?
- as regras são confusas?
- há situações que não estão definidas?
- como clarificar essas situações?

Quanto mais difícil for a compreensão das regras, mais difícil será jogar o jogo.

G4N*

RECURSOS

QUE ITENS ALCANÇAR?

os recursos são itens que, quando obtidos, ajudam o jogador a atingir os objetivos do jogo

G4N*

RECURSOS

Os recursos são itens que ajudam o jogador a alcançar determinados objetivos do jogo.

CRIAR E GERIR RECURSOS

Gerir recursos e decidir quando os criar e quantos criar não é fácil.

Para terem valor, os recursos do teu jogo devem ser raros (para serem mais valiosos), ter utilidade (para que o jogador sinta que vale o esforço tentar obtê-los).

Existem vários tipos de recursos.

Os mais comuns são:

- vidas (para continuar no jogo)
- saúde/energia (para não perder vidas)
- moedas/dinheiro (para adquirir bens)
- poderes
- tempo

Podes também pensar noutros elementos: objetos de madeira, alimentos, armas, utensílios.

G4N*

DESFECHO

**QUANDO É
QUE O JOGO
TERMINA?**

o desfecho
define o final
do jogo

G4N*

DESFECHO

Enquanto sentir que tem hipóteses de vencer o jogo, melhorar o tempo, derrotar o oponente, ficar no top5, resolver o problema, o jogador vai continuar a jogar. Por isso, o desfecho do jogo - o seu resultado final - deve manter-se em aberto o maior tempo possível.

TIPOS DE DESFECHO

Num jogo, não tem de existir sempre um vencedor e um vencido.

Há jogos que terminam quando se atinge um determinado número de pontos ou objetos, quando se esgota o tempo de jogo. E há jogos que não têm um desfecho definido.

Como e quando queres que termine o teu jogo?

E o que vais usar para chegar a esse resultado? Pontos? Tempo? Top5?

G4N*

CONFLITO

**O QUE
IMPEDE
O JOGADOR
DE GANHAR?**

no jogo, os conflitos são situações que impedem o jogador de alcançar diretamente o objetivo

G4N*

CONFLITO

O conflitos são situações desenhadas para impedir que o jogador alcance diretamente ou com demasiada facilidade o objetivo do jogo, tornando tudo mais desafiante.

Imagina que estás a desenhar um jogo de corridas. Não há curvas ou obstáculos, a estrada é uma linha reta, não há adversários. Demasiado fácil, não te parece?

FONTES DE CONFLITO

Seja qual for o tipo de jogo, podes torná-lo mais interessante adicionando uma ou mais fontes de conflito:

- obstáculos (para contornar/destruir)
- adversários (para vencer)
- escolhas (para pensar e decidir)

G4N*

PREMISSA

COMO COMEÇA A HISTÓRIA?

a premissa é o ponto de partida
de uma história, um cenário ou
metáfora que estabelece
a ação do jogo

G4N*

PREMISSA

A premissa pode ser definida como o ponto de partida de uma história. Nos jogos, a premissa é usada para criar um cenário, para contextualizar o jogo. Assim, podes apresentar o teu jogo como sendo baseado na identificação de áreas assinaladas pelo teu adversário numa grelha de 10X10 casas, ou dizer que é um jogo de batalha naval em que tens de afundar a frota do inimigo. O que te parece ser mais interessante?

DEFINIR UMA PREMISSA

Pensa numa frase simples que defina o teu jogo e o tipo de experiência que queres criar para o teu jogador. Podes começar com: "O meu jogo é sobre _____, que acontece em _____."

G4N*

PERSONAGEM

PERSONAGENS: QUEM SÃO?

as personagens ajudam à construção
da história e ao estabelecimento
de uma ligação emocional
com o jogo

G4N*

PERSONAGEM

A utilização de personagens depende muito do tipo de história que se pretende criar.

CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS

As personagens podem ser:

- protagonistas ou antagonistas;
- “redondas” (complexas, bem caracterizadas) ou “planas” (com pouca profundidade, quase figurantes);
- estáticas ou dinâmicas.

Podes criar uma personagem para representar o jogador no jogo, ou desenvolvê-la de forma a que o jogador se identifique com ela.

Podes ainda dar oportunidade ao jogador de definir aspetos da personagem, ou apresentar personagens já desenhadas. Para o teu jogo, o que te parece melhor?

G4N*

HISTÓRIA

**COMO SE
DESENROLA
A HISTÓRIA?**

a história estabelece um
contexto e um cenário para
a situação do jogo

G4N*

HISTÓRIA

Em muitos jogos a história é uma versão mais elaborada da premissa, construída para dar uma maior motivação às personagens.

A história pode desenrolar-se independentemente das escolhas e ações do jogador. A solução mais comum nestes casos é ir apresentando partes da história ao longo dos vários níveis do jogo, até ao desfecho e à história completa.

Em alternativa, pode ser dada ao jogador a hipótese de escolher o caminho da história: perante um problema o jogador escolhe a opção A ou B, sendo que cada uma das opções leva o jogador a avançar por um caminho diferente.

Para o teu jogo, o que faz mais sentido?

G4N*

DESAFIO

**COMO
MANTER
O JOGADOR
INTERESSADO?**

os desafios são tarefas que o jogador é chamado a realizar durante o jogo, desenhadas para o manter envolvido

G4N*

DESAFIO

Gerir o equilíbrio entre o esforço do jogador em desempenhar determinada tarefa e a satisfação que sente quando a completa é um dos maiores desafios da criação de jogos.

O DESAFIO DE CRIAR DESAFIOS

Os desafios não devem ser demasiado difíceis nem demasiado fáceis:

- se forem demasiado fáceis não são motivantes;
- se forem demasiado difíceis, podem gerar frustração.

Para o teu jogo, deverás pensar nas competências do teu jogador, no que é capaz de fazer.

Depois, cria desafios possíveis de realizar mas que exijam a dose de esforço necessária para manter o interesse na atividade que lhe propões.

G4N*

ARCO DRAMÁTICO

COMO SE CRIA TENSÃO NO JOGO?

o arco dramático é o
crescendo da história
ao longo do jogo

G4N*

ARCO DRAMÁTICO

Há jogos que prendem o jogador pela sua história: pelas personagens, desafios, pelos conflitos que vão surgindo e que o jogador tem de resolver para poder avançar.

Para que o jogador se mantenha interessado no jogo, os desafios deverão surgir à medida que o jogador avança, mantendo-o num quase permanente estado de tensão.

ARCO DRAMÁTICO é o nome dado ao crescendo da ação de um jogo, desde a exposição ao desafio e o aumentar da tensão até ao resolver do problema e a resolução do desafio.