



Introdução à Engenharia

ENG1000

Aula 02 – Introdução ao Game Design



Prof. Augusto Baffa
<abaffa@inf.puc-rio.br>



Introdução

- **O que é um jogo?**
 - Jogar uma bola contra uma parede pode ser considerado um jogo?



Introdução

- **E se nós adicionarmos regras?**
 - Jogar a bola com a mão direita e pega-la com a mão esquerda;
 - Nunca deixar a bola cair.
- **Podemos adicionar também condições de vitória e derrota:**
 - O jogador ganha ao jogar e pegar a bola 10 vezes;
 - O jogador perde se violar alguma das regras.

- **E agora, temos um jogo?**



Introdução

- **O que é um jogo?**

- Qualquer atividade em que exista pelo menos um jogador (como indivíduo praticante do jogo);
- Devem existir regras;
- Devem existir objetivos ou condições de vitória;
- Deve ser uma forma de entretenimento.

- **O que é um jogo eletrônico?**

- Qualquer jogo que é jogado em uma tela de vídeo.

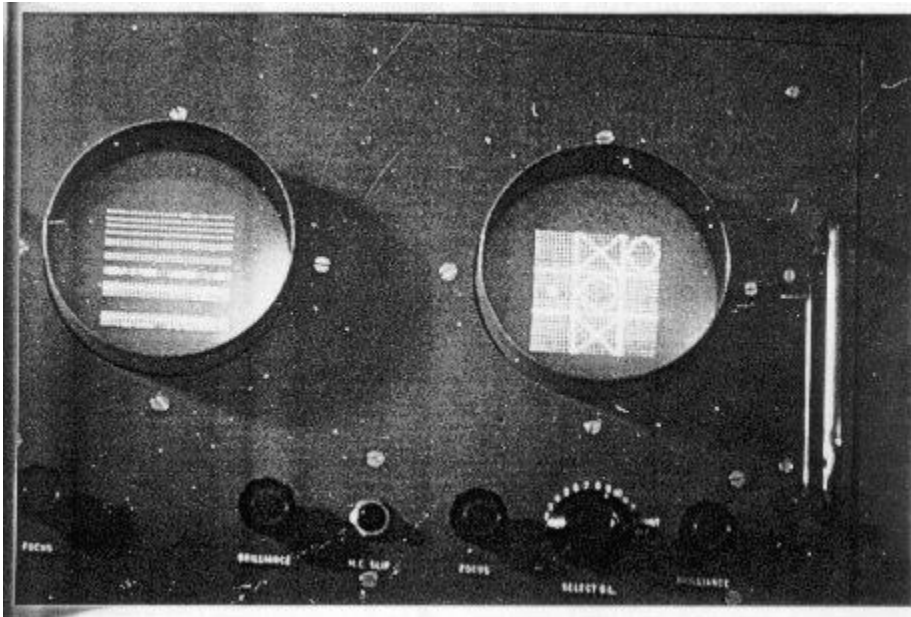


Breve História dos Jogos Eletrônicos

- **1950s** – Estudantes do laboratório de computação do MIT & empregados de instalações militares criaram os primeiros jogos eletrônicos (OXO (1952), Tennis for Two (1958), Spacewar! (1962)) em pequenas telas de osciloscópios.

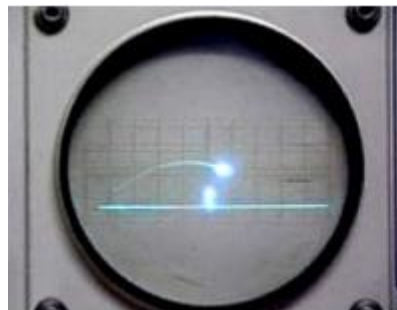


OXO 1952 e Tennis for Two 1958



OXO

Tennis for Two



Spacewar! 1962



Breve História dos Jogos Eletrônicos

- **1970s** – Os futuros fundadores da Atari (Ted Dabney and Nolan Bushnell) criam o primeiro jogo de arcade: Computer Space.



Asteroids
(Vector Graphics)



Galaxian
(Raster Graphics)

Breve História dos Jogos Eletrônicos

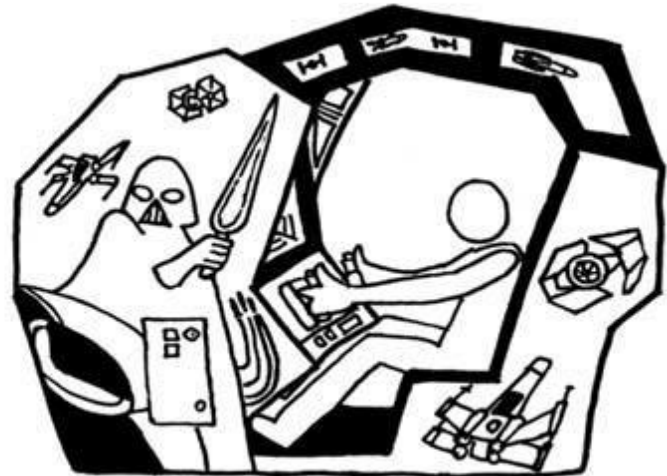
- **1980s** – Personagens de Pac-Man (Namco, 1980) e Donkey Kong (Nintendo, 1981) se tornaram populares. Três tipos de arcades dominaram a década de 80:



Arcade Cabinet



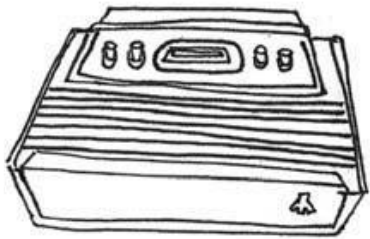
Cocktail Table



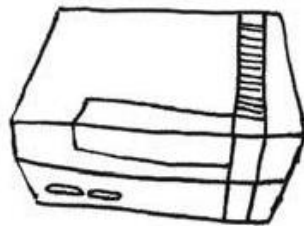
Arcade Cockpit

Breve História dos Jogos Eletrônicos

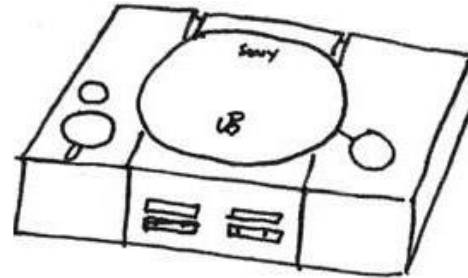
- **1980s-2000:** Home Video Game Consoles



Atari 2600



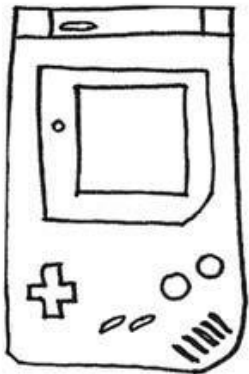
Nintendo Entertainment System (NES)



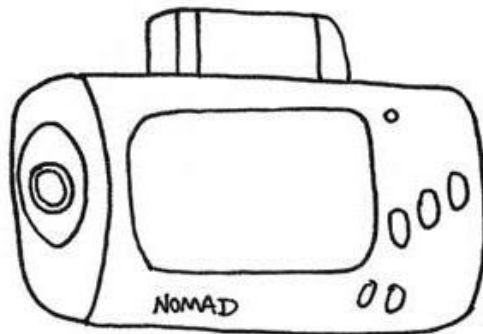
Playstation One (PSX)



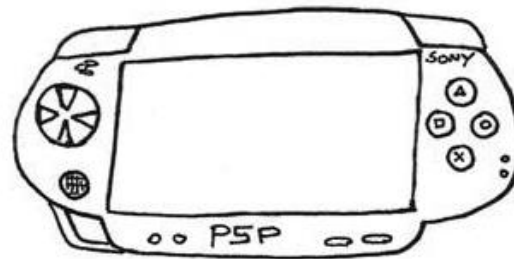
Personal Computer (PC)



Nintendo Game Boy



Sega Nomad



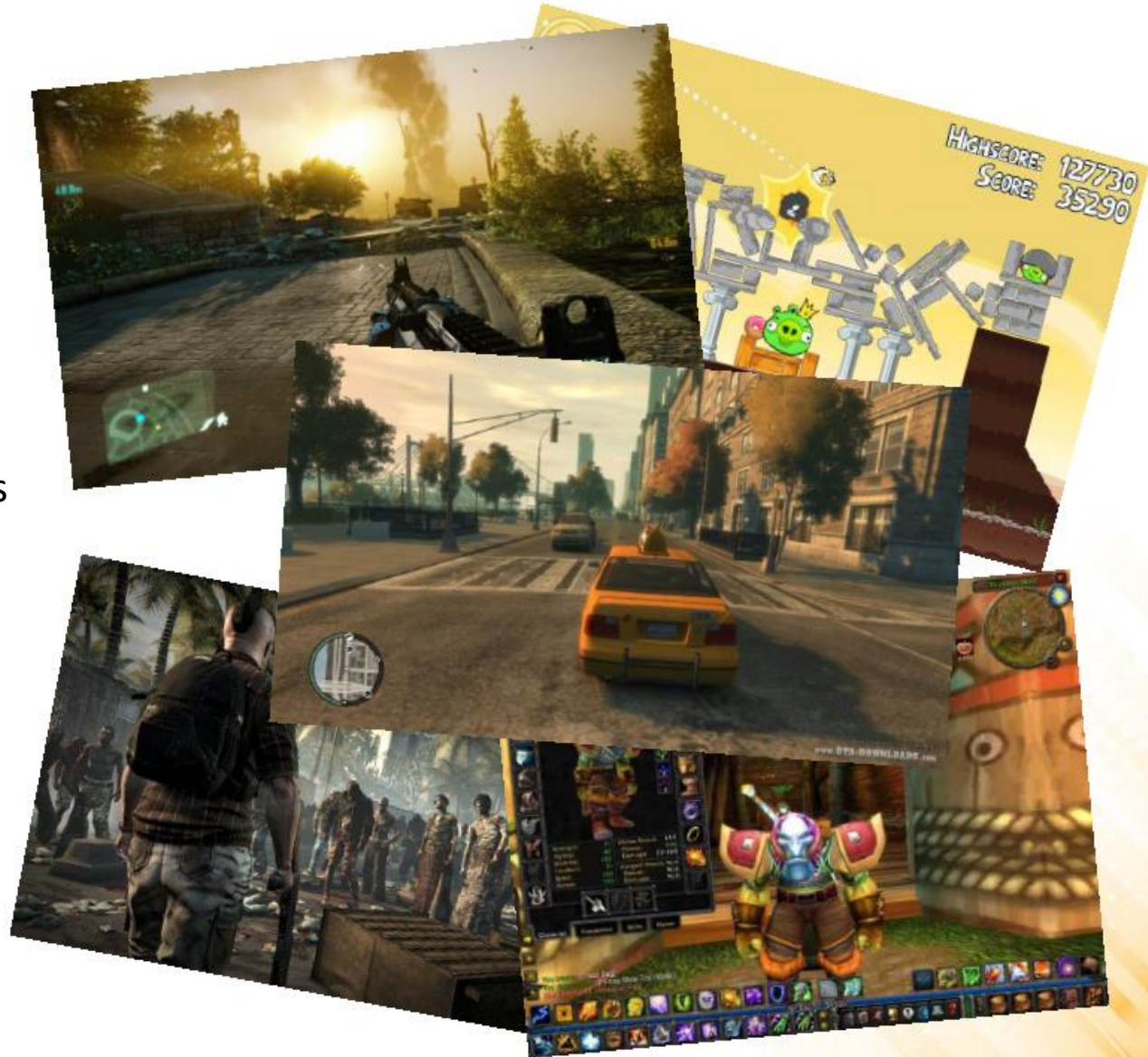
Playstation Portable (PSP)

Classificação dos Jogos

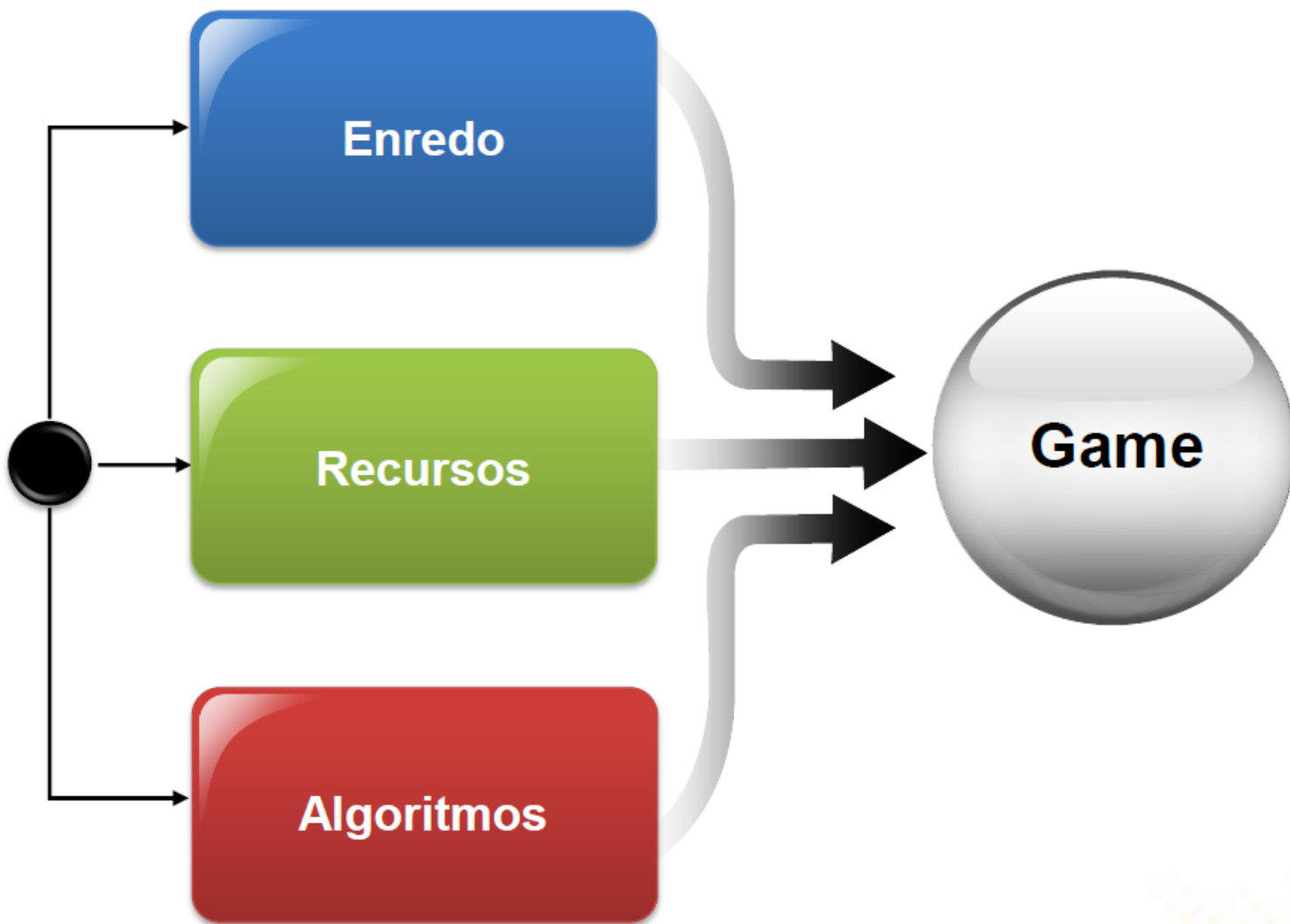
- Por que classificar os jogos eletrônicos?
 - Para criar identidade entre jogos semelhantes;
 - Para facilitar o estudo das características de cada classe;
 - Para ajudar a reconhecer a originalidade de jogos que introduzem novas classes ou novos conceitos em uma classe;
- Critérios de Classificação:
 - Por dimensionalidade (2D, 3D, 2.5D)
 - Por ponto de vista (primeira pessoa, terceira pessoa);
 - Por número de jogadores (single player, multiplayer);
 - Por gênero (ação, aventura, puzzle);

Gêneros de Jogos

- Ação
 - Tiro
 - Plataforma
- Aventura
- Estratégia
 - Baseada em turnos
 - Em tempo real
- RPG
- Esporte
- Simulação
- Quebra-Cabeças
- ...



Do que é Composto um Jogo?

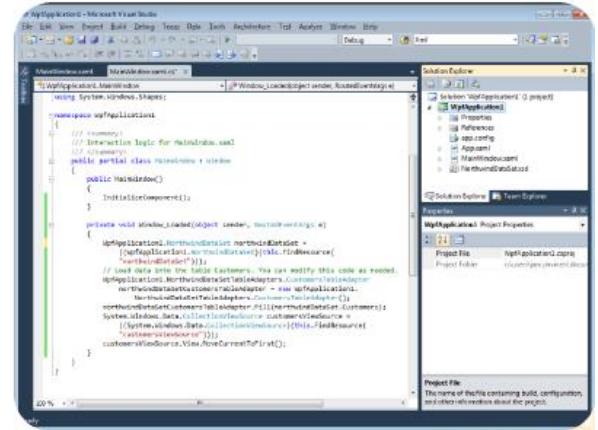


Como Desenvolver Jogos?

Artistas e
Designers

Programadores

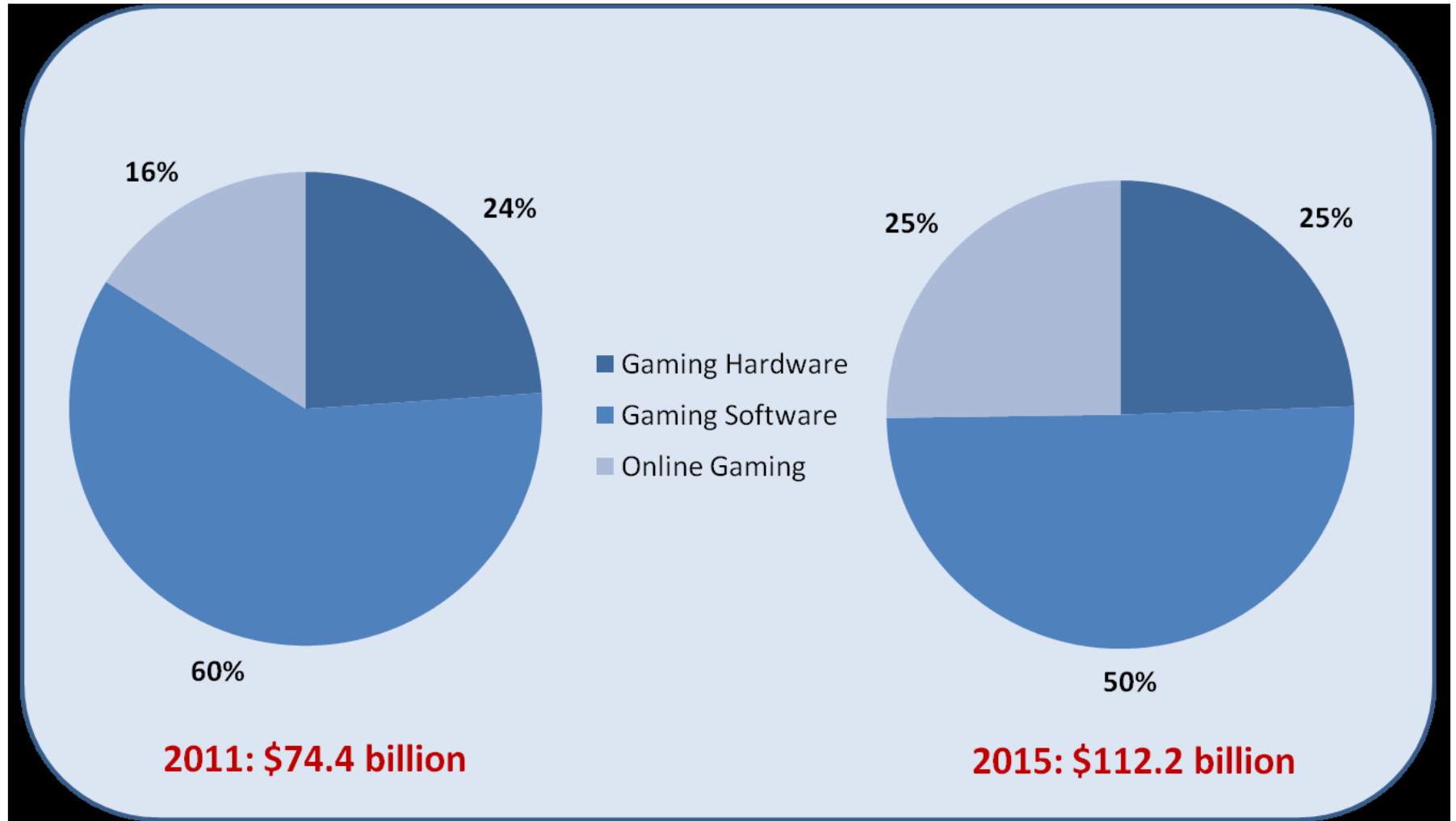
Game



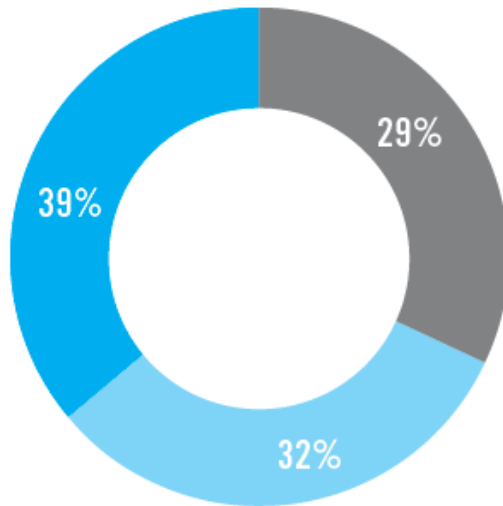
Porque Desenvolver Jogos?



Porque Desenvolver Jogos?



Quem Joga?



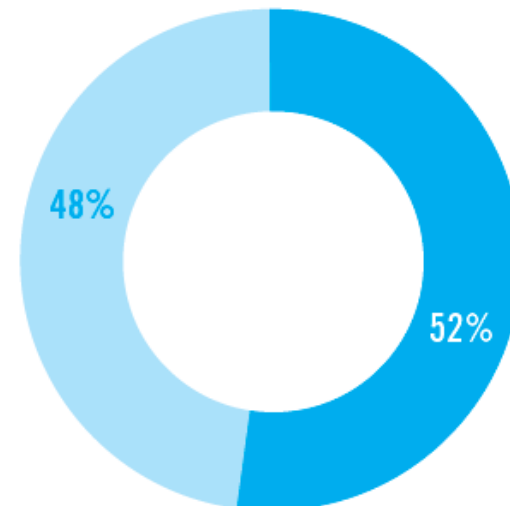
AGE

of Game Players

29% under 18 years

32% 18-35 years

39% 36+ years



GENDER

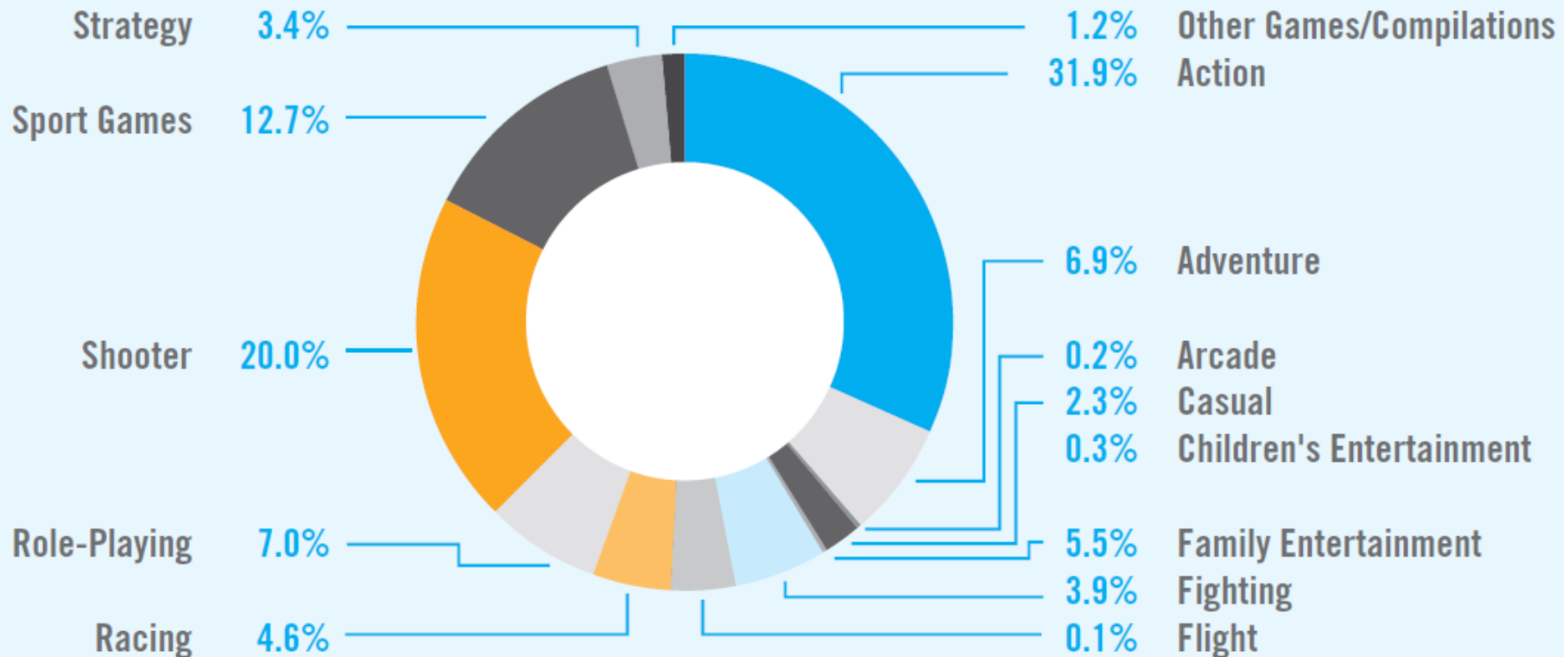
of Game Players

52% male

48% female

Quais os Gêneros mais Populares?

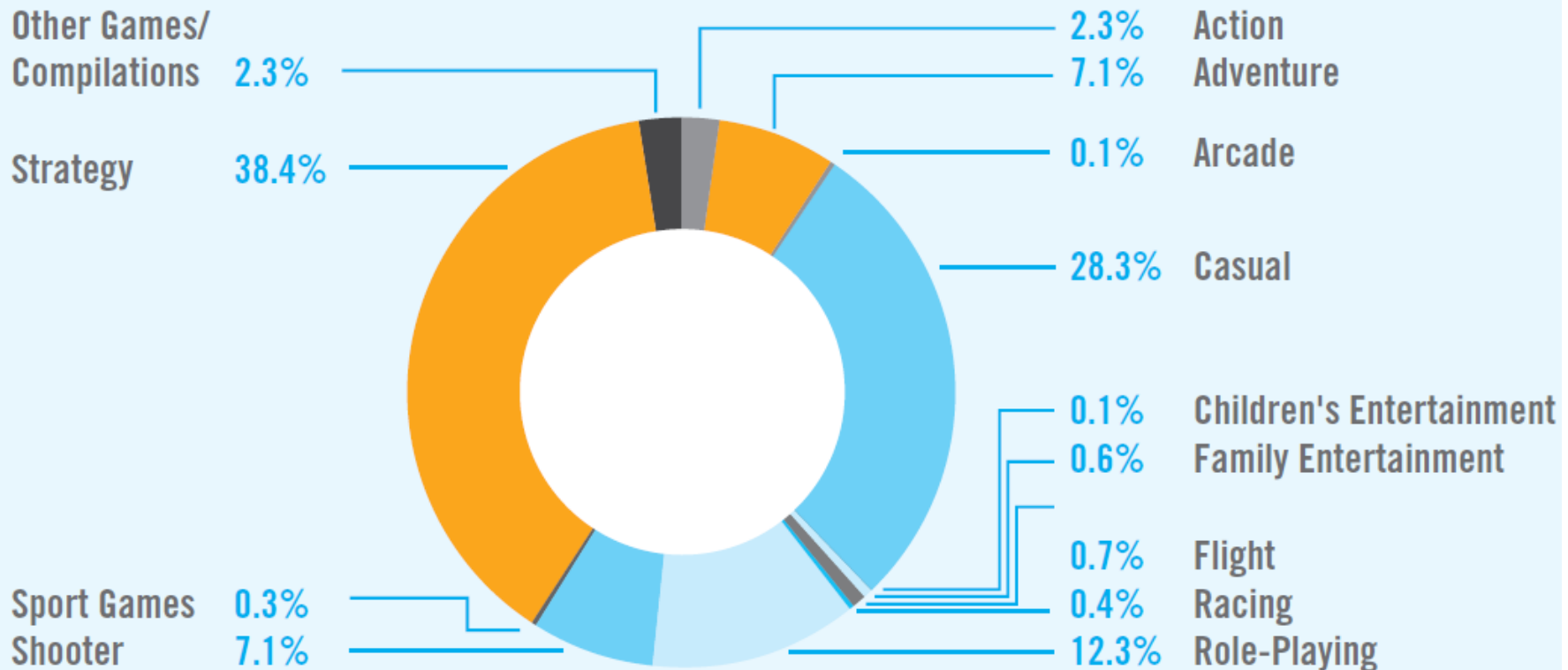
Best-Selling VIDEO GAME Super Genres by Units Sold, 2013



ESA, 2014 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry:
http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf

Quais os Gêneros mais Populares?

Best-Selling COMPUTER GAME Super Genres by Units Sold, 2013

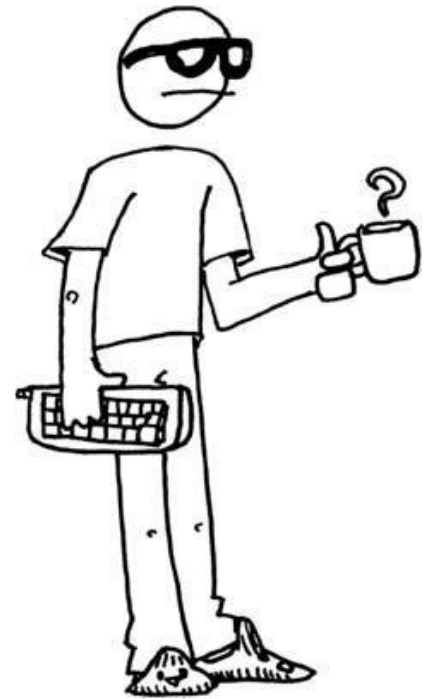


ESA, 2014 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry:
http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf

Quem cria os jogos?

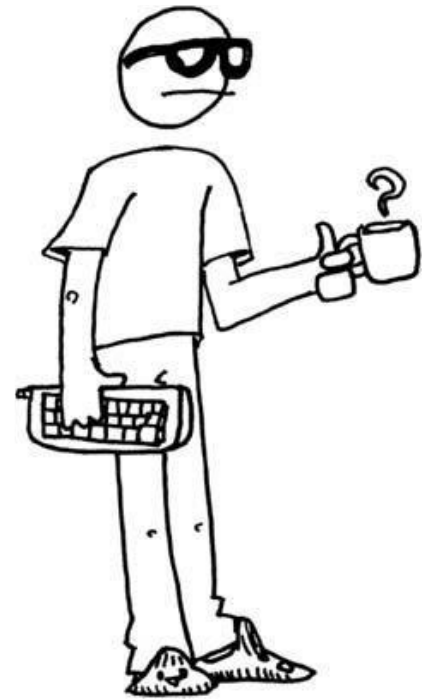
- **Programador:**

- Desenvolve o motor gráfico;
- Implementa a lógica do jogo;
- Programa o sistema de interação;
- Configura o comportamento da câmera;
- Desenvolve os algoritmos de inteligência artificial para os inimigos;
- Implementa os efeitos especiais, física, sistema de áudio, etc...



Quem cria os jogos?

- **Um programador deve conhecer:**
 - Programação;
 - Fundamentos matemáticos;
 - Física;
 - Algoritmos avançados;
 - Sistemas gráficos 2D e 3D;
 - Técnicas de Inteligência Artificial;
 - Banco de dados;
 - Redes;
 - Etc...



Quem cria os jogos?

- **Artista:**
 - Desenvolve a arte conceitual:
 - Personagens;
 - Cenários;
 - Inimigos;
 - Ilustra storyboards:
 - Animações;
 - Elementos do gameplay;
 - Cria modelos 3D:
 - Personagens 3D;
 - Cenários 3D;



Quem cria os jogos?

- **Artista:**

- Anima personagens 2D e 3D;
- Criar texturas;
- Cria a interface para o jogo;
- O artista é responsável por toda a arte do jogo;

- **Um artista deve conhecer:**

- Utilizar programas especializados de desenho e modelagem 3D;
- **Mais importante:** ter o “dom artistico”;



Quem cria os jogos?

- **Designer:**

- Cria as ideias e regras para os jogos;
- Define as fases do jogo;
- Cria desafios e define inimigos;
- Define os eventos que vão acontecer;
- Faz o balanceamento geral do jogo;
- Utiliza as ferramentas desenvolvidas pelos programadores para:
 - criar os níveis do jogo;
 - posicionar inimigos;
 - modificar o comportamento dos personagens, etc.



Quem cria os jogos?

- **Um designer deve:**
 - Ter um conhecimento avançado sobre jogos;
 - Saber distinguir jogos bons e ruins;
 - Ter ótimas habilidades de comunicação:
 - Escrita;
 - Visual;
 - Verbal;
 - Conhecer história, arquitetura, antropologia, psicologia, etc...



Quem cria os jogos?

- **Produtor:**

- Contrata, cria e gerencia os times de desenvolvimento;
- Contribui para o game design;
- Gerencia o cronograma do projeto;
- Gerencia os recursos financeiros;
- Resolve as disputas entre artistas e programadores;
- Faz o contato com publicadores;
- Gerencia os contratos de direitos autorais;



Quem cria os jogos?

- **Testador:**
 - Testa exaustivamente os jogos;
 - Procura erros e os reporta pra o time de desenvolvimento;

- **Outros profissionais:**
 - Compositor e designer de áudio;
 - Escritor;
 - Publishers;



Em uma festa qualquer...

So, you program
video games?
Is it hard to
write all of
that code?



No, I said
I design games.



Oh, so you
draw the
characters?
That must
be fun.



No, I don't
draw them.
That's what
an artist does.



I don't get it.
If you don't
code the games
or draw the games
what *do* you do?



Apparently
nothing.



* At this point in the conversation I then tell people that games are made by elves. All I have to do is leave a game design idea in the middle of the room overnight and in the morning the elves have made the game [Scott Rogers].

Como ter boas ideias para um jogo?

- Se você ainda não tem uma boa ideia para um jogo, tente algumas das dicas abaixo:
 - Leia algo que você normalmente não leria;
 - Saia para caminhar;
 - Assista a uma palestra sobre jogos;
 - Jogue um jogo, preferencialmente um jogo ruim;
- Independente de tudo, faça um jogo sobre algo que você gosta!
 - Pokemon foi criado devido ao amor que o seu criador tinha pela sua coleção de insetos!

Como ter boas ideias para um jogo?

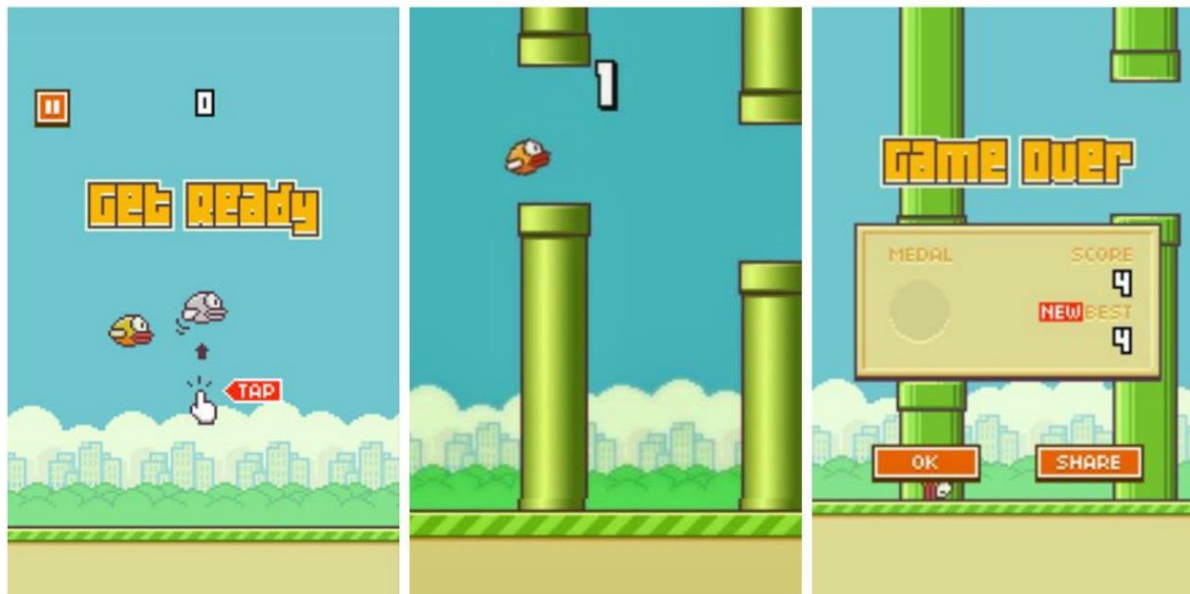
- **Brainstorming:**

- Junte representantes de todas as áreas;
- Não existe ideia ruim;
- Anote todas as ideias;



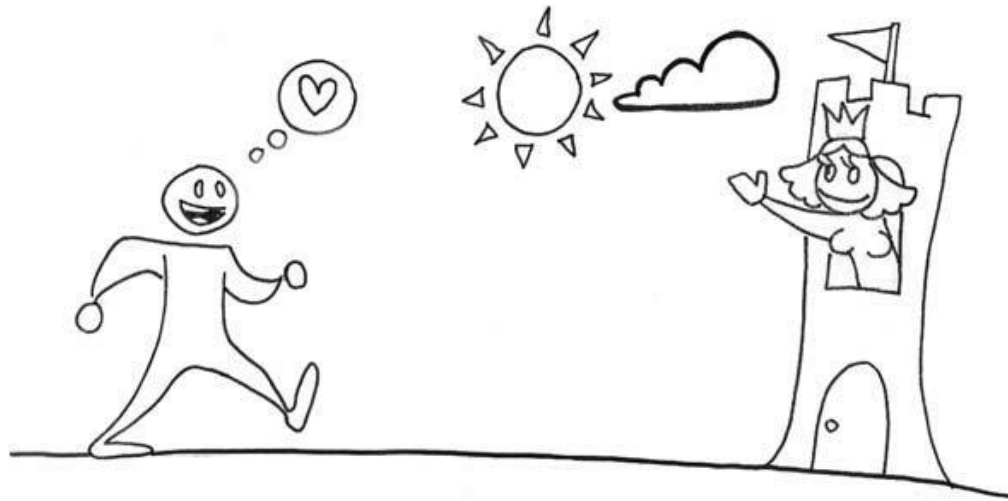
Como ter boas ideias para um jogo?

- Até mesmo jogos simples podem fazer sucesso:
 - **Flappy Bird**
 - +50 milhões de downloads;
 - \$50.000 por dia em propaganda;



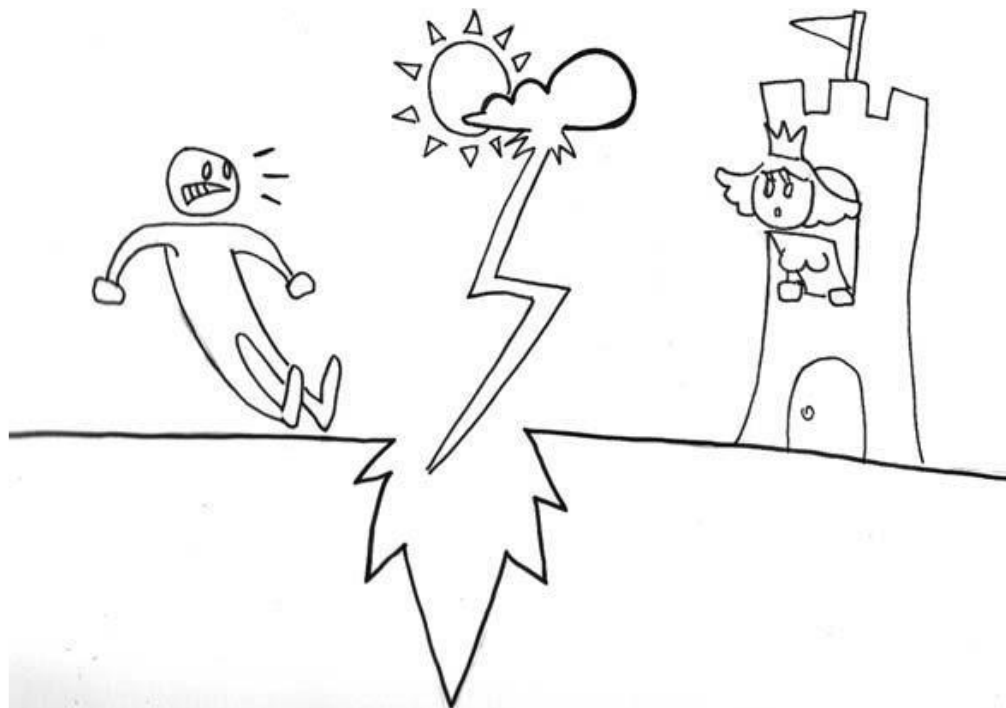
Escrevendo uma História

- **O que é uma história?**
 - Uma sequencia de eventos;
 - Uma história deve ter um começo, meio e fim;
- **Exemplo:**



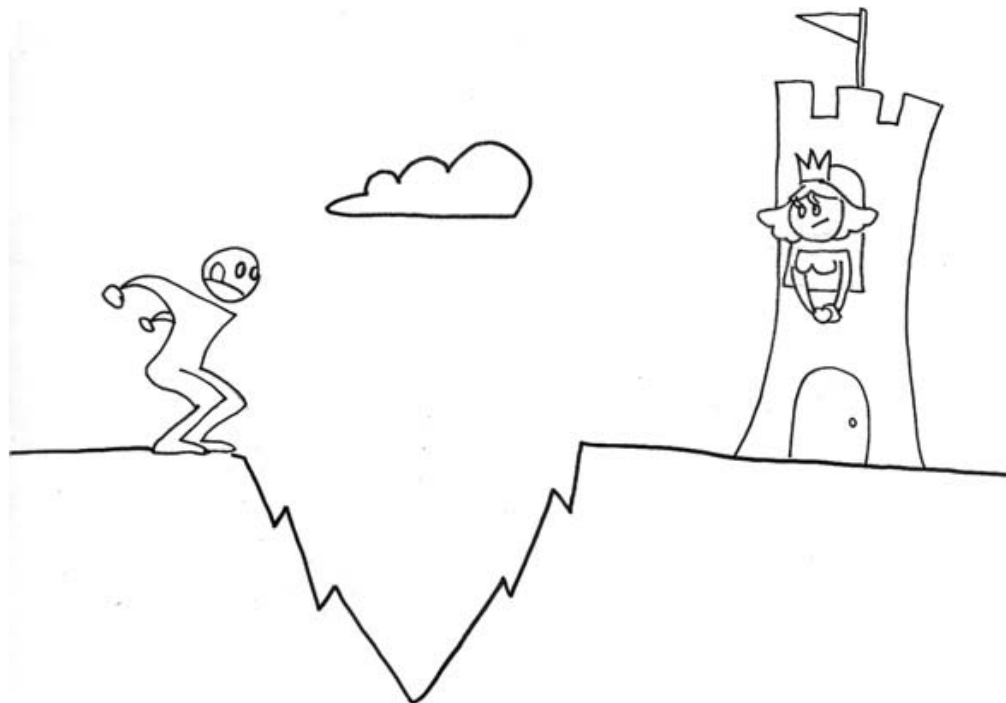
Era uma vez um herói que tinha um desejo...

Escrevendo uma História



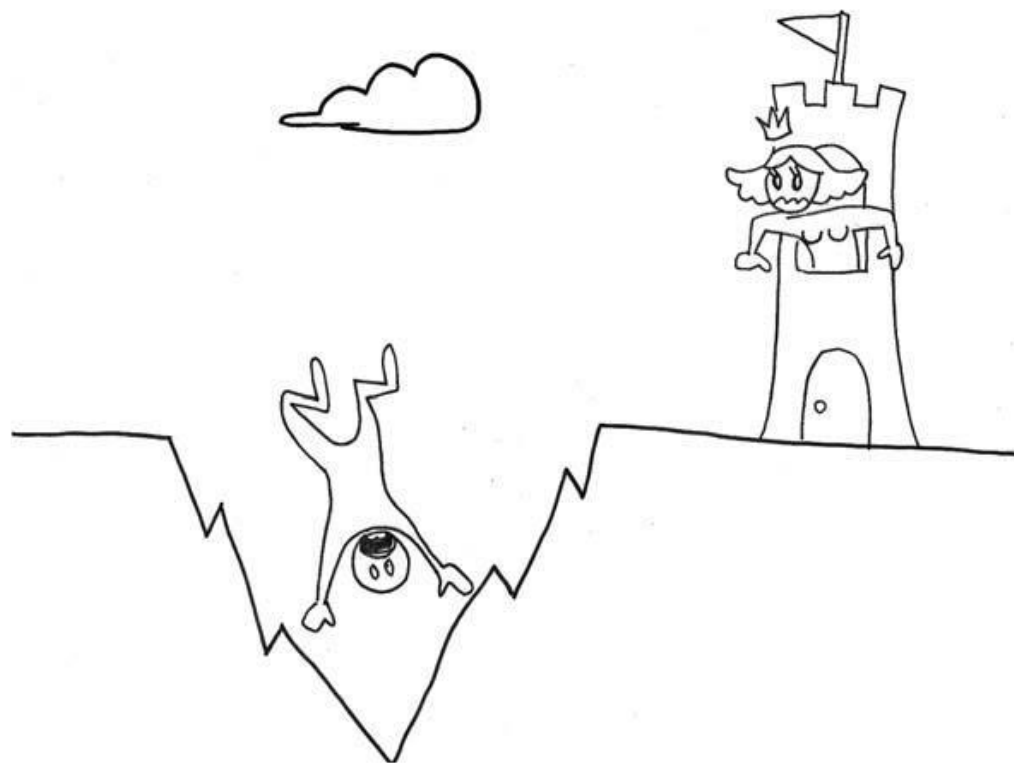
O herói se depara com um evento que o impede obter o que ele deseja...

Escrevendo uma História



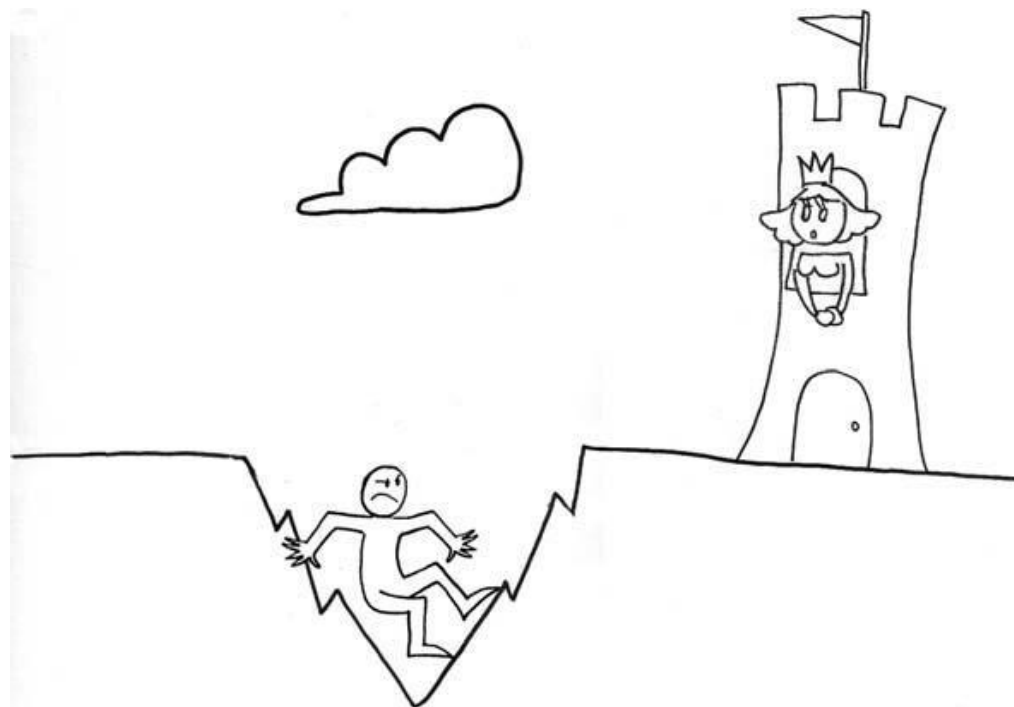
O herói tenta superar esse problema...

Escrevendo uma História



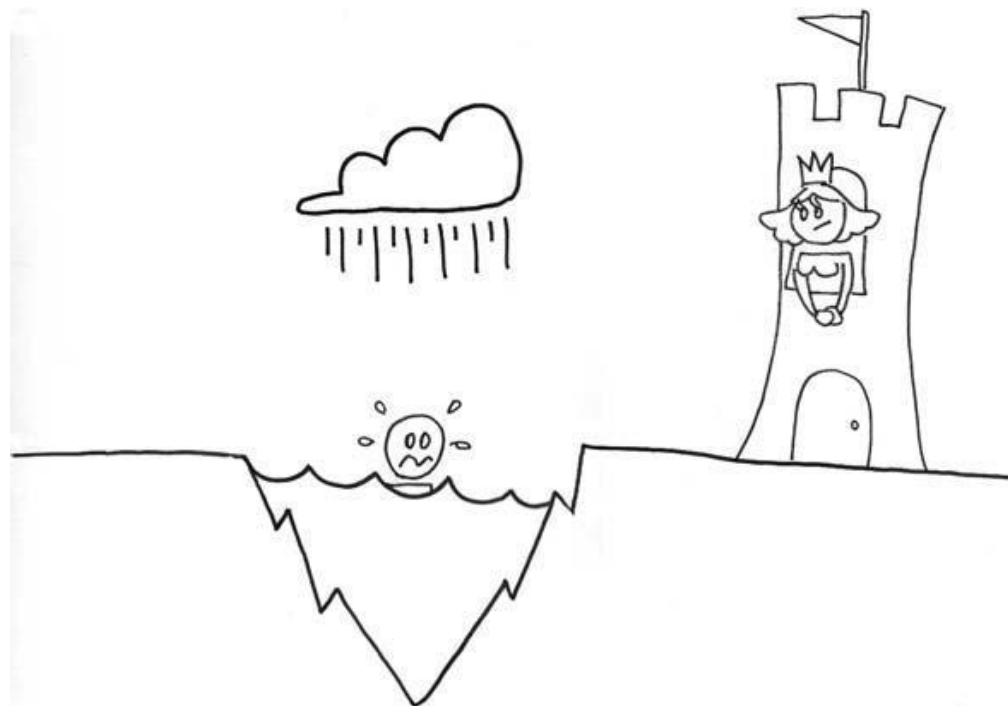
... mas a sua tentativa falha.

Escrevendo uma História



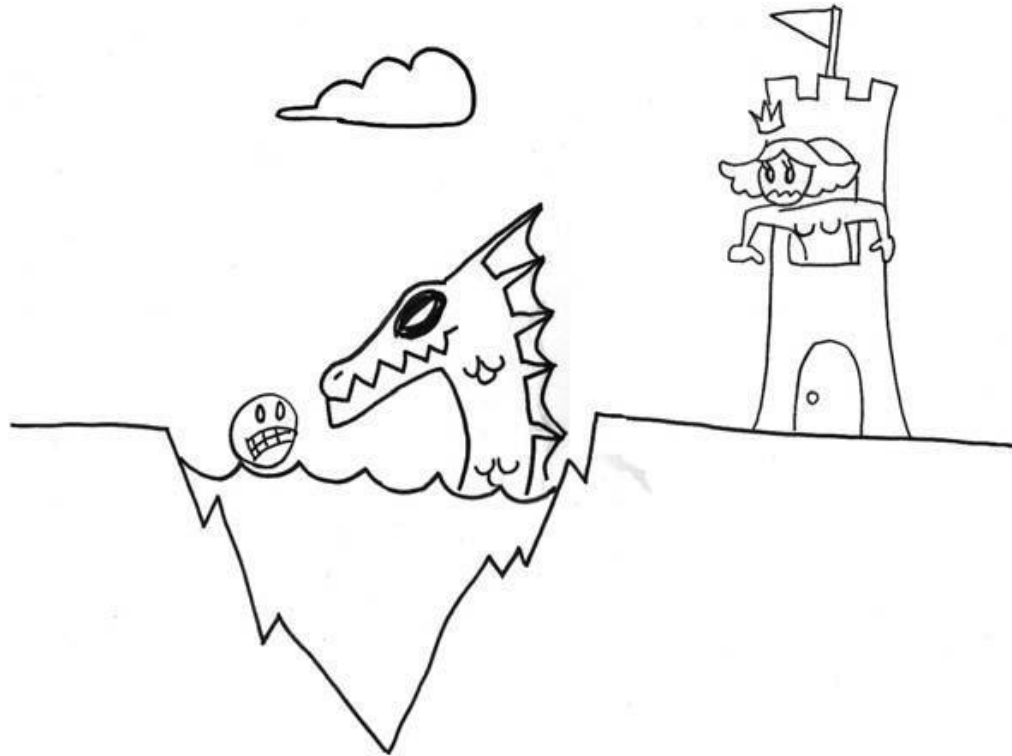
Acontece algo que causa ainda mais problemas para o herói...

Escrevendo uma História



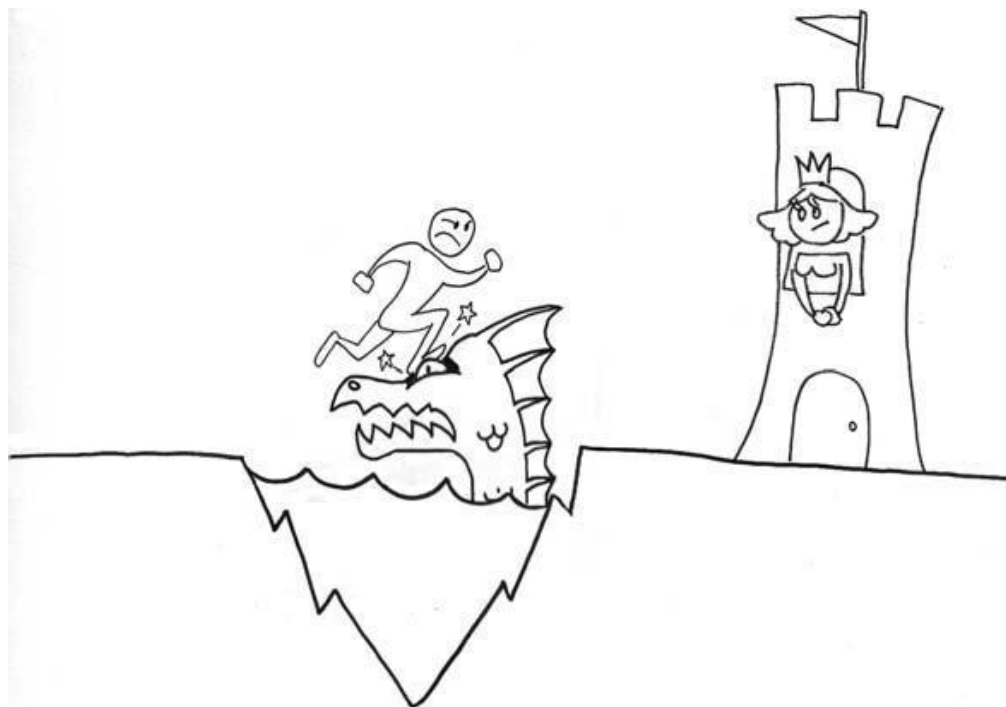
Um problema ainda maior acontece e coloca a vida do herói em risco...

Escrevendo uma História



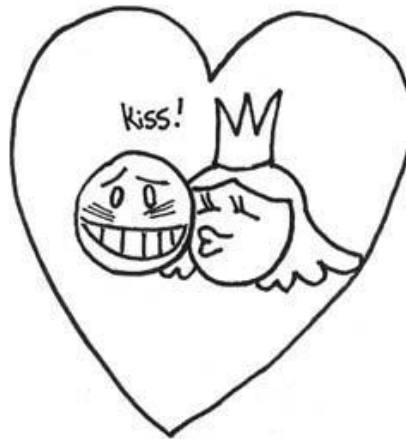
Finalmente, o maior de todos os problemas é revelado...

Escrevendo uma História



O herói deve superar o último desafio para conseguir o que ele tanto deseja...

Escrevendo uma História



E vive feliz para sempre... Ou até o próximo desafio aparecer...

Escrevendo uma História

- **Todo jogo tem uma história?**
 - Sim. Sempre vai existir uma sequencia de eventos, mesmo que estes sejam originados pelo gameplay.
- **O que é mais importante: história ou gameplay?**
 - Alguns jogos precisa de história, outros não. Mas todos os jogos precisam de gameplay.

Leitura Complementar

- Rogers, S. **Level Up!: The Guide to Great Video Game Design**; Wiley, 2010.
- **Level 1 - Welcome, N00bs!**
- **Level 2 - Ideas**
- **Level 3 - Writing the Story**

