

(quinze)
15

exercícios para criação de jogos

um guia
introdutório
para a
prática de
game design

vicente martin mastrocola



(quinze)
15

exercícios
para criação
de jogos

um guia
introdutório
para a
prática de
game design

Título original em português: *15 exercícios para criação de jogos: um guia introdutório para a prática de game design*

© 2020 TECH | ESPM

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução deste livro com fins comerciais sem prévia autorização dos autores.

Revisão: Vicente Martin Mastrocola

Projeto gráfico e capa: Vicente Martin Mastrocola

Imagens, ilustrações e fotos: Vicente Martin Mastrocola

ESPM

Rua Dr. Álvaro Alvim, 123

Vila Mariana, São Paulo - SP

04018-010

www.espm.br

ISBN: 978-65-00-01401-3

Mastrocola, Vicente Martin

15 exercícios para criação de jogos : um guia introdutório para a prática de game design / Vicente Martin Mastrocola. - São Paulo, 2020.

50 f. : il. p&b.

1. games. 2. game design. 3. exercícios.

Ficha catalográfica elaborada pelo autor por meio do Sistema de Geração Automático da Biblioteca
ESPM

São Paulo. Abril de 2020.



Esta obra está licenciada sob Creative Commons - Atribuição -
Uso não-comercial - Vedada a criação de obras derivadas.

-  Atribuição — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.
-  NãoComercial — Você não pode usar o material para fins comerciais.
-  SemDerivações — Se você remixar, transformar ou criar a partir do material, você não pode distribuir o material modificado.
-  Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra. Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que você obtenha permissão do(s) autor(es).

Para mais informações, visite:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/br/>



“Diversão é a consequência de manipular
deliberadamente uma situação familiar de uma
nova maneira”

Ian Bogost¹

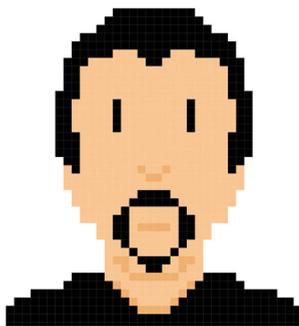
¹Bogost, Ian. *Play anything: the pleasure of limits, the uses of boredom, & the secret of games*. New York: 2016, Basic Books.

Sumário



Sobre o autor	7
Introdução	9
Capítulo 1: Tutorial	13
Capítulo 2: Exercícios	20
Palavras finais	45
Referências bibliográficas	47

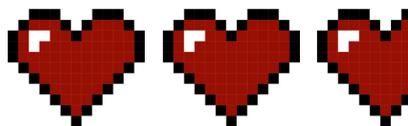
Sobre o autor



Prof. Dr. Vicente Martin Mastrocola (@vincevader) é publicitário, graduado e pós-graduado em comunicação e marketing pela ESPM, instituição por meio da qual também obteve o título de mestre e doutor em Comunicação e Práticas de Consumo. Na unidade de São Paulo da ESPM, atua como supervisor das disciplinas de games da graduação em Sistemas de Informação (TECH) e ministra aulas de *Plataformas Digitais* para a graduação em Publicidade e Propaganda e *Game Essentials* para TECH. Nesta mesma instituição de ensino coordena o Game Lab ESPM. Trabalha com projetos digitais e criação de games desde 1998 e já realizou trabalhos por meio de grandes agências de publicidade para marcas como: Google, Danone, Intel, Ford, Itaú, Vivo, McDonald's e muitas outras. Escreveu, nos últimos anos, diversos textos sobre game design para a mídia especializada e teve artigos publicados nas coletâneas *Mapping the Digital - Cultures and Territories of Play* e *Levelling Up - The Cultural Impact of Contemporary Videogames*, ambas lançadas pela Inter-Disciplinary Press de Oxford (Reino Unido). Participou de congressos internacionais sobre o tema e publicou, pela Cengage Learning, os livros *Game Design: modelos de negócio e processos criativos* e *Game Cultura: comunicação, entretenimento e educação*, este último em parceria com o Prof. Dr. Felipe Correa Mello. Paralelamente à produção acadêmica, lançou card games, board games, advergames

para internet e jogos para tablets/smartphones. Recentemente, contratado pela Grow Jogos, criou a versão *Vikings* do clássico game *War* e refez o conteúdo do jogo *Master* de perguntas & respostas da mesma empresa. Em parceria com a Sioux lançou o jogo *Mind Alone* para plataformas móveis. É desenvolvedor indie com o selo *Abystrakt Games* e também participou do documentário sobre a indústria brasileira de jogos *Game Changers* realizado pela empresa Vivo. Vicente (ou Vince como é mais conhecido) dedica sua vida profissional e pessoal aos games.

Introdução



É terça-feira à noite em um apartamento na Lapa, zona oeste de São Paulo. Um grupo de quatro amigos com idades entre 38 e 40 anos está sentado mirando com atenção total um conjunto de cartas, dados e tabuleiro que repousa no centro de uma grande mesa de madeira. O silêncio é total e o nível de concentração altíssimo. Alguém que passasse por este ambiente talvez julgasse estar vendo um momento de diversão nostálgica entre adultos ou uma completa perda de tempo com algum hobby infantil. Ledo engano. Por incrível que pareça, este grupo de amigos está estudando para aplicar referências em trabalhos que estão realizando na área de desenvolvimento de jogos: o dono da casa está desenvolvendo um card game independente sobre uma tribo primitiva, o topetudo que está ao seu lado direito está finalizando um *advergame* para uma rede de lanchonetes, o mais novo do grupo conduz uma pesquisa sobre mercado de games brasileiro em um instituto e o último estuda atenciosamente a interface dos elementos do jogo em questão para aplicar em um projeto de jogo de tabuleiro que foi convidado a ilustrar. Ao final da partida, logicamente com uma boa dose de diversão, os quatro irão discutir em profundidade aspectos fortes e fracos do jogo em questão; o que funcionou bem e o que não foi tão intuitivo; se a produção e a arte estavam condizentes com a temática apresentada; se a experiência foi divertida/imersiva ou não.

A cena descrita é bastante comum entre profissionais que atuam na indústria de games – brasileira e internacional. Jogar diferentes tipos de jogos analógicos e digitais é um dos princípios básicos para compor um repertório consistente e atuar de maneira versátil nessa indústria que é uma das que mais cresce mundialmente ano a ano. Talvez seja possível dizer que um primeiro passo importante para se criar jogos (independente de plataforma ou tema) é jogar muitos games diferentes. Console, smartphone, cartas, tabuleiro ou computador. Tiro em primeira pessoa, *survival horror*, casual, infantil, *puzzle* ou aventura *side scrolling*. Não importa onde o game será jogado ou que narrativa ele irá oferecer. É essencial que experiências plurais sejam consumidas e, pouco a pouco, um rico mosaico de referências vá se formando para ser aplicado em projetos que irão surgir.

No entanto, o trabalho de produção de games (analógicos ou digitais) não parte apenas de um gigantesco número de referências. Seria fácil se fosse somente isso. A prática é parte basilar para que tal trabalho se desenvolva. Daí surge a questão: como começar a praticar a criação de jogos? A resposta óbvia talvez fosse: tenha ideias e coloque-as para fora em forma de protótipos jogáveis. Não é uma má ideia, mas talvez seja um pouco caótico, principalmente se estamos falando de alguém que nunca trabalhou na área.

Talvez começar com um treino mais gradual com diferentes perspectivas sobre criação de games e processos básicos de game design seja um caminho mais consistente. Provavelmente, antes de pensar em jogos digitais cheios de recursos, fosse pertinente rascunhar mecânicas básicas e sólidas entendendo princípios elementares de prototipação de um jogo. Este livro é sobre isso.

No trajeto das páginas que virão, a ideia é apresentar uma série de exercícios para treinar diferentes aspectos do mundo dos games. Sempre utilizando componentes simples e prevendo a estruturação de protótipos básicos, vamos buscar recriar alguns jogos consagrados e estruturar ideias de mecânicas para nossas próprias criações. Cada exercício vem com algumas ideias que buscam inspirar o leitor ou leitora a chegar em uma nova resposta (sendo que tudo aqui proposto foge de resoluções absolutas e imutáveis). O conteúdo proposto visa dialogar com entusiastas de área de games e entrantes que estão iniciando suas jornadas no primeiro *level* desse caminho fantástico. No entanto, profissionais com anos de experiência nas fichas de personagem também podem encontrar inspiração por aqui.

O leitor ou leitora irá encontrar alguns aspectos teóricos básicos no primeiro capítulo a seguir, mas a ideia é mergulhar na prática rapidamente. Ao final do livro, para quem se interessar e quiser aprofundar mais os estudos sobre o tema, haverá uma lista com diversas indicações de livros sobre a área de games.

Os exercícios propostos neste livro são fruto de aulas das disciplinas de *Game Design* e *Game Essentials* que ministrei na ESPM, participação em workshops de congressos nacionais e internacionais que realizei nos últimos nove anos, leituras de inúmeros livros sobre o tema e - logicamente - de diversos jogos experimentados com meu “grupo de estudo” que você conheceu no parágrafo inicial desta introdução.

Espero que o que será praticado nas páginas que virão seja, acima de tudo, inspirador e divertido. Se assim for, este livro já cumpriu seu objetivo primário. Se você quiser compartilhar alguma

ideia que gostou de criar, não hesite em me contatar. A área de games se faz com diálogo e é fundamental trocar experiências. Boa leitura e boa imersão no mundo de criação de jogos. *Game on!*

Vicente Martin Mastrocola - @vincevader - Abril de 2020

(finalizando este e-book em meio ao caos da pandemia de coronavírus).

Capítulo 1: Tutorial



Este livro tem como público-alvo os iniciantes na área de criação e desenvolvimento de jogos. Sendo assim, é fundamental que algumas ideias elementares sejam apresentadas para uma maior fluidez nas páginas que virão. Algumas perguntas básicas serão respondidas para iluminar o caminho dos exercícios que figuram no capítulo seguinte.

O que é game design?

Brathwaite e Schreiber (2009, p.2) ensinam que game design é o processo de criar objetivos que os jogadores e jogadoras sintam-se motivados a alcançar e regras que os mesmos sigam como se estivessem tomando decisões significativas para atingir estes propósitos. Em outras palavras: game design é um processo de arquitetura de experiência; é a materialização de uma ideia no formato de um jogo. Game design não é programação de códigos, modelagem de elementos 3D, criação de trilha sonora ou desenho de personagens. Apesar de serem elementos extremamente importantes, estes componentes não são nada se não estiverem inseridos em um contexto pertinente e num fluxo de gestão coerente para a realização do jogo.

O que são mecânicas de jogos?

Mecânicas são as maneiras pelas quais os players se relacionam e interagem com os jogos. Mecânicas são sistemas que nos mostram o núcleo de um game. No design de um jogo podemos usar uma única mecânica ou uma série de mecânicas diferentes que quando combinadas resultam em um complexo sistema de jogo (TREFAY, 2010). O jogo de tabuleiro *War Vikings* da Grow Jogos, por exemplo, utiliza uma mecânica de rolagem de dados para os ataques/defesas dos exércitos e uma mecânica de domínio de área para que a pontuação/vitória do jogo ocorra. Já o game *The Witness*, do renomado game designer Jonathan Blow, utiliza essencialmente uma mecânica de resolução de diferentes *puzzles* para dar sentido ao misterioso roteiro de uma personagem vagando sozinha por uma estranha ilha.

O que é processo iterativo?

Design iterativo é uma metodologia baseada em testes constantes de um determinado produto, game, interface etc. O processo de iteração consiste em prototipar, testar, analisar e refinar o objeto a ser criado. Vale dar um destaque todo especial para este momento, pois prototipar uma ideia com materiais simples - para estruturar sua essência - é um ponto fundamental no processo de game design. Antes de pensar em arte, animações e sofisticação de componentes, é fundamental que a mecânica, dinâmica e funcionamento do game estejam claros e aperfeiçoados. O processo de iteração deve privilegiar protótipos simples, que sejam fáceis

de serem aplicados com grupos de *beta test* e que possam ser rapidamente recriados com as modificações/aperfeiçoamentos necessários. Vamos falar um pouco de protótipos e *beta tests* a seguir.

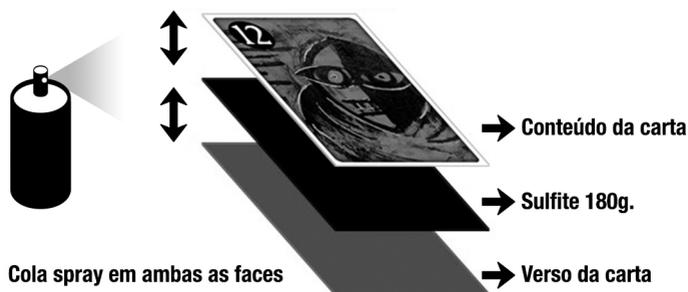
Como montar um protótipo básico?

Um protótipo é um modelo prévio de algo. Pode ser um software, um site, um aplicativo, um produto ou um jogo. Prototipar é uma maneira de expor sua ideia para um investidor, prever erros ou ter um modelo para testes com usuários (ou players nos caso de games). Um protótipo consistente e objetivo oferece algumas vantagens para um projeto de jogo: 1) expõe sua ideia de maneira mais objetiva; 2) evita que seus jogadores se percam em questões elementares do gameplay; 3) rende sessões muito melhores de beta test; 4) mostra profissionalismo e versatilidade.

No caso de jogos podemos montar protótipos analógicos ou digitais. Muitos jogos digitais, inclusive, antes de terem uma versão jogável em uma tela ganham uma versão feita com papel, cartas e dados.

Um protótipo analógico (que iremos exercitar muito nos exercícios deste livro) basicamente é feito com cartas, tabuleiros, miniaturas, dados e fichas variadas. Normalmente eu utilizo um processo muito simples para que os componentes do protótipo fiquem firmes e resistentes: utilizo camadas de papel de diferentes gramaturas unidos com cola spray; para finalizar corto com estilete. No caso de cartas e tabuleiros eu faço um esboço no tamanho desejado utilizando *Photoshop*, imprimo a frente e o verso (se for necessário) em papel couché e coloco entre as duas partes uma

folha de sulfite de gramatura 180g. Tudo colado com cola spray que é possível adquirir em papelarias especializadas. A figura a seguir mostra um esquema desse processo:

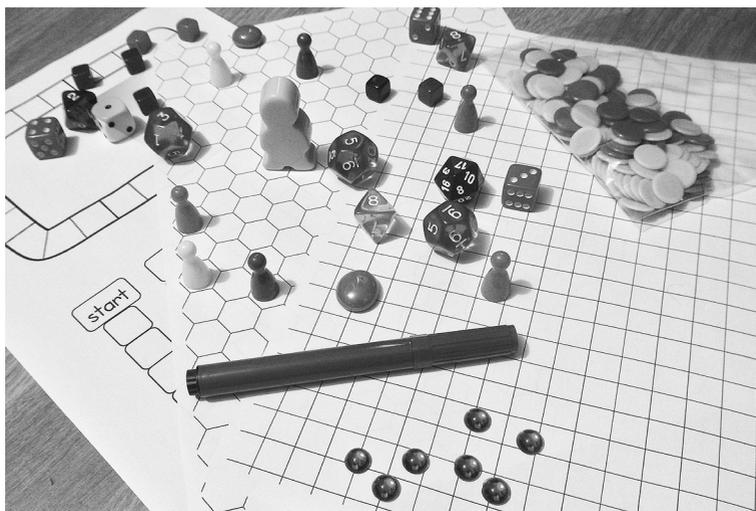


Para tabuleiros e outros materiais o processo é o mesmo. A cola spray garante uma superfície lisa e livre de imperfeições. Deixa o material criado limpo e bem estruturado. Outros componentes irão dar vida para o seu protótipo e deixá-lo prático de ser jogado e testado. No próximo tópico iremos discutir alguns materiais essenciais para um kit de game design.

Do que é composto um kit pessoal de game design?

Para os exercícios deste livro e experimentos que você possa a vir realizar futuramente é importante montar um kit básico de game design. Os componentes essenciais que você pode utilizar em seus exercícios criativos de games são: 1) dados variados regulares de seis lados e dados de RPG multifacetados (D4, D8, D10, D12 e D20); 2) papéis quadriculados, circulados, hexagonados etc.; 3) fichas

plásticas e peões variados coloridos; 4) canetas coloridas; 5) blocos de post-it; 6) miniaturas sortidas (de outros jogos ou que você venha a adquirir em lojas especializadas); 7) cola spray (que mencionamos no tópico anterior); 8) papéis A4 coloridos; 9) estilete, régua e um caderno para anotações; 10) qualquer material que você julgue que pode incrementar e dar vida ao seu jogo.



Vale ressaltar que existem inúmeros outros tipos de kit para montagem de protótipo de games. O ilustrador especializado em design de board games Marcelo Bissoli do estúdio Vectoria, por exemplo, disponibilizou em seu site um kit com diferentes elementos gráficos para montagem de jogos. É possível fazer o download no endereço <http://loja.vectoria.com.br/>.

Para adquirir peças plásticas, fichas, dados e outros elementos para protótipos, um bom lugar para comprar online é o site da empresa Ludeka no endereço <http://www.ludeka.com.br/>.

Uma vez que seus protótipos começarem a ganhar corpo, é possível testá-los com grupos de jogadores. São as sessões de *beta-test* que iremos descrever no tópico a seguir.

Por que é importante realizar sessões de teste com seu game?

Nenhum produto é lançado sem testes. Sessões de teste são determinantes para aprimorar, encontrar erros/acertos e ajustar o processo iterativo mencionado anteriormente.

Sessões de *beta test* de games são basilares para encontrar problemas nas mecânicas e dinâmicas do jogo. Alguns pontos recorrentes em sessões de *beta test* são: **1) jogadores não entendem a sequência de ações** (problemas comuns: manual confuso, falta de um tutorial); **2) a mecânica não dialoga com a narrativa** (problemas comuns: jogos de franquias que foram enxertados em mecânicas prontas; recursos narrativos independem da mecânica porque foram feitos por times separados); **3) jogadores não se divertem; ficam entediados** (problemas comuns: longos turnos com longos processos que não demandam que haja atenção entre os players); **4) jogo se mostra desequilibrado** (problemas comuns: super poderes, “combos” mortais surpresas, pontuações que se resolvem independente do desempenho dos players, sorte x estratégia); **5) protótipo não deixa claro o jogo em si** (problemas comuns: componentes mal feitos com arte pobre; manuseio ruim); **6) game não possui um tempo determinado, algumas partidas voam e outras se ampliam por uma eternidade** (problemas comuns: falta de um limite de turnos ou definição clara nas regras de como o jogo termina); **7) regras não são memorizadas depois de insistentes**

partidas (problemas comuns: manual com redação problemática ou mecânicas demais em sobreposição); **8) jogo não se ajusta mesmo após várias sessões** (problemas comuns: muitas pessoas envolvidas no processo de iteração; não são feitas anotações consistentes; jogo acompanhado sem atenção).

Testar o seu protótipo provavelmente irá revelando aos poucos esse problemas comuns. Cada caso é um caso e todo game precisa ser testado até a exaustão. Para treinar um pouco, vamos começar os exercícios desse livro.

Capítulo 2: Exercícios



Aqui iniciamos a prática criativa com games em uma série de 15 exercícios de criação de jogos, game design e análise de jogos. Os exercícios propostos visam soluções objetivas e práticas. Talvez os resultados possam gerar jogos complexos futuramente, mas – em um primeiro momento – a ideia é focar o pensamento em games casuais e simples, uma área que cresce cada vez mais no mercado nacional e internacional, seja em plataformas digitais ou analógicas. Autores da área de estudos de games como Trefay (2010) e Juul (2010) discutem em profundidade como os jogos casuais estão revolucionando o mercado e atraindo diferentes públicos para estas práticas lúdicas.

A ideia aqui é montar protótipos minimamente funcionais com enfoque nos componentes temáticos e mecânicos. Visando aprimorar a discussão proposta, também iremos propor alguns exercícios de análise de jogos; eles são importantes para incrementarmos nossos repertórios e visões de mundo sobre o tema “games”.

Sempre que algum componente for necessário será discriminado no enunciado. Não há uma ordem para resolução dos exercícios, você pode tentar resolvê-los individualmente ou em grupo. O cerne do que será apresentado a seguir é desenvolver um pensamento criativo, crítico e de solução de problemas.

Conforme já foi mencionado no início do livro, compartilhe o resultado das suas ideias em redes sociais digitais. Coloque a tag *#exerciciodegamedesign*. Compartilhar suas ideias pode ser ótimo para ampliar o escopo desta discussão.

Exercício I: observando e dissecando a estrutura de um game

A pesquisadora e game designer Tracy Fullerton é a autora de um dos livros mais importantes da área de jogos, trata-se da obra *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games* (FULLERTON, 2008). Além de ser uma reflexão profunda sobre os mais diversos aspectos dos games, o livro também oferece uma infinidade de exercícios relevantes entre os tópicos principais de cada capítulo. Parte da inspiração deste livro aqui veio, indubitavelmente, da obra de Fullerton.

Logo, nada mais justo que iniciar os exercícios referendando esta pesquisadora. Fullerton (2008, p.28-34) propõe ideias concisas e didáticas para analisarmos games. Junto com meu amigo Prof. Mauro Berimbau, temos aplicado este exercício (com algumas pequenas modificações) em nossas aulas de design de jogos.

A ideia central desse primeiro exercício é: escolha um jogo (analógico ou digital) que você conheça bem e jogou um número considerável de vezes; uma vez feito isso, preencha da maneira mais completa possível a tabela disponível na página a seguir. Um ponto importante para este exercício: procure refletir além da figura do jogador e tente se imaginar no papel do game designer arquitetando que tipo de experiência que ele ou ela gostaria que as pessoas tivessem com o jogo em questão.

TÍTULO DO JOGO	
Jogadores:	Quantas pessoas jogam? Jogadores competem ou colaboram entre si?
Objetivos:	Os verbos do jogo: salvar a princesa; derrotar X inimigos; baixar uma combinação de X cartas na mesa; fugir dos zumbis.
Regras gerais:	Como os jogadores alcançam os objetivos? Quantos dados é preciso rolar para invadir um território? Quantos turnos dura uma partida? Quais são as condições de vitória/derrota?
Recursos:	Armas, munições, poderes, cartas, aliados.
Conflitos:	Como se dão os dilemas e conflitos em relação aos oponentes.
Limites:	Limites de tempo e espaço. Onde ocorre a ação do jogo? Quanto tempo dura?
Resultados:	Como é medido quem ganha e quem perde? Quem ganha/perde?

Procure fazer este exercício com jogos de diferentes gêneros e modalidades. Pode parecer apenas descritivo, mas é um treino fantástico para começarmos a orientar nosso pensamento para processos de game design e planejamento criativo de games. Como exemplo, utilizando esta estrutura, eu apresento a breve análise do jogo *War Vikings* que desenvolvi o projeto de game design para a Grow Jogos.

Vale ressaltar que esta tabela foi essencial nas conversas iniciais com a Grow Jogos para a execução do projeto. Por meio destas primeiras informações já foi possível determinar algumas ideias mecânicas e potenciais componentes que seriam utilizados na estrutura do game. Logo, como você deve ter percebido, esta tabela não serve apenas para fazer análises de jogos, mas é muito útil para estabelecer os primeiros passos do seu projeto de game design.

WAR VIKINGS – Grow Jogos (2017)	
Jogadores:	2 a 4 jogadores que competem entre si.
Objetivos:	Cada jogador(a) recebe uma carta de objetivo que indica: A) um número X de territórios a dominar; ou B) derrotar totalmente um exército inimigo.
Regras gerais:	Para conquistar territórios ou derrotar exércitos inimigos é preciso fazer roladadas de ataque (com 3 dados vermelhos) e roladadas de defesa (com 3 dados amarelos). Ao invocar poderes dos deuses, os resultados das roladadas de dados podem ser alteradas. Ao derrotar completamente os exércitos de um inimigo em um território é possível ocupar o mesmo.
Recursos:	Poder dos deuses (Odin, Thor, Hela, Loki e Freya), um general com efeitos de comando especiais por jogador, barcos de guerra, Valhala (área para acumular pontos para invocar poderes de deuses) e exércitos para conquistar os territórios.
Conflitos:	Os dilemas entre os jogadores são fomentados pelos objetivos secretos de cada um. Em algumas partidas será preciso eliminar completamente os exércitos de um oponente específico e, para isso, talvez seja preciso forjar alianças com outro time. Em outras situações pode ficar claro o interesse de dois jogadores por um mesmo território e um conflito mais intenso se desenvolver nessa área.
Limites:	O tabuleiro do jogo é dividido em 6 grandes áreas e 35 sub territórios que podem ser ocupados pelos exércitos vikings. Não há limite de tempo, mas há limite de espaço que é um dos fatores que determina o resultado de vitória a seguir.
Resultados:	Quem completa o objetivo da carta recebido no início da partida, ganha o jogo. Só há um vitorioso e não há segundo lugar.

Exercício 2: crie a história com base no nome do game

No endereço da internet <http://videogamena.me> você encontrará um site que possui um gerador de nomes de videogames. Basicamente a ferramenta possui uma grande base de dados de palavras e as recombina formando títulos realmente inusitados.

O desafio deste exercício é: clique no gerador de nomes de videogames. Escolha o título mais estranho possível e, em seguida, escreva um parágrafo breve descrevendo como é este jogo.

Imagine como seria a sinopse de jogos como “*International bongo explorer*”, “*Custom sushi explosion*”, “*God of acid master*”, “*Impossible golf of the dead*” ou “*Omega gnome fight*”. Pense que você tem que escrever o texto que irá na parte de trás da caixa do game. Como você criaria algo curioso e chamativo para que os consumidores se interessassem pelo jogo?

Exercício 3: aliando mecânica com narrativa

O especialista em games Richard Dansky (2007, p.2-5) diz que no contexto de desenvolvimento de jogos a parte narrativa deve estabelecer um sincronismo com a mecânica. A narrativa orquestra os eventos do game provendo um *framework* para que mecânicas operem. O roteiro de um game é o momento multidisciplinar que uma narrativa encontra coerência com diferentes elementos interativos.

Com base nessa citação escolha um livro, filme, novela, série, peça de teatro, meme ou história em quadrinhos que você gosta. Como no exercício anterior, imagine uma sinopse para uma versão game dessa obra. No entanto, procure estabelecer como seriam as mecânicas desse jogo. Procure referenciar com outros jogos como seria a interface narrativa-mecânica do seu jogo detalhando ao máximo a experiência proposta.

Exercício 3: jogo da velha versão para três players

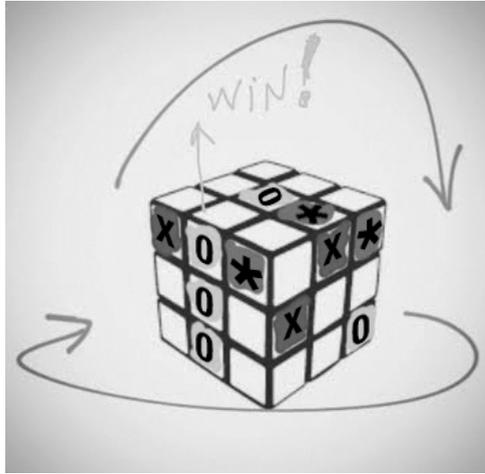
Fullerton (2008, p.50) sugere um exercício que, a princípio parece simples, mas é um desafio sensacional que merece ser citado aqui: fazer um jogo da velha que funcione para três pessoas. Imagine que o *grid* do tabuleiro, regras, dinâmicas e componentes precisam ser adaptados. Pense como estruturar um game como esse.

Uma dica importante para este exercício é pensar em outras estruturas para o seu jogo e sair do modelo clássico de papel. Imagine que a essência ainda deve ser um jogo que peças são colocadas e precisam formar uma linha horizontal, vertical ou diagonal como condição de vitória.

Tive contato com este exercício em um workshop que participei no congresso DIGRA (*Digital Games Research Association Conference*) de 2011 que aconteceu na cidade de Hilversum, na Holanda. Aliás, foi nesse congresso que travei contato com o livro *Game design workshop* mencionado anteriormente. Como obtive um resultado interessante, compartilho com os leitores e leitoras a solução que cheguei.

A ideia do meu jogo da velha para três players utiliza um cubo mágico de Rubik com todos os lados em branco; os espaços em branco possuem imãs e é possível colocar peças metálicas. A cada rodada os jogadores colocam uma peça de seu estoque e giram o cubo duas vezes (sendo que é preciso girar para dois lados diferentes toda vez). O jogador ou jogadora que terminar seu segundo movimento formando uma linha (vertical, horizontal ou diagonal) de suas peças ganha a partida.

A imagem a seguir mostra um resumo desta ideia:



Exercício 4: recriando o clássico Pong

O jogo Pong foi um dos primeiros jogos digitais criados por Allan Alcorn em 1972. O game é uma versão minimalista de uma partida de tênis usando dois retângulos que devem rebater uma “bola” quadrada; o Pong, inclusive, foi um dos primeiros jogos a figurar em consoles domiciliares na década de 1970 .

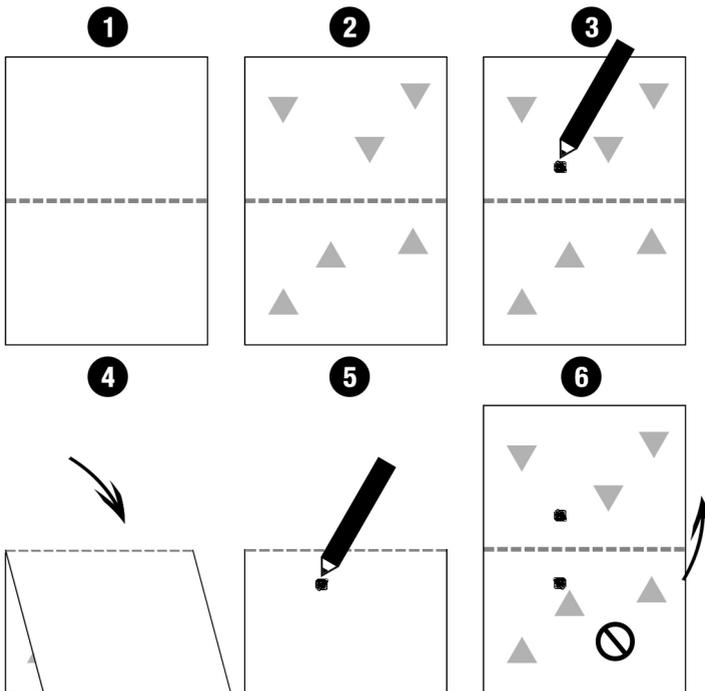
Se você nunca jogou, vale a pena conhecer este jogo, até mesmo pelo seu caráter histórico.

Neste exercício, imagine uma versão de Pong para um jogador (o jogo original é para dois players) adicionando novas mecânicas. Imagine que a “raquete” e a “bola” podem ter poderes especiais. Pense em novos pontos de vista e adicione elementos, mas não perca a essência do jogo.

Eu disponibilizei em meu site uma ideia que tive para este exercício no qual o jogador precisa controlar um *paddle* que oscila e fica com a cor do fundo. Você pode conferir o experimento no endereço: <http://www.vincevader.net/games/pont/> .

Exercício 5: batalha espacial numa folha A4

Quando eu era criança havia um jogo que era jogado durante as aulas em dois jogadores. Trata-se de uma batalha espacial travada em uma folha A4 usando uma caneta como arma.



É isso mesmo. Basicamente, esta brincadeira segue a seguinte sequência da imagem anterior: 1) em uma folha A4 sem pauta faça uma linha divisória exatamente no meio do papel – cada metade pertence a um jogador; 2) Cada jogador desenha de 3 a 6

naves (que são representadas por triângulos) de maneira aleatória no seu espaço; 3) tira-se par o ímpar para ver quem começa e o *starting player* deve desenhar um “tiro” (uma pequena bolinha) no lado que comanda; 4) em seguida este jogador dobra a folha; 5) após a dobra é preciso achar o lugar que o “tiro” foi dado e fazer outra bolinha no exato lugar com a caneta pressionando bem a área; 6) a folha deve ser aberta e é possível conferir se o “tiro” acertou a nave inimiga; neste caso o jogador 1 errou e é a vez do jogador 2.

Algumas considerações importantes: uma nave só é destruída se o tiro fica completamente dentro da área do triângulo. Quem destrói todas as naves do adversário ganha o jogo.

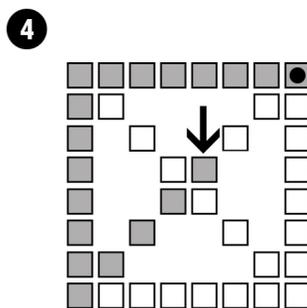
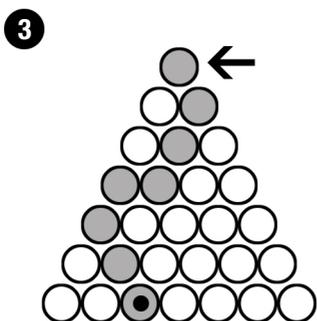
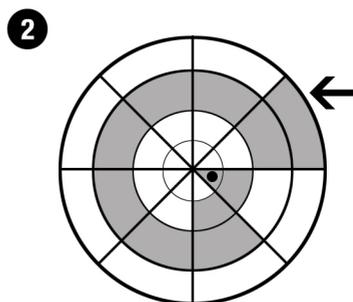
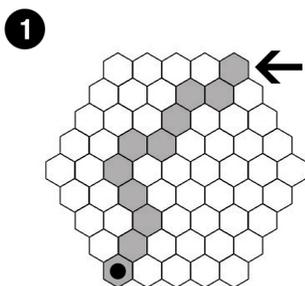
Com base nesse jogo sua missão neste exercício é incrementar a mecânica básica adicionando componentes como cartas e dados conferindo outros poderes para as naves que possam gerar reviravoltas interessantes no game. Pense grande e incremente em profundidade o jogo espacial.

Exercício 6: criando um jogo de *race to the end*

Uma das modalidades mais clássicas de board games é formado pelos jogos do tipo *race to the end*. Basicamente é um tipo de jogo no qual o objetivo é chegar ao fim de um trajeto. No caso de board games, há exemplos ancestrais dessa categoria e, mais recentemente temos excelentes exemplos como o *Jogo da Vida*, *Pitch Car* e *Formula D*. No caso de jogos analógicos é preciso rolar dados, montar combinações de cartas, dar petelecos em peças ou girar roletas para avançar peças até o final de um trajeto. Nos videogames há inúmeros exemplos de jogos de corrida, sendo que o título *Mario*

Kart é, sem dúvida, um ícone dessa modalidade.

O desafio deste exercício é criar um jogo de *race to the end*. No entanto é pertinente realizar esta atividade em dupla ou trio seguindo alguns pontos fundamentais: 1) estruture a ideia geral, adicione a narrativa e crie uma mecânica pertinente; 2) use soluções que fujam de roladadas de dados convencionais e trilhas circulares numeradas; pense em grids diferenciados (hexagonais ou circulares, por exemplo); 3) em grupo, teste e faça melhorias (lembre-se do processo iterativo discutido no início do livro).



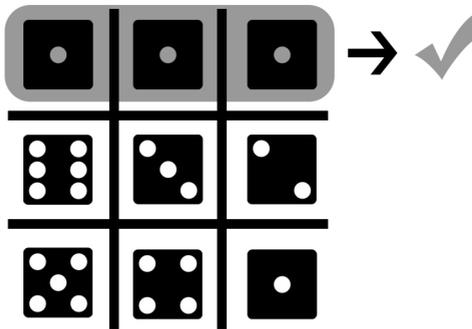
Na figura anterior, há algumas ideias de *grids* para fugir da óbvia trilha circular com números. Pode ser um tabuleiro hexagonal que permite uma movimentação para seis lugares diferentes partindo de um ponto (1); é possível pensar em uma área circular que os jogadores precisam fazer um caminho “espiralado” (2); outra possibilidade é uma área na qual o espaço vai afunilando como um triângulo (3); um grid quadrado pode ser incrementado com novas possibilidade de dar a volta na trilha para acessar um segmento central (4).

Exercício 7: lançando dados

O game designer alemão Reiner Knizia publicou um compêndio de jogos de dados intitulado *Dice games properly explained* (2010). Nesta obra, Knizia compilou diversos jogos de aposta, blefe, sorte, progressão e estratégia que usam essencialmente dados de seis lados em suas composições de mecânicas.

Para este exercício reúna um conjunto de 9 dados regulares (D6) e arquitete um jogo que envolva um alto fator de sorte aliado a um componente estratégico leve. Você pode adicionar outros elementos como perguntas e respostas, cartas de “castigo”, um tabuleiro simples ou outro componente que achar pertinente.

Na figura a seguir há um exemplo de jogo da velha que usa dados aos invés de Os e Xs em sua composição. Um jogador que complete três valores iguais marca o ponto e ganha a partida. Esse é só um ponto de partida, mas pode ser um bom pontapé inicial para pensar seu game. Reflita sobre como os dados são rolados e como são inseridos no espaço.



Exercício 7: o alfabeto como matéria prima

Jogos textuais formam outra seara bastante interessante para se pensar formatos de games. Há inúmeros jogos famosos no mercado que, em essência, usam letras e palavras como base para suas mecânicas; alguns exemplos são *Boggle Slam* (da Hasbro), *Wörter Würfeln* (“cubos de palavras” no alemão), *Pingo no i* (da Copag) e o clássico *Scrabble*.

O princípio de usar letras como elementos de jogos é um treino interessante para pensar jogos educativos, por exemplo. Uma mecânica simples utilizando o alfabeto é muito utilizada em escolas e é um exercício de memória e vocabulário: trata-se de escolher um tema e um jogador deve falar um palavra atrelado a ele, o segundo jogador deve pegar a última letra desta palavra e falar a sua a partir dela. Por exemplo: o tema escolhido foi “alimentos” e o primeiro jogador falou a palavra “feijão”; o segundo jogador tem 10 segundos para falar uma palavra que comece com a letra “O” e ele escolhe “ovo”. Um terceiro jogador escolhe “omelete”, um quarto fala “ervilha” e assim o jogo segue até alguém não conseguir falar

uma palavra e ser eliminado. Uma nova rodada se inicia com outro tema e um jogador a menos.

Outra ideia para este tipo de jogo é fazer um deck de cartas com letras do alfabeto. Aleatoriamente sorteia-se 3 cartas que são colocadas na mesa. Em 60 segundos os jogadores devem anotar em um papel o maior número de palavras contendo aquelas três letras, sendo que cada palavra vale um ponto. Se as letras sorteadas fossem “A”, “B” e “T” seria possível fazer uma lista com palavras como “abacate”, “botão”, “aberto” etc.

A partir destes exemplos, estruture um jogo que utilize letras ou palavras. Evite usar dados, cartas ou outros componentes. O foco deve ser total nos componentes textuais usando, no máximo, papel e lápis. Pense que é possível estruturar um game educativo.

Exercício 8: pensando games em redes sociais

O advento da internet, o surgimento das plataformas móveis conectadas à web e o grande número de telas/devices conectados em rede ajudam a multiplicar as possibilidades de consumo e entretenimento nos tempos em que vivemos.

A famigerada web 2.0 surgiu quando algumas plataformas (blogs, sites de rede social e publicadores de conteúdo) começaram a fornecer um ferramental bastante prático e intuitivo para que seus usuários criassem e publicassem seus próprios conteúdos, dispensando a mediação de profissionais altamente especializados, familiarizados com os códigos e linguagens da computação.

Jenkins, Green e Ford (2014, p.23) apontam que, atualmente, graças à disponibilidade de aparatos tecnológicos conectados com

a internet, há um modelo mais participativo de cultura no qual os diferentes públicos não são mais vistos como consumidores de mensagens pré-construídas, “mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia de maneiras que não poderiam ter sido imaginadas antes”.

A disponibilidade de internet nos smartphones e outros devices móveis permite esse compartilhamento em grande escala e faz com que tenhamos um número cada vez maior de aparatos e aplicativos que cumprem esse papel.

Atualmente, publicar algum tipo de conteúdo textual, de vídeo ou foto em plataformas como Facebook, Instagram ou Twitter é algo bastante corriqueiro e trivial em determinadas sociedades atuais. Muitas campanhas de marcas, produtos ou serviços se valem de mecânicas lúdicas nestas redes, inclusive, para propor interação e participação com seus consumidores. Não é incomum encontrarmos promoções que premiam a foto com maior número de *likes* ou o usuário que descobriu a solução de um mistério em uma URL oculta por meio de pistas fornecidas na página da empresa, marca, produto ou serviço.

Neste exercício iremos explorar esta característica da contemporaneidade: crie um jogo que tenha algum tipo de desdobramento em uma rede social. Pense em como *#hashtags*, compartilhamento de conteúdo ou *likes* em imagens podem ser a essência de um game. Modele como os pontos podem ser computados e quais são os limites de tempo e espaço (como fizemos no exercício 1) a serem considerados.

Exercício 9: habilidade como componente de game design

Jogos que envolvem habilidade física são um filão importante do mercado de jogos. Há games dessa categoria em formato analógico como o popular *Jenga* (clássico jogo de empilhar e desempilhar barras de madeira tentando construir a torre cada vez mais alta) e o divertido *Rhino Hero* (uma espécie de Jenga com cartas que devem ser empilhadas formando um prédio que o herói rinoceronte deve impedir a queda). Nos videogames há um sem número de exemplos que demandam habilidade física para cumprir as fases; um em específico que gosto muito é o título *Entwined* de 2014, lançado com exclusividade na plataforma Playstation, no qual é preciso comandar duas entidades em semicírculo utilizando os dois direcionais do controle.

Colocar a habilidade física dos jogadores em desafio pode gerar um produto lúdico interessante.

Sendo assim, utilizando um baralho normal sua missão é criar um jogo de habilidade com cartas para dois a quatro jogadores. As cartas serão empilhadas? Serão arremessadas para dentro de algum recipiente? É preciso dobrar as cartas no meio para fazer figuras? O resultado final vai parecer uma obra de arte contemporânea? Pense que o game precisa ter regras simples para serem explicadas e como pode ter um fator de *replay* alto.

Exercício 10: marcas em interfaces de games

Este aqui é mais um exercício que aplico em sala de aula junto ao meu amigo Prof. Mauro Berimbau. O foco dele é praticar o

uso de games em ambientes de marketing e comunicação.

Para este desafio, escolha uma marca e pense em um jogo (digital ou analógico) que ela poderia ser inserida. Algumas questões elementares para esta prova são: 1) como a marca figura na interface do jogo?; 2) algum produto da marca é um poder especial no game?; 3) a marca patrocina o jogo sem alterar sua mecânica ou adiciona elementos que modificam a maneira que o game é jogado?; 4) qual o benefício que a marca ganha ao investir em um jogo como o que você escolheu?

O famigerado *Monopoly* da empresa Hasbro teve uma versão totalmente ambientada com elementos da marca Coca-Cola, por exemplo. O jogo *Terra* criado por Bruno Faidutti fez parte de uma campanha de arrecadação de doações para crianças necessitadas da UNESCO. No Brasil, a pomada para pele *Nebacetin* fez uma versão “famílias modernas” para o *Jogo da Vida* da marca Estrela .

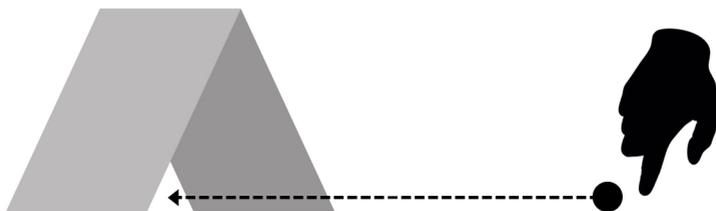
Os exemplos do parágrafo anterior são boas inspirações que merecem uma pesquisa aprofundada na internet antes de começar a colocar as ideias em prática.

Exercício II: incrementando um futebol de petelecos

São inúmeros os exemplos de jogos analógicos cuja mecânica gira em torno do uso de petelecos. *Elk Fest*, *Pitch Car* e o clássico *Crokinole* são apenas alguns exemplos para esquadrinharmos essa modalidade de game.

Para esse exercício você vai precisar de um baralho e de uma bolinha de papel. Pegue os dois coringas e monte uma “tenda” de cartas. Coloque a bolinha em uma distância de três palmos

e tente marcar um gol dando petelecos. Essa é a ideia básica para começarmos a pensar em algo mais sofisticado. Seu desafio aqui é utilizar o restante das cartas do baralho para adicionar elementos ao jogo. Pense em naipes que dão poderes ou permitem que outras manobras sejam adicionadas (como assoprar a bolinha sem desmanchar o gol). Considere que é possível pensar em desenhos diferentes para o gol (podem ter vários gols ou pode ser um castelo de cartas que não pode ruir). O importante é sempre manter o foco no peteleco ou em maneiras divertidas de fazer com que a bolinha atravesse o gol.



Exercício 12: praticando *level design*

Pense em diferentes videogames que você gosta. Relembre aqueles que possuem diferentes níveis. Pode ser *Super Mario Bros* ou pode ser *Candy Crush*. Pode ser *God of War* ou *Pac Man*. Não importa. Todos esses jogos possuem níveis que representam uma gradação no desafio proposto. Alguns vão ter mais de mil níveis – como é o caso de *Candy Crush* – e outros terão um só nível que vai ficando com

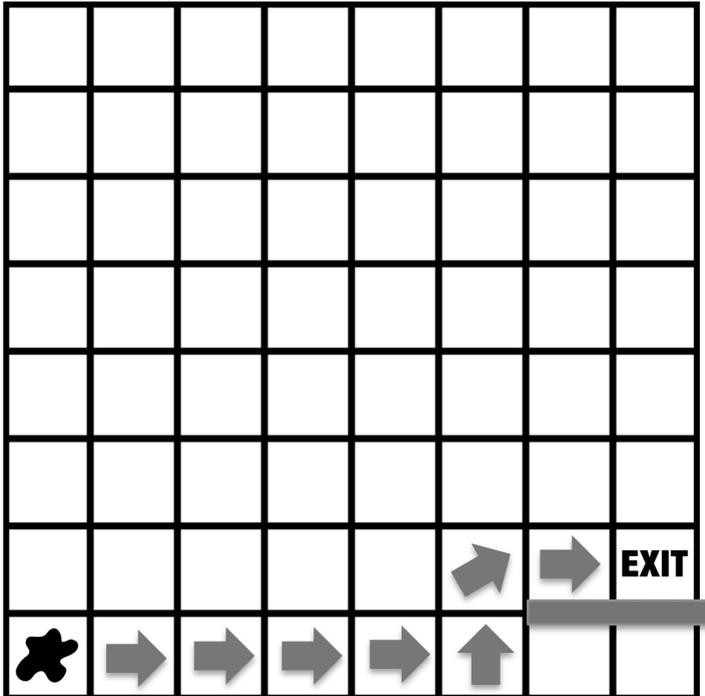
os inimigos mais velozes – como é o caso do *Pac Man*. As diferentes situações exemplificadas neste parágrafo passam pelo processo de *level design*; uma construção estratégica de experiência de usuário com *gameplay* e narrativa.

Neste contexto é importante explicar que *level design* é o processo de construir a experiência que será oferecida diretamente ao jogador usando componentes gerados pelo game designer. *Level designers* criam o espaço no qual o game ganha “corpo”, estabelecem as condições iniciais do nível, determinam o *set* de desafios que o jogador irá ter em cada estágio, fecham as condições para avançar para a próxima parte; criam a interface entre o *gameplay*, a narrativa e a estética do nível (ADAMS, ROLLINGS, 2009, p.399-400).

Sobre este assunto, como lembra Braga (2018) é essencial entender que diferente de outras mídias, em favor da motivação ou diversão do jogador ou jogadora, muitas vezes a usabilidade pode ser deixada de lado para criar um contexto de dificuldade pertinente ao desafio proposto pelo game. Ou seja, muitas vezes para criar um nível interessante e desafiador, regras básicas de “clareza” na transmissão de informações podem ser sacrificadas para deixar o *gameplay* mais interessante.

Com base nisso, nesse exercício iremos exercitar nossa capacidade de desenhar o nível de um game digital (vale frisar que jogos analógicos podem ter uma construção de níveis também). De posse de papel quadriculado tente estabelecer um espaço que o seu jogo irá acontecer (no próximo exercício poderemos materializar melhor o que foi proposto aqui, inclusive). Comece por um jogo simples de tela fixa no qual a personagem deve atravessar a tela para achar a saída. Comece do nível elementar e desenhe, pelo menos,

outros três desafios. Pense em um game 2d com movimentação lateral ou com visão superior da tela para iniciar sua prática.



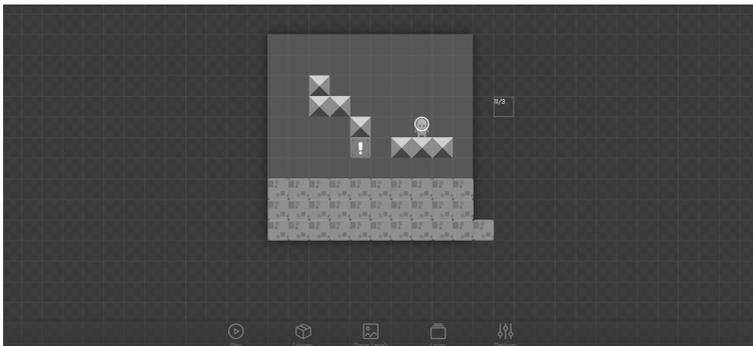
Na figura anterior podemos ver o nível mais simples de um jogo no qual a personagem precisa achar a saída a cada fase. Pense no *level* mais básico e vá sofisticando; utilize a estrutura de *grid* proposta na imagem exibida. Faça uma reflexão de que tipo de desafios (inimigos, plataformas móveis, armadilhas, perigos etc.) os players podem vir a enfrentar. Você verá que esse exercício é um caminho excelente para a criação de *puzzles* e outras interações em jogos digitais e também em jogos analógicos.

Exercício 13: experimentos com jogos digitais

A ideia deste exercício é iniciar o contato inicial do leitor ou leitora com o universo da lógica de programação dos jogos digitais. Longe de ter a intenção de - em um único exercício - resumir a complexidade dessa área, o intuito aqui é estabelecer um contato com o processo de criação e produção de um game para plataformas digitais. O exercício de *level design* anterior pode ser uma base interessante para trabalharmos neste aqui.

Não é função deste tópico ensinar códigos ou linguagens de programação, mas sim apresentar uma ferramenta interessante para um primeiro contato com esse ambiente.

Logo, para materializarmos um primeiro experimento de game digital sugiro o uso do site *Flowlab* por meio do endereço <https://flowlab.io/> . Não é necessário instalar nenhum software e tampouco fazer download de arquivos pesados. Utilizando os recursos disponibilizados pelo site é possível criar alguns procedimentos básicos de jogos e algumas interações mínimas com colisão, captura de objetos e controle de personagem pro meio do teclado do computador.



O desafio aqui é criar uma tela como a da figura anterior fazendo com que um personagem consiga pular em diferentes plataformas para pegar um determinado objeto. Para criar este projeto de game, o leitor ou leitora vai travar contato com um tutorial que ensinará os comandos básicos e sequências elementares de lógica de programação sem a necessidade de escrever longas linhas de código. Vale frisar também quem o site disponibiliza um grande acervo de elementos gráficos que podem ser utilizados para interface do seu jogo.

A partir desse primeiro exercício procure criar desafios mais sofisticados. Pegue alguns *print screens* de jogos de plataformas que você gosta e procure reproduzir o desafio deles utilizando o *Flowlab*. Uma vez que o leitor ou leitora esteja familiarizado com o software pode ser interessante utilizar a plataforma *Construct* para uma experiência um pouco mais aprofundada de jogo digital.

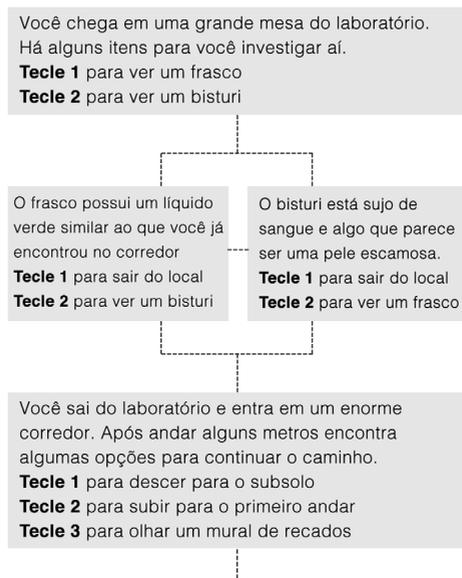
O primeiro contato com essas ferramentas online pode ser o início de um caminho para estudar as chamadas *engines* (ou motores gráficos) de games. Duas das *engines* mais conhecidas deste mercado são *Unity* e *Unreal*. Ambas as plataformas estão disponíveis gratuitamente e com um sem número de tutoriais criados e geridos pelas respectivas comunidades.

Como afirmei no início deste livro: o objetivo aqui é abrir horizontes para que os leitores e leitoras conheçam diferentes caminhos na área de jogos. Quem sabe este primeiro contato não venha a ser o que pode definir sua carreira na área de programação de games?

Exercício 14: criando um jogo de escolher caminhos baseado em árvores de decisão

Nos idos de 2008 tive a oportunidade de participar de um projeto bastante interessante em parceria com a agência F.biz de São Paulo. Criamos para a operadora Vivo um jogo de mistério e investigação no qual os jogadores optavam por caminhos para desenrolar a narrativa. O projeto se chamou *Vivo Labirinto* e, na época, o game funcionava via envios de mensagens de texto (SMS).

Basicamente, o usuário recebia mensagens e devia ir optando por trilhas que desencadeavam diferentes enigmas e finais possíveis. A plataforma era digital, mas a estrutura era baseada nos clássicos livros de *Aventuras Fantásticas* escritos por Steve Jackson e Ian Livingstone no qual era preciso tomar decisões e ir para uma determinada página para continuar a leitura da história.



Este tipo de estrutura, bastante utilizado em sistemas de informática, *chatbots* e autoatendimentos de diferentes empresas, é chamado de “árvore de decisão”. A partir de um determinado ponto há ramificações para outros pontos e assim sequencialmente até um possível ponto final.

No exemplo anterior é possível visualizar uma estrutura simples de narrativa baseada em árvore de decisão. O jogador é convidado a fazer escolhas que vão gerando novas possibilidades e apresentando a história para ele. É possível sofisticar este tipo de recurso utilizando opções fechadas e opções abertas. É interessante também imaginar que uma história como essa pode ser experienciada diversas vezes. Um determinado jogador que optou por um caminho na trama ao jogar novamente pode ter curiosidade para descobrir outras possibilidades da história.

Diferentes videogames utilizam este tipo de mecânica focada em escolhas narrativas. A desenvolvedora francesa Quantic Dream ficou famoso por jogos como *Heavy Rain*, *Beyond: two souls* e – mais recentemente – com o título *Detroit: become human*. Já a desenvolvedora americana Telltale se consagrou com os jogos da série *Walking Dead* que utiliza este tipo de mecânica baseada em múltiplas escolhas. Produtoras de jogos para plataforma mobile como a 3 Minute Games também estão lançando produtos interessantíssimos para smartphones e tablets como é o caso do jogo *Lifeline* que foi criado em uma estrutura de árvore de decisão sempre com apenas duas opções.

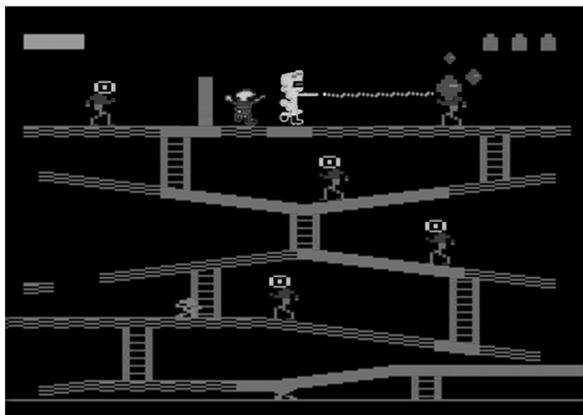
Com base nessa introdução, o desafio proposto neste exercício é o de criar uma breve narrativa lúdica utilizando a estrutura de árvores de decisão.

Pense em uma história interessante e como prender a atenção do jogador por conta de escolhas significativas que lhe serão apresentadas. Você pode estruturar sua narrativa em múltiplas opções. Minha sugestão é buscar algum software online gratuito ou simplesmente organize em um grande arquivo de Excel com caixas de textos e conectores.

Exercício 15: repensando o presente dos videogames com referências do passado

O título desse último exercício soa como algo filosófico, mas na verdade é algo simples e bastante divertido de se fazer. Este tópico 15 foi baseado em uma ideia de Dille e Platten (2007) proposta no livro *The ultimate guide to video game writing and design* com algumas modificações. É um teste para treinarmos adaptação de temas/mecânicas e exercitarmos algumas habilidades com software gráfico (Photoshop, por exemplo).

Para realizar esta missão siga os seguintes passos: 1) escolha um jogo da geração atual de videogames (quanto mais complexo, melhor); 2) tente recriar a essência temática e mecânica desse jogo como se ele fosse projetado para a plataforma Atari dos anos 1980 (veja bem, estamos falando de criar um *concept* do game e não programar o mesmo); 3) pegue imagens da internet, modifique, ajuste e tente criar algumas telas que mostram como seria a versão antiga de um jogo atual. Você verá que é um exercício bastante inspirador para repensar quais mecânicas são possíveis ou não em plataformas mais limitadas.



Com base nesse exercício eu procurei pensar uma versão Atari de um de meus jogos favoritos de Playstation 3 e 4: o título *Last of Us*. Na plataforma da Sony temos uma história complexa com diferentes camadas de tramas e reviravoltas. Há diversas mecânicas empregadas para dar sentido à narrativa e – logicamente – uma beleza gráfica digna de um filme de cinema. Quando pensei como este game seria em uma versão a plataforma Atari (acima) procurei imaginar uma tela fixa na qual você comanda a personagem Joel que deve levar a personagem Ellie de um lado a outro da tela (cada tela seria um cenário do game). Para isso, é preciso matar os seres contaminados pelo fungo que dizimou boa parte da humanidade, mas as balas são limitadas – é preciso estabelecer rotas estratégicas de fuga.

É um dos exercícios que mais gosto de praticar atualmente. Como uma ideia complementar, caso você possua algum manejo avançado com Photoshop, tente criar a capa do jogo. Lembrando que as artes das caixas de Atari eram fundamentais para o entendimento da narrativa dos games .

Palavras finais



Jason Schreier (2017) entrevistou alguns dos principais nomes da indústria de games mundial em seu livro *Blood, sweat, and pixels*. A obra narra as aventuras e desventuras de se trabalhar criando produtos para uma das maiores indústrias do mundo. Em boa parte dos casos narrados os entrevistados enfatizam a importância do planejamento, preparo e prototipação dos games, sendo que também é ressaltado o processo de brainstorm, geração de ideias e exercício de game design. Parte do que foi proposto neste livro veio da inspiração da leitura do livro de Schreier, inclusive.

Em meu livro *Level hard: Pesquisando, criando e produzindo games no território brasileiro* (MASTROCOLA, 2018) também enfatizei a importância desse tipo de treino para os processos de game design em um país no qual a indústria de jogos não está consolidada como na Europa, Ásia ou América do Norte.

Tudo que foi apresentado neste livro foi fruto de horas de experimentação em aulas que ministro na ESPM. Sem contar as inúmeras discussões com a equipe do Game Lab ESPM e a participação e organização de eventos relacionados ao universo dos games. Vale lembrar também que as “jogas” com os amigos também são fontes épicas de inspiração para este tipo de material.

A área de games é repleta de caminhos possíveis para serem seguidos. Os talentos envolvidos na criação de um jogo

– seja ele digital ou analógico – são muitos e tendem a aumentar com a ultra especialização que este mercado está passando. Vale ressaltar que as cadeias produtivas também estão se sofisticando para disponibilizar tamanha quantidade de jogos em um mercado altamente competitivo.

Nesse sentido, as páginas que o leitor ou leitora travaram contato aqui buscam ser um pequeno guia para auxiliar nos primeiros passos dessa jornada.

Obrigado pela leitura!

#GoGamers

Referências bibliográficas



ADAMS, Ernest; ROLLINGS, Andrew. **Fundamentals of Game Design**. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2009.

BRAGA, Alexandre Santaella. Usabilidade e jogabilidade no design de jogos digitais. IN: MASTROCOLA, Vicente Martin (Org.). **#GoGamers: estudos de jogos na ESPM**. São Paulo: ESPM, 2018. Disponível para download em <powerlab.espm.br/ebooks/gogamers.pdf>. Acesso em 6/2018.

BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. **Challenges for game designers**. Boston: Cengage Learning, 2009.

DANSKY, Richard. Introduction to game narrative. BATEMAN, Chris (Ed.). **Game writing: narrative skills for videogames**. Boston: Thomson, 2007.

DILLE, Flint; PLATTEN, John Zuur. **The ultimate guide to video game writing and design**. New York: Skip Press, 2007

FORD, Sam; GREEN, Joshua; JENKINS, Henry. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

FULLERTON, Tracy. **Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

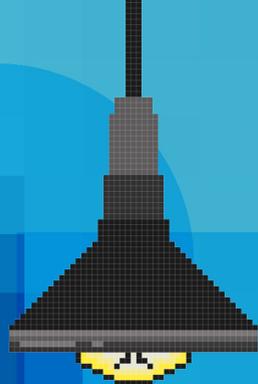
JUUL, Jesper. **A casual revolution**. Cambridge: The MIT Press, 2010.

KNIZIA, Reiner. **Dice games properly explained**. Pacific Northwest: Blue Terrier Press, 2010.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Level hard: pesquisando, criando e produzindo games no território brasileiro**. Rio de Janeiro: Autografia, 2018.

SCHREIER, Jason. **Blood, sweat, and pixels: the triumphant, turbulent stories behind how video games are made**. New York: Harper, 2017.

TREFAY, Gregory. **Casual Game Design**. EUA: Elsevier, 2010.



Neste livro, o autor Vicente Martin Mastrocola apresenta algumas ideias centrais para a criação de jogos (digitais e analógicos). O que é game design? O que são mecânicas de jogos? O que é processo iterativo? Como montar um protótipo básico? Por que é importante realizar sessões de teste com um game? Estas são algumas das perguntas que este livro responde amparado por 15 exercícios práticos de resolução simples utilizando materiais acessíveis. Longe de ser um manual de fórmulas, “15 exercícios de criação de jogos: um guia introdutório para a prática de game design” é uma porta de entrada no instigante universo da criação de produtos lúdicos.

TECH | **ESPM**