

PCS 3549

Design e Programação de Games

Ricardo Nakamura

2023



RIO GRANDE/RS

06/11 A 09/11

<https://www.sbgames.org/sbgames2023>

06 a 09 de Novembro

Rio Grande - RS

Computação / Design / Cultura / Indústria / Educação

Expectativas?



Objetivos da disciplina

- Design de jogos digitais
 - Experiência de usuário
 - Gameplay
 - Regras x Narrativa
- Programação
 - Prototipação
 - Técnicas de implementação
 - Tecnologia x Gameplay

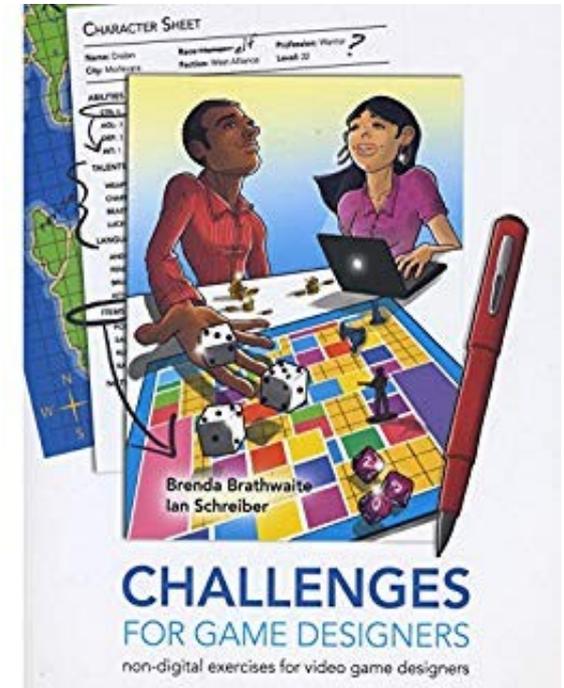
Abordagem prática

“Your first ten games will suck - so get them out of the way fast!”

(Jesse Schell, The Art of Game Design)



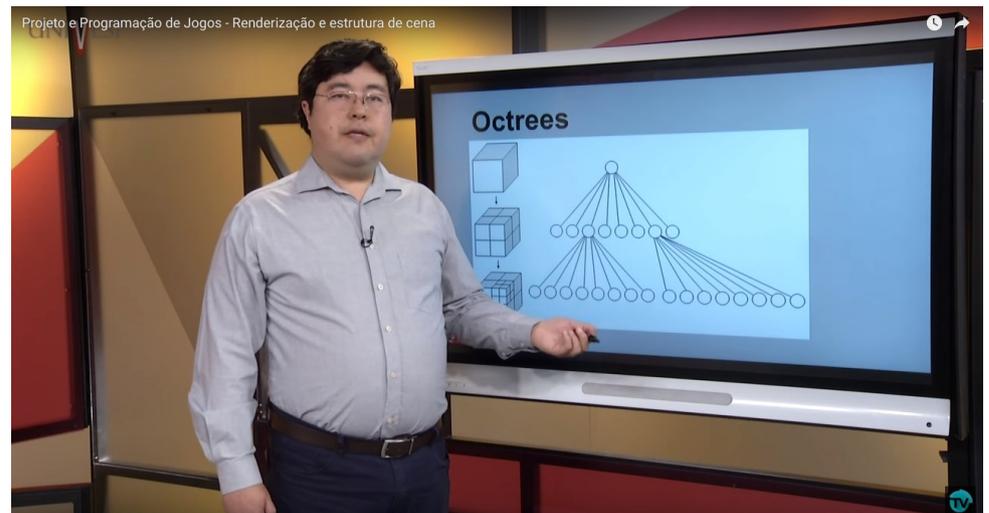
Jogos de tabuleiro!?



Aulas em vídeo

<https://cursos.timtec.com.br/course/desenhodejogos/intro/>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLxI8Can9yAHeZeBliLcRF3D0PqY8fsFCO>



Programa da disciplina

Critério de avaliação:

$$MF = (P + T1 + 2 \times T2) / 4$$

P = análise de Postmortem

T1 = trabalho I (jogo de tabuleiro)

T2 = trabalho II (jogo digital)

Trabalho 1

Protótipo de jogo de tabuleiro:

Versão jogável

Para um número fixo de jogadores

Não necessariamente com os componentes (peças, cartas etc.) resolvidos

Trabalho 2

“Vertical slice” de jogo digital:

Versão jogável

Um segmento (fase, mapa, em alguns casos um subsistema – p.ex. combate em um RPG)

Elementos funcionais, visuais e sonoros próximos de uma versão final

Ferramentas?

Default: Godot Engine 3.5

- <https://godotengine.org/>

Outros engines podem ser utilizados, sob responsabilidade dos alunos

- Unreal Engine, Unity, Clickteam Fusion, Game Maker, Stencyl, Construct, Phaser, PyGame, Löve 2D, Blender Game Engine, Adventure Game Studio...

Jogos digitais



Pioneiros – década de 1970



Consoles/PC – década de 1980



Jogos 3D – década de 1990



Jogos online – década de 2000



Jogos mobile – década de 2010



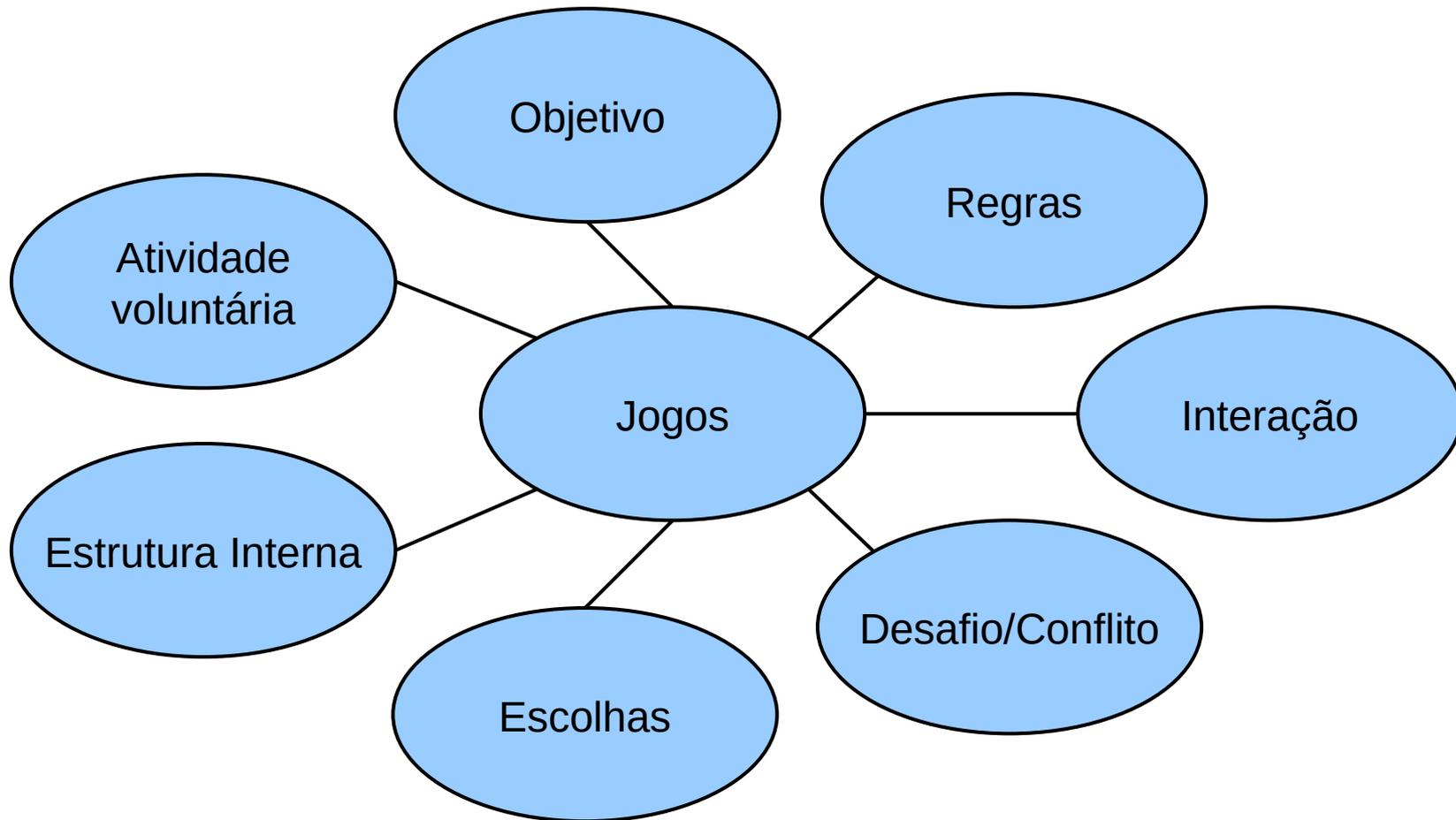
Discussão inicial

- Brainstorm: jogos digitais que vocês jogaram nos últimos três anos e que recomendariam
- Grupos de discussão selecionam um dos jogos e levantam dois pontos fortes e dois fracos
- Cada grupo apresenta seus resultados

Por que jogamos?

- Para Koster, a diversão é resultado, primariamente de se aprender sobre o jogo.
- Segundo Juul, a exploração de falhas sem maiores consequências é o atrativo.
- Diferentes autores relacionam o engajamento em jogos digitais ao conceito de Flow (Csikszentmihalyi)

Definições de jogos



SCHELL, J. The Art of Game Design (2008)

Próxima aula...

- Game design
- Experiência de jogador
- Sorteio dos postmortems
- Lembrem-se de ler os artigos e assistir os vídeos!

Atividade prática



<http://boardgamegeek.com/image/2341504/gears-war-board-game?size=large>

Atividade prática

Jogo de tabuleiro baseado em jogo digital

1. Escolher jogo e definir experiência
2. Concepção: esboçar aparência e regras
3. Enviar PDF com resumo da proposta no eDisciplinas!