

ROTEIRIZAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS

Aula 11

TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS
ROTEIRIZAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS

<http://www.marcelohsantos.com>
Marcelo Henrique dos Santos

Marcelo Henrique dos Santos

Mestrado em Educação (em andamento)

MBA em Negócios em Mídias Digitais

MBA em Marketing e Vendas

Especialista em games : Produção e Programação

Bacharel em Sistema de Informação

TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS
ROTEIRIZAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS

Aspectos Imersivos do Videogame

- NESTERIUK (2002) Narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional.
- Aumento da AUTO-REFERENCIALIDADE na cultura digital
- As 3 mídias auto-referencialidade está mais presente, são: filmes, publicidade e os jogos computacionais

Aspectos Imersivos do Videogame

- Regras nos jogos computacionais estão no coração do design.
“TODO ASSUNTO DE UM GAME TEM SER FORMALIZADO E CRIADO COM REGRAS, ANTES QUE O JOGO POSSA COMEÇAR”



REGRAS

Aspectos Imersivos do Videogame

- Tipos de auto-referencialidade em GAMES
- personalização dos games
- MODS são modificadores que permitem a expansão das possibilidades de um game. Código-fonte pode ser alterado. Exemplo QUAKE (game de ação) QUAKE RALLY (game de corrida)

Aspectos Imersivos do Videogame

- conversão dos games para outras mídias -> filmes, marketing games. Ex. Matrix, os games são complemento dos filmes.



Traços Fundamentais para Games



Traços Fundamentais para Games

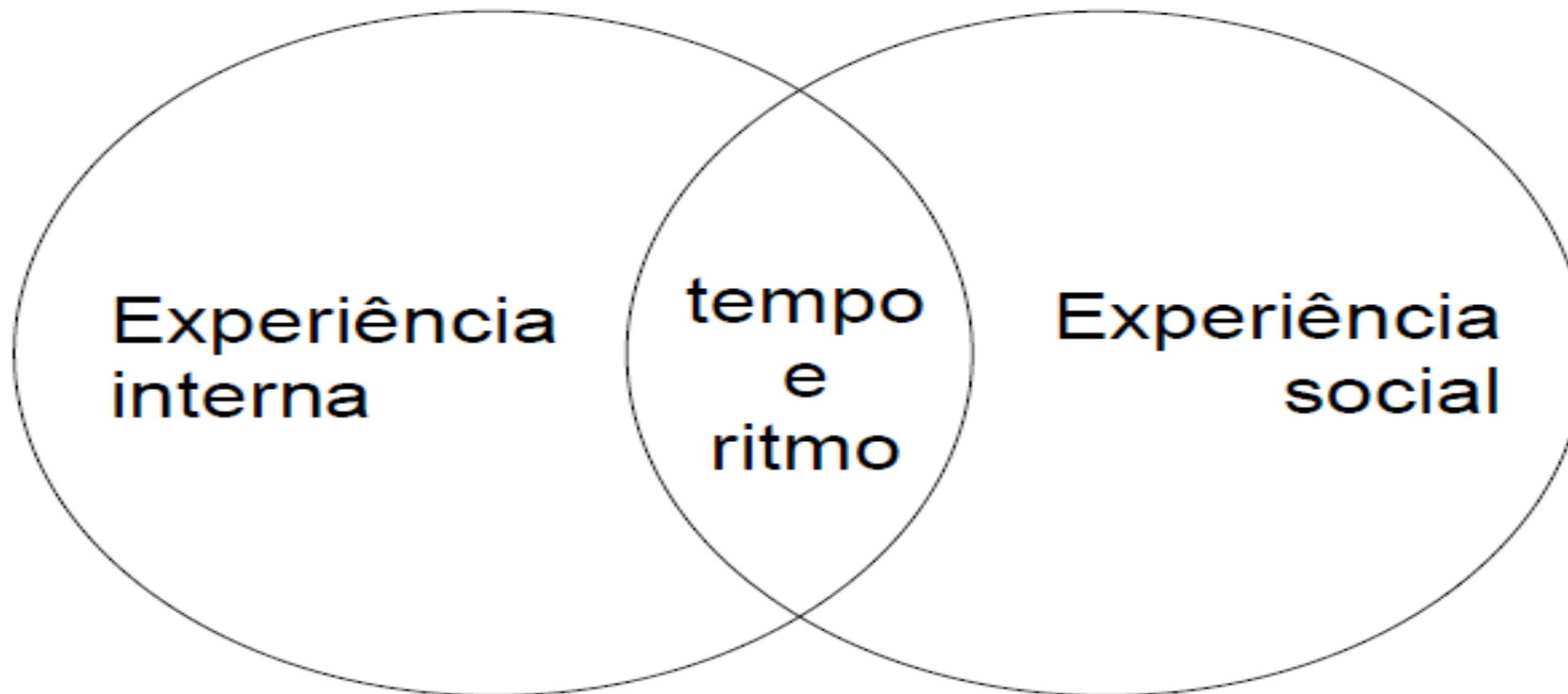
Para aumentar a imersão no games corporativos

1. Curiosidade - querer descobrir as coisas
2. Crie mistérios, mas deixe as respostas ambíguas
3. Excite os jogadores com possibilidades e oportunidades: novos mapas / mundos / cenários
4. Ritmo - permita às pessoas caírem com padrões de comportamentos

Para aumentar a imersão no games corporativos

5. Pavor - o maravilhoso perigoso, mas justificável (experiência interna)
6. Improvável - não é possível encontrar o irreal no real (detalhes espacialidade)
7. Use histórias / introdução reais
8. Use o áudio para preencher o mundo do jogo com substância sólida /real
9. Sempre os deixe querendo mais

Para Aumentar a Imersão nos Games Corporativos



REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA



BROTTO, F. O. Jogos cooperativos: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos: ReNovada, 1999.

CHIAVENATO, I. Treinamento e desenvolvimento de Recursos Humanos – Como incrementar talentos nas empresas. 7ª Ed. São Paulo: Ed. Manole, 2008.

GRAMIGNA, M. R. M. Jogos de empresa. São Paulo: Makron Books, 1994

KANAANE, R., ABUSSANRA, J. Jogos em treinamento e desenvolvimento do potencial humano. Jan/Fev/Mar 2008 ANO XIV n. 52 83-93

NESTERIUK, S. Narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional. Dissertação de Mestrado. 2002

TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS
ROTEIRIZAÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS

<http://www.marcelohsantos.com>
Marcelo Henrique dos Santos