

NARRATIVAS

COMO CONTAR HISTÓRIAS

- 1. Histórias Tradicionais**
- 2. Narrativas Transmídias**
- 3. Narrativas Interativas**

HISTÓRIAS TRADICIONAIS

... uma sequência enumerada de acontecimentos é uma "história" no sentido que as pessoas conhecem ...

Modos Narrativos

- **Épico** - narrado por meio da sequência de eventos (episódios)
- **Lírico** - narrado por meio da linguagem verbal em harmonia com a música ou a musicalidade das palavras
- **Dramático**- narrado por meio da representação/interpretação

NARRATIVAS TRADICIONAIS

- A descrição de um processo químico;
- Uma dissertação argumentativa;
- Um relato jornalístico;
- Uma análise histórica;
- Um roteiro

NARRATIVA DRAMATÚRGICA

- **Toda narrativa que envolva personagens e enredo;**
- **Personagem: agente consciente que toma decisões e que reage ao mundo a sua volta;**
- **Enredo: sequência temporal de eventos, com começo, meio e fim, que é influenciada pela agência dos personagens;**
- **Em inglês: *storytelling***
- **Tão antiga quanto a própria humanidade**

ELEMENTOS DE UMA HISTÓRIA

- **Personagem**
- **Trama/enredo**
- **Estrutura**
- **Tema**
- **Ambientação/contexto**
- **Estilo**
- **Elementos de uma história:**
- **...etc.**

NARRATIVA

- **Épico** - narrado por meio da sequência de eventos (episódios)
- **Lírico** - narrado por meio da linguagem verbal em harmonia com a música ou a musicalidade das palavras
- **Dramático** - narrado por meio da representação/interpretação

ÉPICO

- "Relato heróico"
- Poesia em terceira pessoa (sobre a vida de um personagem)
- Poemas longos que contam episódios
- Longa duração: a vida inteira de um personagem, de uma cidade, de um povo
- Não uma única situação, mas uma série de situações

Narrativa Épica



Dom Quixote de La Mancha é uma obra escrita pelo escritor espanhol Miguel de Cervantes e Saavedra (1547-1616).

Trata-se de uma sátira às antigas novelas de cavalaria, considerada uma das maiores obras da literatura espanhola e um clássico da literatura universal.

O livro de 1605 é um romance moderno e hoje conta com muitas versões traduzidas para inúmeras línguas.

DRAMÁTICO

- **Representação direta de ações**
- **Poesia centrada nos personagens**
- **Curta duração: começa e termina junto da ação**
- **O relato de um único acontecimento**

Narrativa Dramática



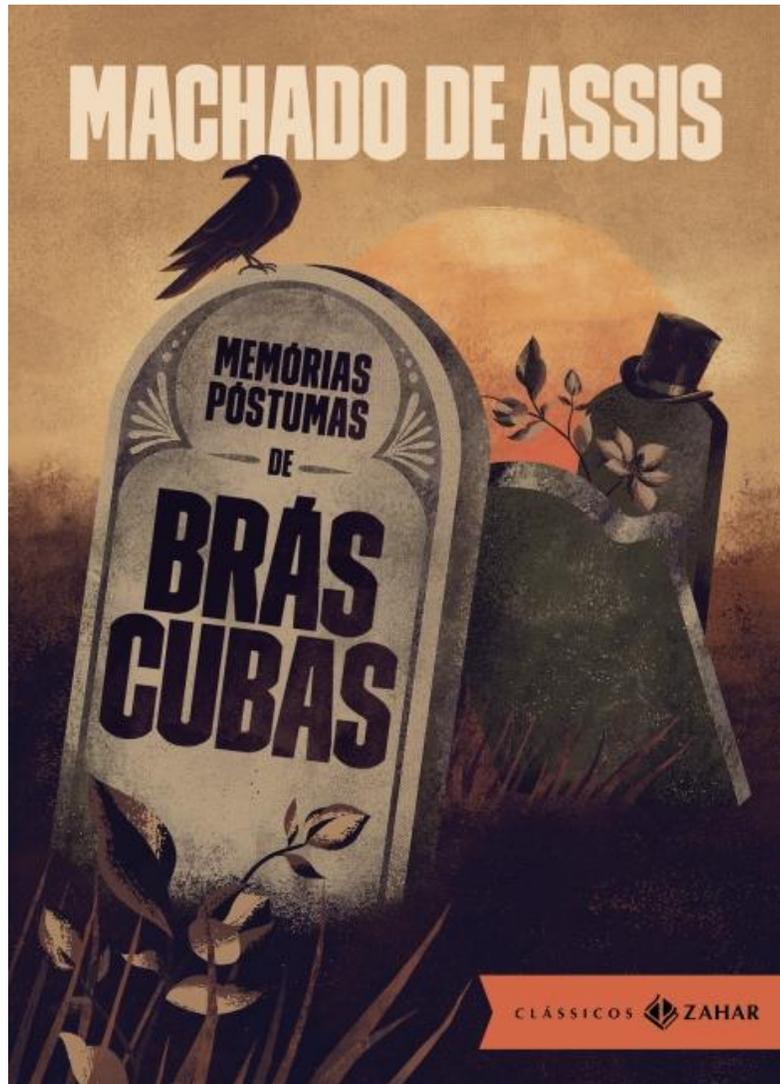
O filme mostra o reencontro de João Grilo e Chicó após 25 anos. João Grilo retorna a Taperoá e percebe que virou uma lenda na região, após Chicó passar anos contando a história de sua ressurreição. Com isso, Grilo, usando toda sua esperteza e astúcia, tenta tirar proveito de sua fama.

A peça teatral e depois o filme inspiram-se no universo de Ariano Suassuna, outras obras do autor como A Farsa da Boa Preguiça serviram de base para o roteiro de novos filmes.

LÍRICO

- "Poesia acompanhada da lira"
- Poesia em primeira pessoa (o autor se expressa)
- Subjetividade, ponto de vista do autor
- Temas "poéticos", oníricos
- No cinema: surrealismo

Narrativa Lírica



Memórias Póstumas de Brás Cubas de Machado de Assis, é um romance narrado pelo defunto de Brás Cubas.

Com ironia e sarcasmo, revisita a vida de Brás Cubas, seus amores e fracassos. Criticando a Sociedade do século XIX, a obra desafia convenções narrativas e explora a vaidade e a hipocrisia humanas com humor e profundidade.

CONFLITO

- Força-motriz por trás da ação dramática
- "Átomo" de todos os elementos da história dramática
- Medida pela qual a história "avança"

CONFLITO > PERSONAGEM > AÇÃO > ENREDO > HISTÓRIA

ESTRUTURA EM ARISTÓTELES

INÍCIO > MEIO > FIM

1º. ATO > 2º. ATO > 3º. ATO

ESTRUTURA EM ARISTÓTELES

APRESENTAÇÃO > CONFRONTAÇÃO > RESOLUÇÃO

ATO I > ATO II > ATO III

25% > 50% > 25%

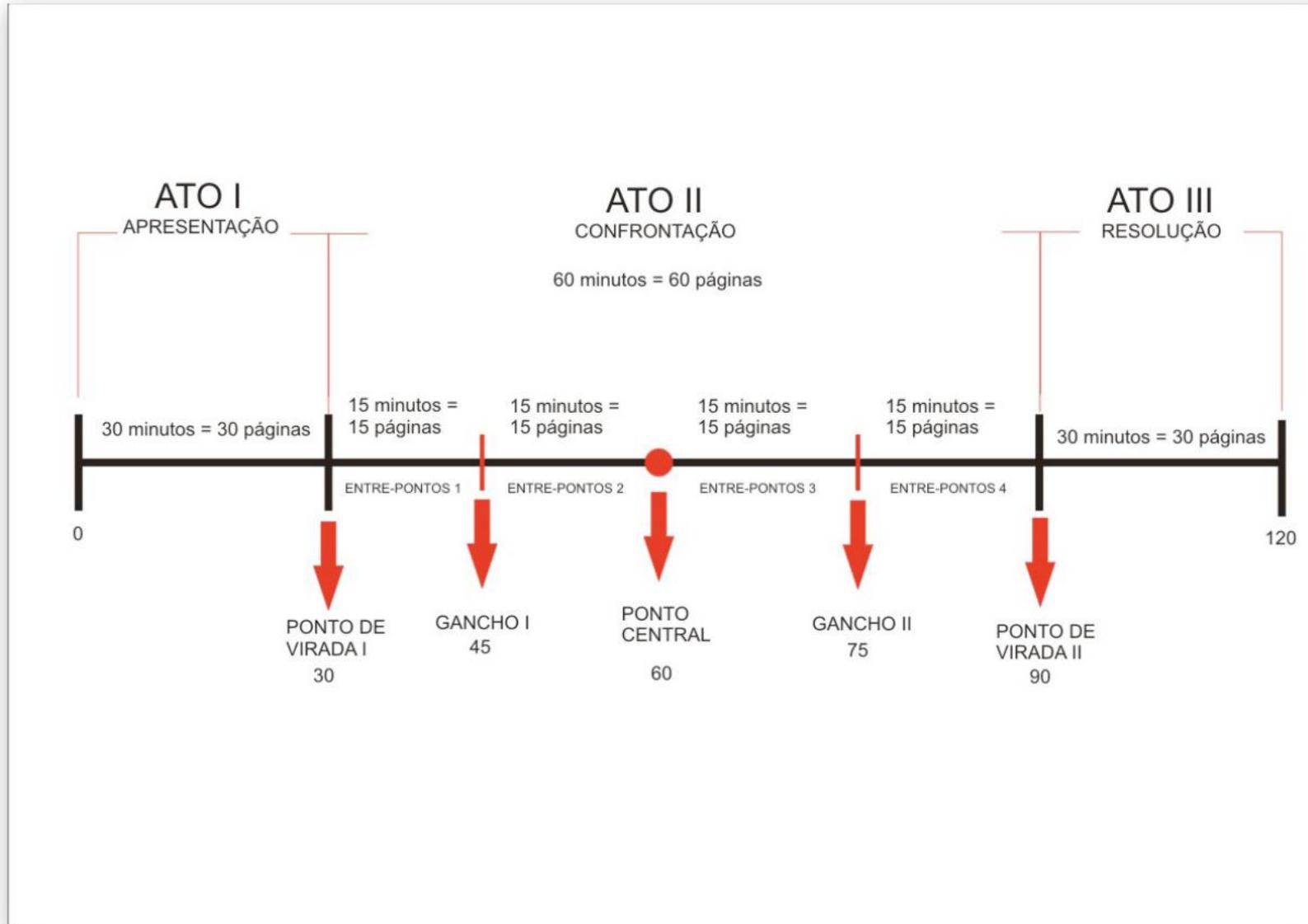


Ponto de
virada



Ponto de
virada

Roteiro Narrativo de Syd Field



Um roteiro é uma história contada com imagens.

Um roteiro trata de uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo a sua “coisa”.

Percebi que o roteiro possui certos componentes conceituais básicos comuns no que se refere à forma.

Esses elementos são expressos dramaticamente dentro de uma estrutura definida com início, meio e fim. (FIELD, p. 13)

Syd Field elaborou uma métrica precisa para a sequência de atos ao longo de uma trama.

PRIMEIRO ATO – SYD FIELD

- **Introduz o público à história**
- **Apresenta personagens e suas relações**
- **Dá o contexto da história**
- **Introduz a premissa dramática**
- **Inicia o conflito central**

SEGUNDO ATO – SYD FIELD

- O desenrolar da história
- Personagens enfrentando obstáculo atrás de obstáculo em busca de seu objetivo (conflito)
- É o dobro do Primeiro e do Terceiro ato (metade da história)
- Geralmente dividido em duas metades central

TERCEIRO ATO – SYD FIELD

- É o clímax da história
- O conflito se resolve (positivamente ou negativamente)
- Todas as tramas se concluem

TRÊS DIMENSÕES DOS PERSONAGENS

FISIOLÓGICA

- Gênero
- Idade
- Altura e peso
- Cor dos olhos, dos cabelos e da pele
- Postura
- Aparência
- Defeitos
- Hereditariedade

TRÊS DIMENSÕES DOS PERSONAGENS

SOCIOLÓGICA

- Classe social
- Profissão
- Educação
- Vida doméstica
- Religião
- Etnia, nacionalidade
- Lugar na comunidade
- Afiliações políticas
- Passatempos

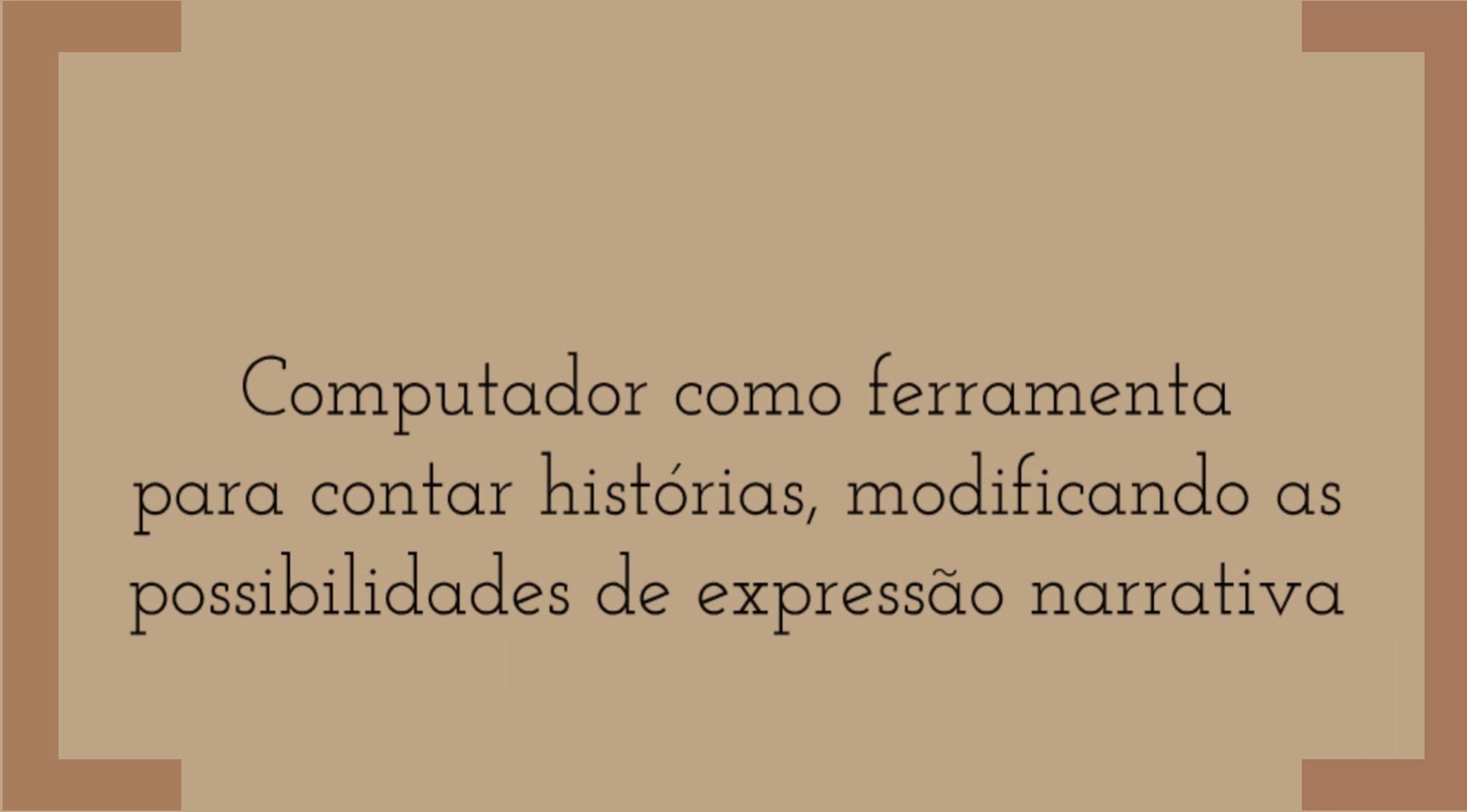
TRÊS DIMENSÕES DOS PERSONAGENS

PSICOLÓGICA

- Vida sexual
- Visão moral
- Ambição
- Frustrações
- Temperamento
- Atitude (rebelde, submissa, questionadora etc.)
- Complexos e surpestições
- Inteligência
- Qualidades e defeitos
- Habilidades

NARRATIVAS TRANSMÍDIAS

**Hamlet no holodeck:
o futuro da narrativa no ciberespaço**
Livro de Janet Murray

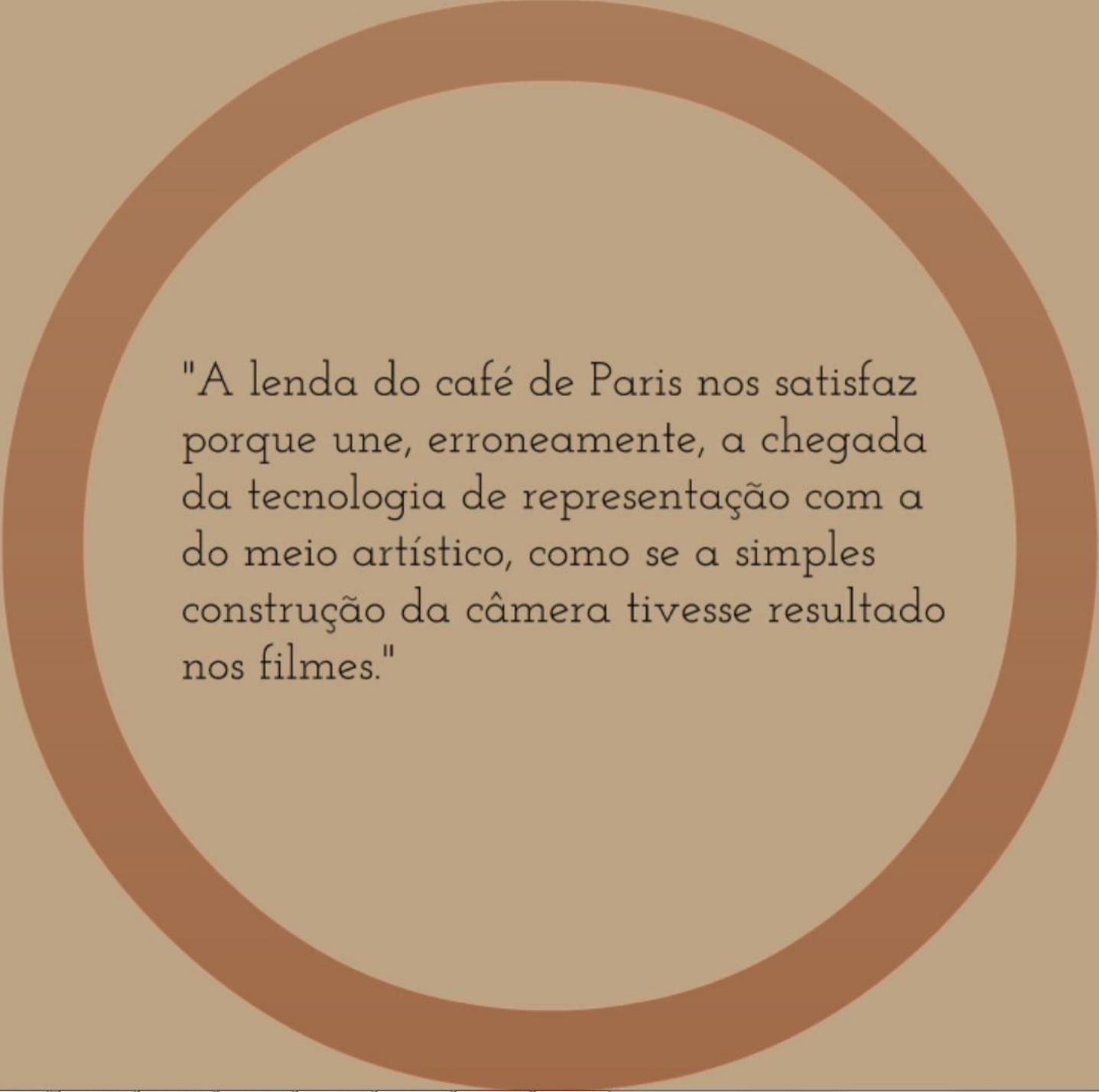


Computador como ferramenta
para contar histórias, modificando as
possibilidades de expressão narrativa

Para além da multimídia

"O nascimento do cinema foi há muito identificado com uma única noite: 28 de dezembro de 1895. Diz a lenda que um grupo de parisienses estava reunido no escuro porão do Grand Café, no Boulevard des Capucines, quando, subitamente, a vívida imagem de uma poderosa locomotiva pôs-se em movimento implacável na direção deles, deixando-os atônitos. (...) Estudiosos do cinema recentemente questionaram se a multidão, em sua busca por novidades, entrou em pânico de fato. Talvez os narradores que surgiram mais tarde tenham apenas imaginado que a primeira projeção de cinema, a nova atração de 1895, já carregasse consigo a tremenda força emocional dos inúmeros e sensacionais filmes que se seguiriam a ela.





"A lenda do café de Paris nos satisfaz porque une, erroneamente, a chegada da tecnologia de representação com a do meio artístico, como se a simples construção da câmera tivesse resultado nos filmes."

"Nas três primeiras décadas do século XX, os cineastas inventaram coletivamente o meio através da criação de todos os principais elementos da narração fílmica, incluindo o close-up, a cena de perseguição e o comprimento de filme padrão. A chave para esse desenvolvimento foi agarrar-se às propriedades físicas exclusivas do filme: os modos como a câmera poderia ser movida, como as lentes poderiam abrir, fechar e mudar de foco;"

(p. 73)

Características dos meios digitais:



ELIZA

"Weizenbaum é tido como o primeiro - e, talvez, ainda o principal - artista literário na área da computação, por ter empregado com tamanho sucesso o pensamento procedimental ao comportamento de um psicoterapeuta durante uma entrevista clínica. É a engenhosidade das regras de Weizenbaum que cria a conversação."

Procedimentais

```
1 using UnityEngine;
2 using System.Collections;
3
4 public class Master : MonoBehaviour
5 {
6     // lista de Comandos
7     List<Command>
8     commands;
9     public
10    void Start ()
11    {
12    }
13    public Command command;
14    public Slave slave;
15    void Start ()
16    {
17    }
18    // Quando se voltar para Home
19    void Update ()
20    {
21        SlaveOrder("moveBack");
22    }
23    }
24    private void SlaveOrder(Slave order)
25    {
26    }
27    {
28    }
29    {
30        Debug.Log("Master 1 on moving (MMS1)");
31    }
32    }
33    {
34        Debug.Log("Master 1 on moving (MMS1)");
35    }
36    }
37    }
38    }
39    }
40    }
```

ELIZA

"Weizenbaum é tido como o primeiro - e, talvez, ainda o principal - artista literário na área da computação, por ter empregado com tamanho sucesso o pensamento procedimental ao comportamento de um psicoterapeuta durante uma entrevista clínica. É a engenhosidade das regras de Weizenbaum que cria a conversação."

ELIZA

VP: Você acha que eu posso usar o computador esta manhã?

E: POR QUE VOCÊ PERGUNTA?

VP: É provável que eu consiga vender algum telcomp

E: POR QUE VOCÊ NÃO TEM CERTEZA?

VP: Os clientes que tenho nunca viram uma demonstração deste sistema

E: ISSO SIGNIFICA MUITO PARA VOCÊ?

VP: É lógico que sim!

E: VOCÊ PARECE MUITO CONFIANTE EM RELAÇÃO A ISSO.

VP: Isso é ridículo

E: COMO ASSIM, ISSO É RIDÍCULO?

VP: Existe algum motivo para eu não usar o computador agora?

E: CONTE-ME MAIS SOBRE OS SEUS CLIENTES.

VP: Por Favor, ligue-me no número 491-1850

Interatividade X Reatividade

"A empolgação com que as pessoas dialogam com Eliza também evidencia uma segunda propriedade central do computador: sua organização participativa. Achamos os ambientes procedimentais atraentes não apenas porque eles exibem comportamentos gerados a partir de regras, mas também porque podemos induzir o comportamento."

"Ao construir um mundo imaginário que responde a comandos digitados, os programadores estavam, em parte, celebrando o prazer de ter à disposição ambientes computacionais cada vez mais reativos."

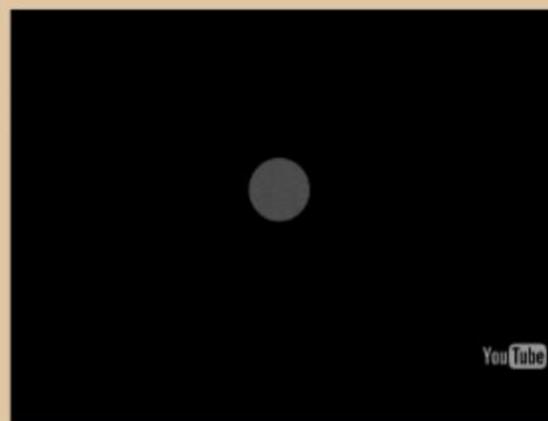
"Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover."



Espaciais



"Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover."



MYST

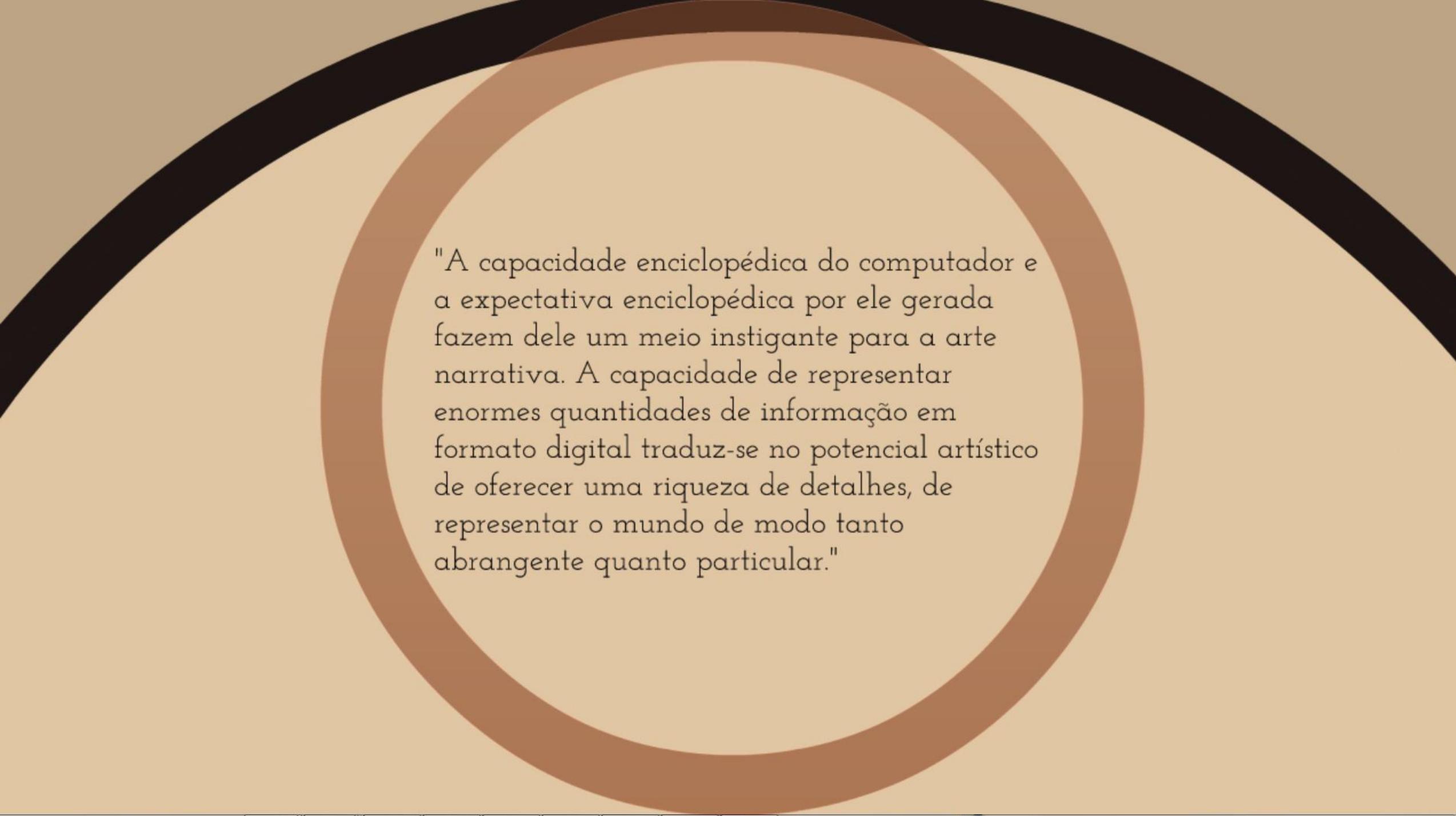
<http://www.youtube.com/watch?v=J8npW85PW0s>

http://www.youtube.com/watch?v=oFHj3-c6qxl&list=TLIFG5gUPUG_ZPyEgziVImPRtxuw6Lk9R

"A capacidade enciclopédica do computador e a expectativa enciclopédica por ele gerada fazem dele um meio instigante para a arte narrativa. A capacidade de representar enormes quantidades de informação em formato digital traduz-se no potencial artístico de oferecer uma riqueza de detalhes, de representar o mundo de modo tanto abrangente quanto particular."

Enciclopédicos





"A capacidade enciclopédica do computador e a expectativa enciclopédica por ele gerada fazem dele um meio instigante para a arte narrativa. A capacidade de representar enormes quantidades de informação em formato digital traduz-se no potencial artístico de oferecer uma riqueza de detalhes, de representar o mundo de modo tanto abrangente quanto particular."

Estética do meio

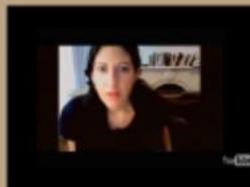
outra realidade

afetividade

mediação

fronteiras da ilusão

coerência



Imersão

atividade \neq agência

tempo como poder

luta

transmissão

ação

construção

agente-ato?



Agência



Emergência



raízes



Transformação

outra realidade

afetividade

mediação

fronteiras da ilusão

coerência



Imersão

atividade != agência

navegar como prazer

labirintos

transferência

construção

jogos

agente-autor?



Agência

Agência é a capacidade
de produzir efeitos no mundo
de acordo com as regras
de um jogo social. É a
capacidade de produzir
efeitos no mundo de
acordo com as regras
de um jogo social. É a
capacidade de produzir
efeitos no mundo de
acordo com as regras
de um jogo social.

"Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. (...) Mesmo nas raras ocasiões em que somos convidados a participar de um formato narrativo tradicional, nossa participação é circunscrita de tal forma que geralmente limita nosso sentido de agência."



Emergência

rastros



Transformação

Aproximação oralidade e ciberdrama

Narrativas orientadas a objetos?

Engajamento

"Como me dão um espelho adiante, um espelho de São Francisco? É um movimento no corpo do império pode ser uma festa de todos os lados. Eu me identifiquei totalmente com o império e seus objetivos para manter o ordeno. Quando ele por mim estava olhando o rebelde, por provocava desordem, desordem me fez pular. Eu pude perceber imediatamente porque não fui eu trair, mas sim quando surgiu."

Engajamento

"Como me disse um jogador adulto, um programador de São Francisco (...) esse recrutamento nas tropas do Império pode ser uma fonte de intensa fascinação. 'Eu me identifiquei totalmente com o Império e seus objetivos para manter a ordem. Quando dei por mim, estava odiando os rebeldes por provocarem desordem. Isso realmente me fez pirar. Eu pude perceber imediatamente como seria fácil me transformar num grande fascista."

Hiperséries (Transmídia?)

Ambientes imersivos (Second Life?)

Qual autoria?





Interpretações do mundo através de procedimentos



O ciberdrama emergente

"Eu me referi a esses vários tipos de narrativa sob a denominação genérica de 'ciberdrama' porque a forma de história digital que há de surgir - não importa o nome que receberá -, assim como o romance ou o cinema, abrangerá muitos formatos e estilos diferentes, mas será, essencialmente, uma entidade única e inconfundível. Não será apenas um 'isto' ou 'aquilo' interativo, embora muito dessa forma possa ser extraído da tradição, mas uma reinvenção do próprio ato de contar histórias para o novo meio digital."

NARRATIVAS INTERATIVAS

NARRATIVA – O que representam?

- **Acontecimentos**
- **Eventos da trama**
- **Arco do personagem**
- **Cenas**
- **Lugares (espaço-tempo) percorridos**
- **Escolhas feitas (mas não de forma interativa!)**

NARRATIVA – Se houve escolha?

- **Quais acontecimentos narrativos?**
- **Uma única trama?**
- **Arco do personagem se desenvolveria de uma única forma?**
- **Certas cenas aconteceriam?**
- **Liberade para ir e voltar nos lugares (espaço-tempo)?**

NARRATIVA PARA JOGO

**... definido e delimitado por regras,
de progressão incerta e cujo objetivo
seja a restauração final ou contínua
de um equilíbrio.**

JOGO - NARRATIVA

Narrativa dramatúrgica:

- **Toda narrativa que envolva personagens e enredo;**
- **Personagem: agente consciente que toma decisões e que reage ao mundo a sua volta;**
- **Enredo: sequência temporal de eventos, com começo, meio e fim, que é influenciada pela agência dos personagens**

NARRATIVA – O que representam?

- **Acontecimentos**
- **Eventos da trama**
- **Arco do personagem**
- **Cenas**
- **Lugares (espaço-tempo) percorridos**
- **Escolhas feitas (mas não de forma interativa!)**

NARRATIVA – Se houve escolha?

- **Quais acontecimentos narrativos?**
- **Uma única trama?**
- **Arco do personagem se desenvolveria de uma única forma?**
- **Certas cenas aconteceriam?**
- **Liberade para ir e voltar nos lugares (espaço-tempo)?**

NARRATIVA INTERATIVA

- Surge da interação do jogador com os sistemas do jogo
- Caminhos percorridos no espaço
- Caminhos percorridos na progressão do jogo
- O desenrolar do gameplay (narrativa emergente)
- Escolhas dramáticas (narrativa dramatúrgica)

FRAMEWORK MDA – Mechanic, Dinamic e Aesthetic

MECHANICS - Mecânica

- As regras e mecânicas do jogo. O sistema matemático o jogo.
- As regras do poker.

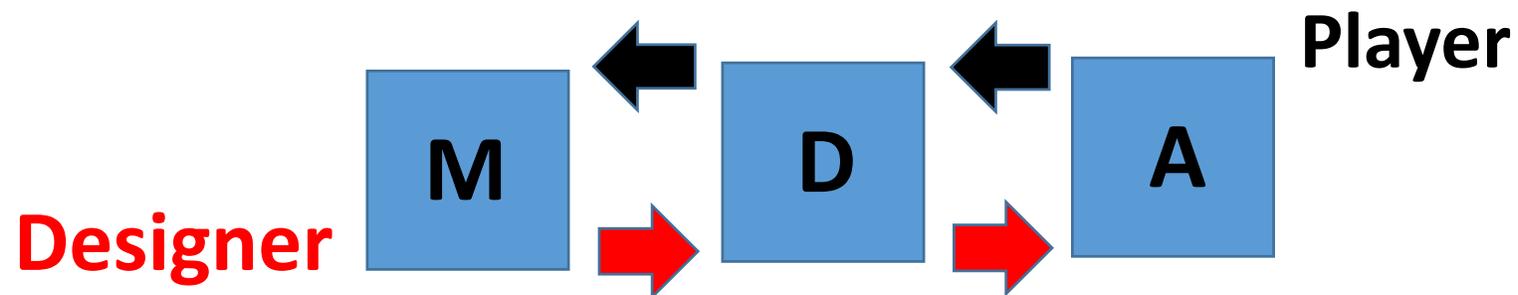
DYNAMICS - Dinâmica

- Comportamentos e situações que emergem da interação dos jogadores com o sistema do jogo.
- O blefe no poker.

AESTHETICS - Estética

- A experiência emocional e significativa do jogo.
- A experiência de jogar poker.

FRAMEWORK MDA – Mechanic, Dinamic e Aesthetic



TIPOS DE JOGOS

Emergência X Progressão

TIPOS DE JOGOS – Emergência

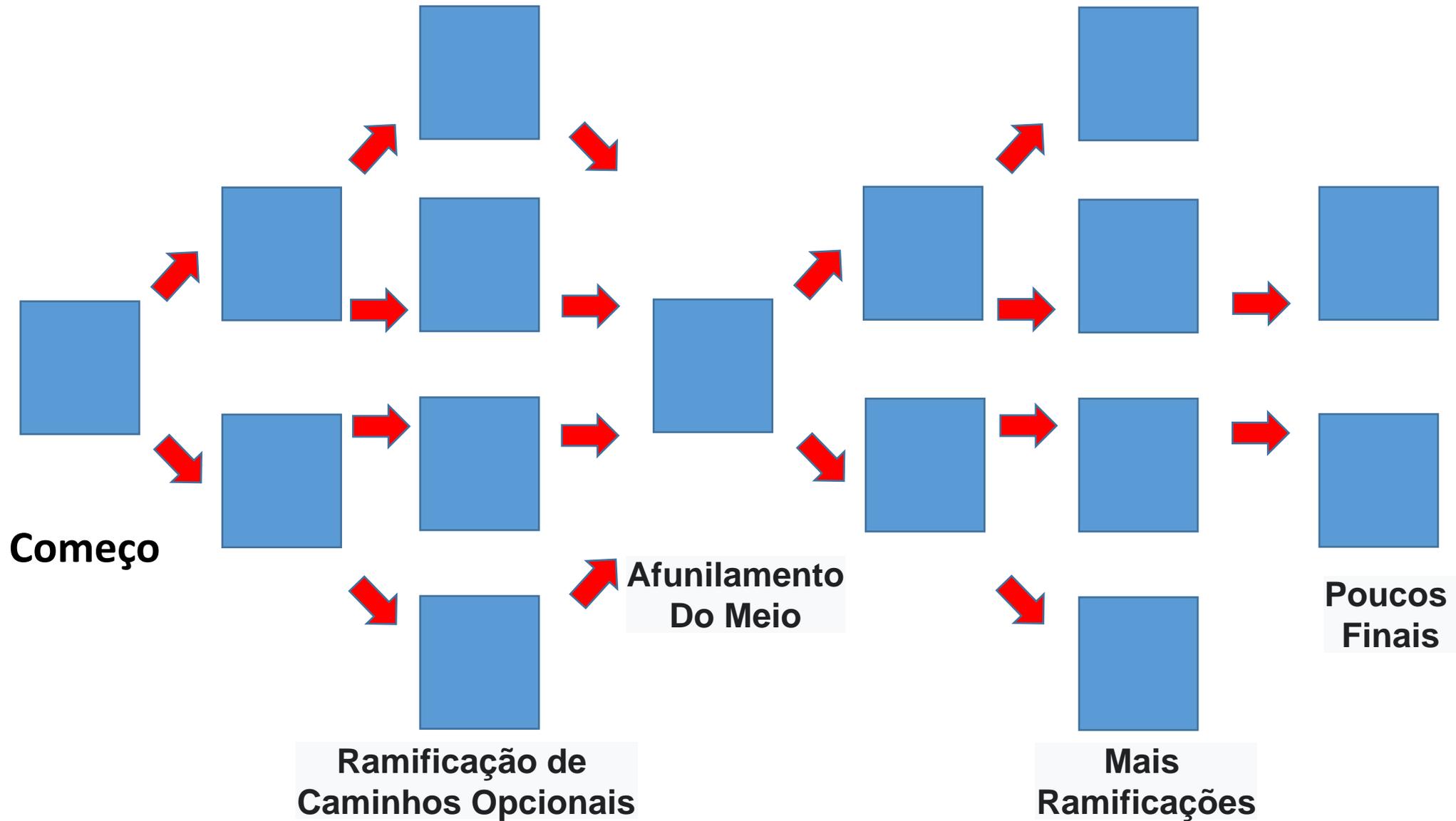
- **Sistemas emergentes: cujo comportamento não pode ser inferido a partir de suas partes constituintes;**
- **O Todo é maior que a soma das Partes;**
- **Poucas regras;**
- **Poucos elementos de jogo;**
- **Muitas interações entre os elementos;**
- **Maioria dos jogos de mesa;**
- **Guias de estratégia;**

TIPOS DE JOGOS – Progressão

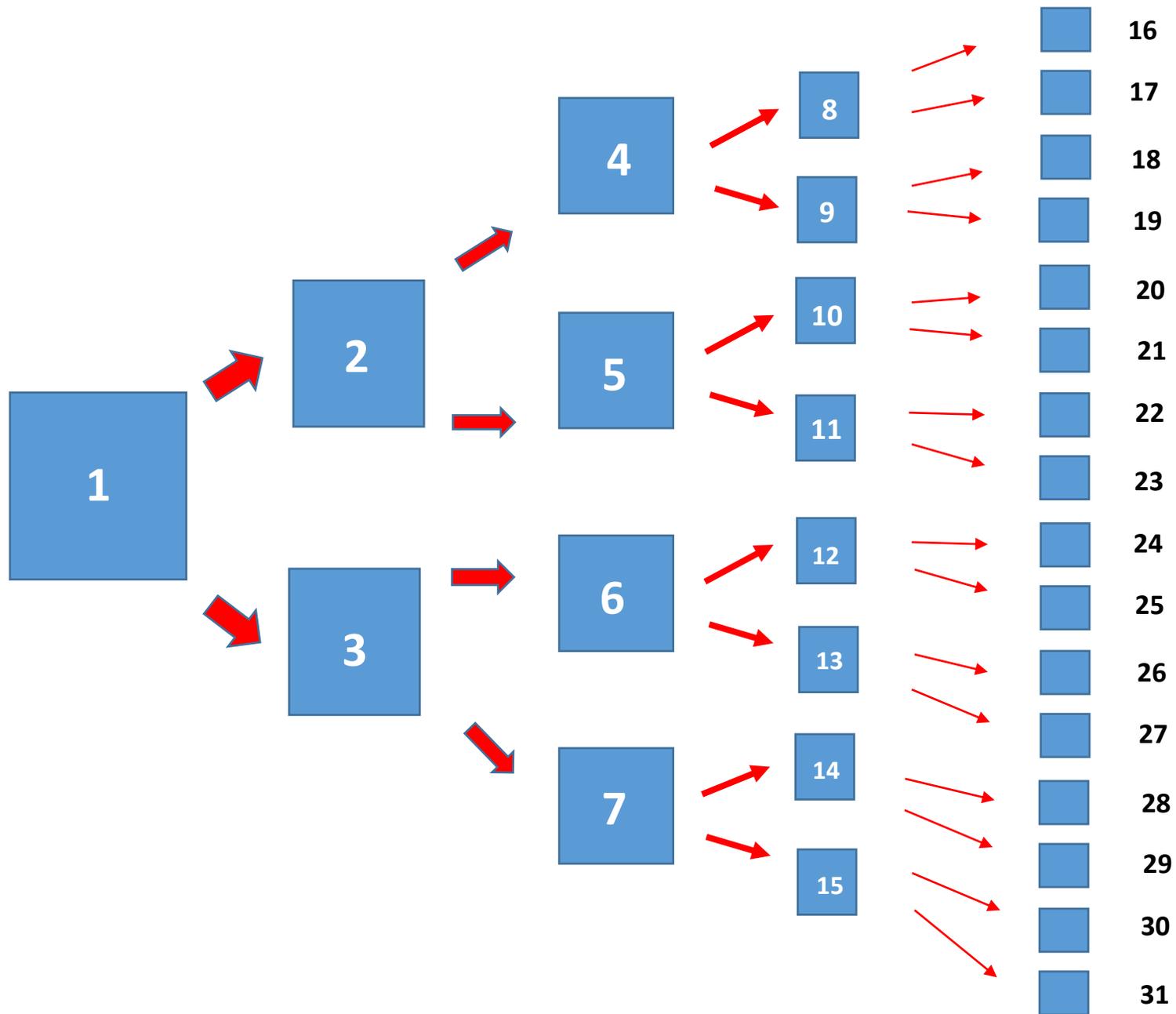
- A experiência deriva de uma progressão determinada;
- "Roteiros" / level design;
- Muitas regras;
- Muitos elementos de jogo;
- Poucas interações entre os elementos;
- Maioria dos videojogos;
- Walkthroughs (guia para "detonar");

NARRATIVA RAMIFICADA

NARRATIVA RAMIFICADA

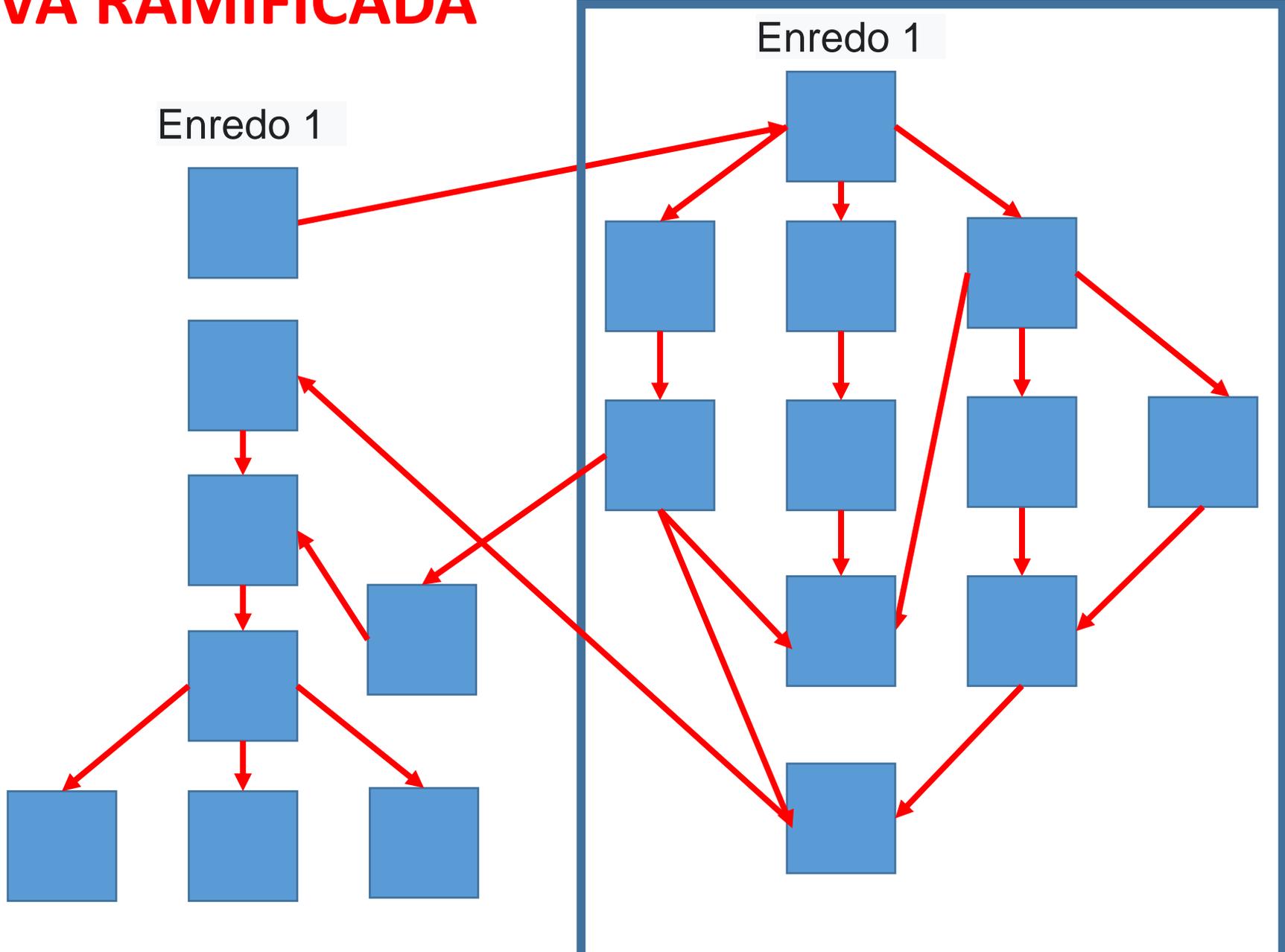


Caminhos Narrativos de Jogo (Efeito Massivo)



**NARRATIVA
RAMIFICADA**

NARRATIVA RAMIFICADA



EXPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

História Tradicional

História Tradicional Interativa

História Totalmente Aberta

História com Múltiplos Finais

História com Finais Abertos

História com Vários Ramos

**NENHUMA
INTERATIVIDADE**



**TOTALMENTE
INTERATIVA**

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS COMPLETAMENTE TRADICIONAIS

- Não há interatividade alguma
- A história permanece sempre a mesma
- Narrativa tradicional
- Filmes, livros etc.
- Jogos (?)

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS TRADICIONAIS INTERATIVAS

- A narrativa tradicional, porém com alguma interatividade
- Alguma liberdade para interagir com personagens, locações, etc.
- A **trama** permanece sempre a mesma
- Ex: Final Fantasy XIII, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Day of the Tentacle

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS MÚLTIPLOS FINAIS

- Similar à anterior, porém o jogador **pode influenciar** o final da trama
- Tanto por escolha direta quanto por consequência de gameplay (ramificação direta ou postergada)
- Ex: Chrono Trigger, Star Wars: Knights of the Old Republic, The Witcher 3: Wild Hunt

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS CAMINHOS RAMIFICADOS

- O jogador, além do final, pode influenciar **outros pontos** da trama
- **Múltiplas escolhas, decisões e consequências**
- Ex: Detroit: Become Human, os livros-jogos da série *Escolha*
- *Sua Aventura*

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS COMPLETAMENTE GUIADA PELO JOGADOR

- **Total e absoluta** interatividade
- O jogador tem controle total ou quase total das ações
- Histórias com centenas, milhares (ou **infinitas?**) ramificações
- Muito difícil (ou mesmo impossível) ter uma trama definida
- Ex: Dwarf Fortress, The Sims, todos os RPGs de mesa

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS DE FINAL ABERTO

- História com **muitos** caminhos ramificados
- Múltiplos pontos de escolha para o jogador
- Ex: The Elder Scrolls V: Skyrim, The Outer Worlds

DESIGN DE NARRATIVA

DESIGN DE NARRATIVA E NARRATIVA EMBUTIDA

Objetivos:

- **Coordenar os elementos embutidos e emergentes no jogo**
- **Equilibrar/dosar a presença dos elementos embutidos**
- **Sintetizar uma "direção narrativa" para todas as equipes**
- **Narrativa não-textual: ambiental, figurino, direção de arte etc.**
- **Fazer a "ponte" entre o game design e a contação de história**

DESIGN DE NARRATIVA E NARRATIVA EMERGENTE

Objetivos:

- Fazer o gameplay "contar uma história"
- Casar mecânicas e narrativa dramática
- "Compor" com regras e mecânicas no lugar de notas e acordes

PROJETO DE NARRATIVAS EM JOGOS

Equipe de Narrativas:

- **Designer de narrativa:** profissional responsável pelo design de narrativa do jogo (formação em ludoismo)
- **Escritor de jogo:** também chamado de game writer, é responsável pela escrita em geral (formação em storytelling/cinema/escrita criativa etc.)

PROJETO DE NARRATIVAS EM JOGOS

Equipe de Narrativas:

- **Diretor de Narrativa:** responsável pela liderança da equipe de narrativa (análogo ao Diretor de Arte)
- **Quest designer:** responsável pela criação de missões (quests), geralmente em jogos de RPG
- **Dialog writer:** escritor especializado na escrita de diálogos
- **Tooltip/UI writer:** responsável por textos de interface/informativos
- ...entre outros.

FERRAMENTAS DO DESIGN DE NARRATIVA

NARRATIVA DRAMATÚRGICAS

- **Personagens**
- **Enredo**
- **Trama**
- **Estrutura dramática**

CONSTRUÇÃO DE MUNDO

- História do mundo/mitologia
- Geografia e política
- Ambientação
- ...mesmo no "mundo real"

TEXTOS DIEGÉTICOS

- Placas/cartazes;
- Livros in-game;
- Cartas/receitas;
- Pistas (temática de detetive);



Diegese é um conceito de narratologia. Diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa. A diegese é a realidade própria da narrativa ("mundo ficcional", "vida fictícia"), à parte da realidade externa de quem lê (o chamado "mundo real" ou "vida real"). O **tempo diegético** e o **espaço diegético** ocorrem dentro da trama. No cinema e em outros produtos audiovisuais é algo que ocorre dentro da ação narrativa ficcional. Exemplo, uma trilha sonora que está dentro do contexto ficcional.

FERRAMENTAS - TEXTOS DE INTERFACE: HUD/UI



O HUD, Heads Up Display, que pode ser traduzido como: Tela de Alerta. Inicialmente ele foi desenvolvido para utilização em aeronaves visando a fornecer informações visuais ao piloto sem que ele tivesse que desviar os olhos do alvo à frente da aeronave. Nos jogos, o HUD é a área de exibição onde os jogadores podem ver as estatísticas vitais de seus personagens, como saúde atual, quantidade de mana, inventário, pontuação, radar, mapas, atributos de bônus, nível de armadura, contagem de munição e muito mais.

FERRAMENTAS - TEXTOS DE INTERFACE: HUD/UI



FERRAMENTAS - TEXTOS DE INTERFACE: LOGS E CODEX



Abre a ficha do seu Log de missão ou então todos os dados do seu personagem.

FERRAMENTAS - DIÁLOGOS

- Diálogos com NPCs (interativos ou não)
- Diálogos incidentais



FERRAMENTAS - DIÁLOGOS

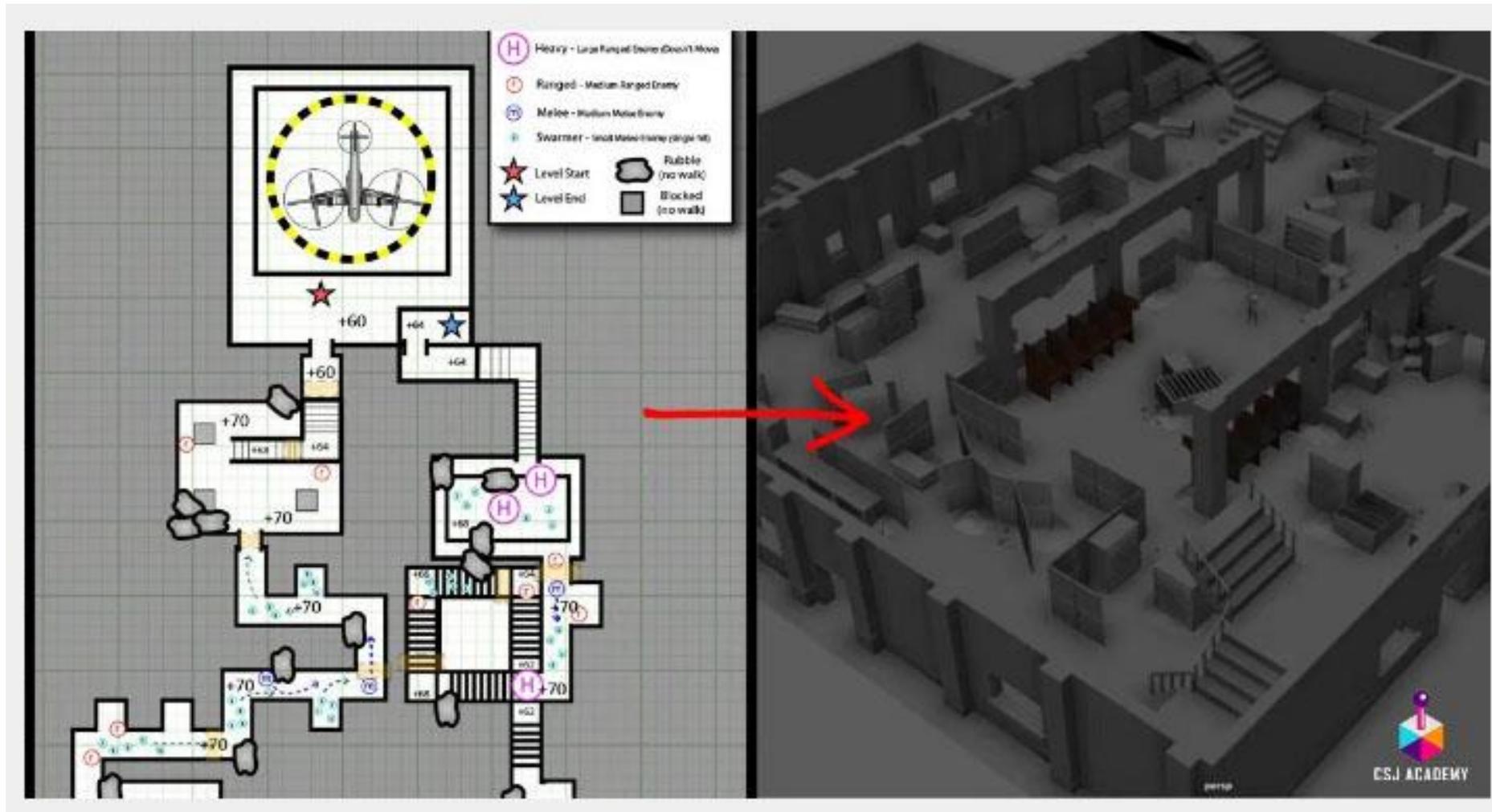


NARRATIVA AMBIENTAL

- *Level design*
- **Arte dos cenários**
- **Presença e disposição de *props***
- **Eventos no espaço**

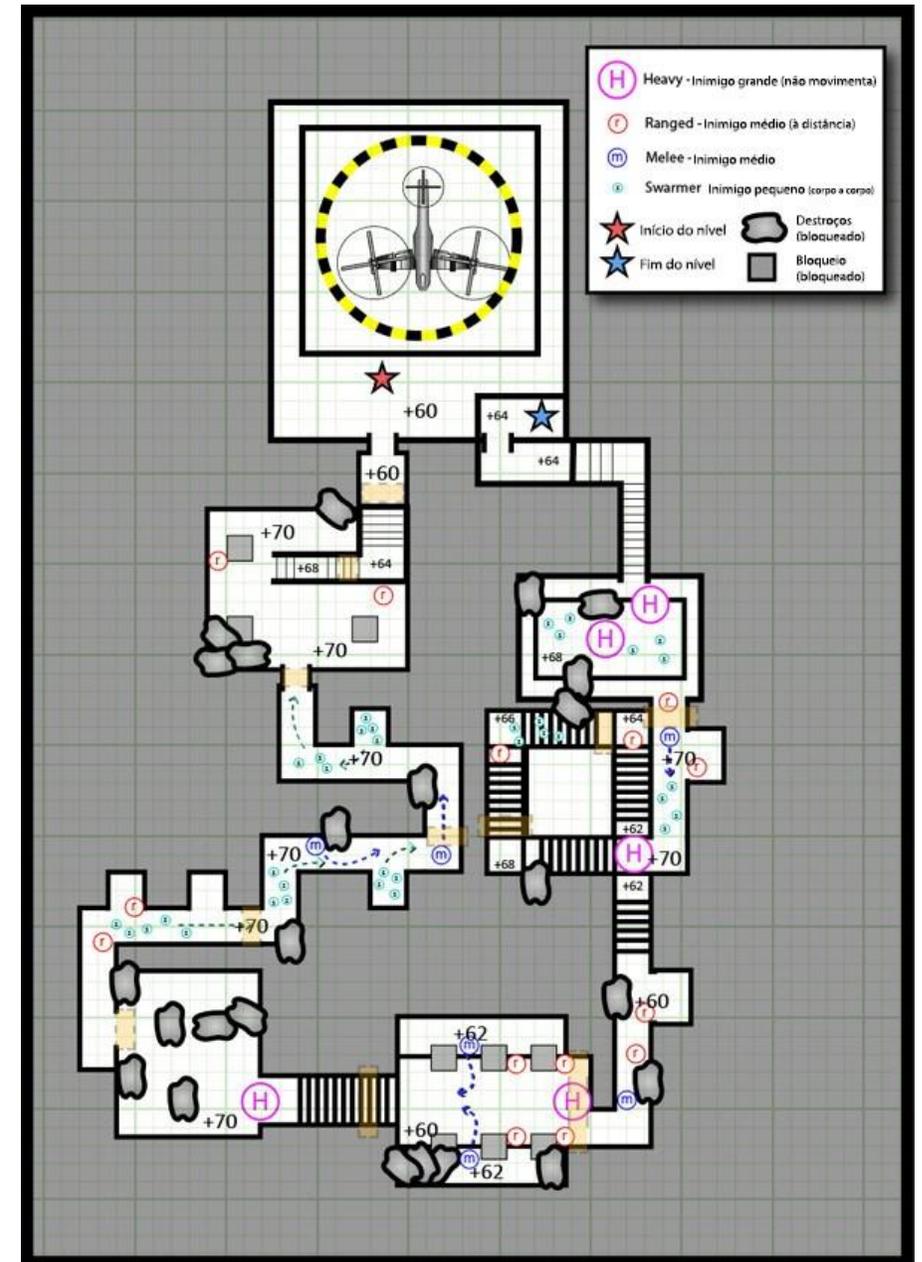
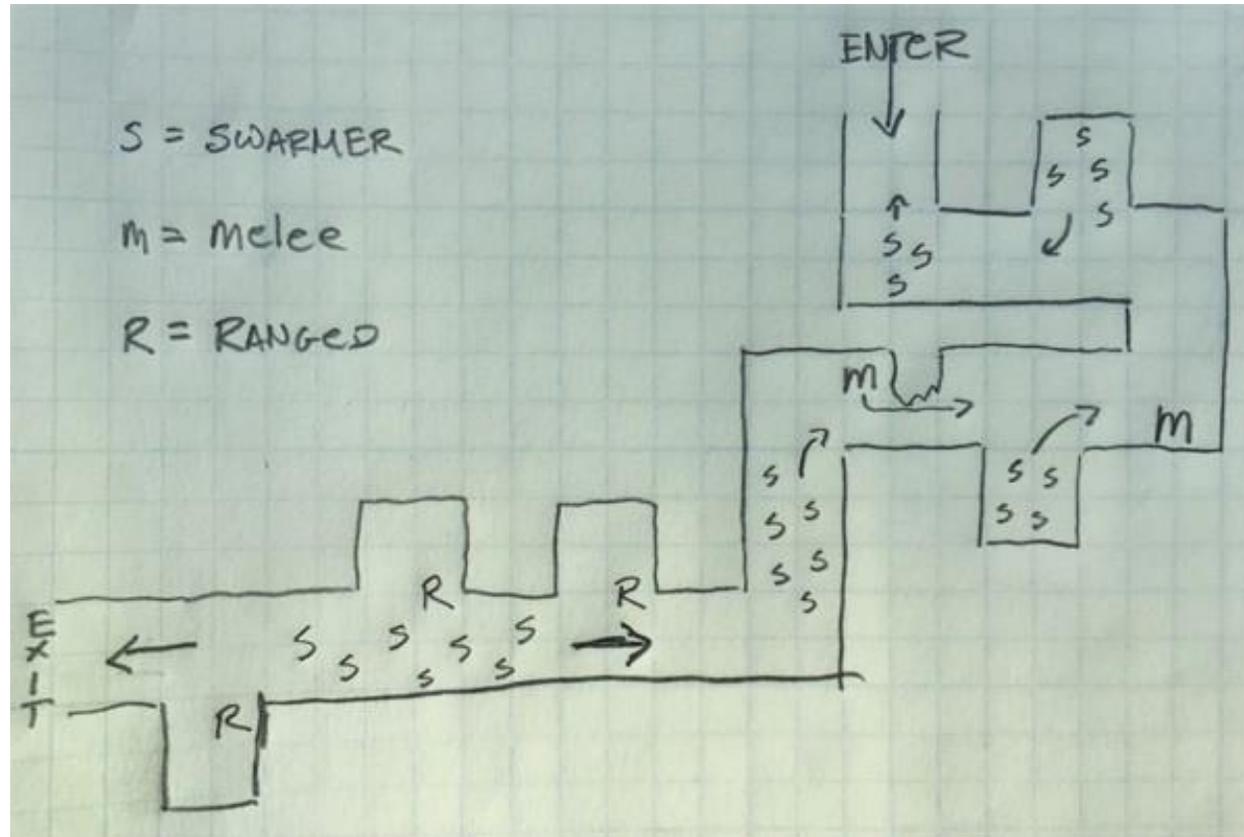
<https://www.crieseusjogos.com.br/tutorial-level-design-para-iniciantes/>

LEVEL DESING



<https://www.crieseusjogos.com.br/tutorial-level-design-para-iniciantes/>

LEVEL DESIGN



LEVEL DESIGN

<https://www.crieseusjogos.com.br/tutorial-level-design-para-iniciantes/>

Projetar níveis de fases (Level Design), é uma fase crucial do desenvolvimento de um projeto.

<p>Quanto tempo deve durar a fase?</p> <p>Quais as considerações sobre as tecnologias utilizadas?</p> <p>Tempo para projetar?</p> <p>Em qual plataforma o jogo será rodado?</p> <p>Qual a ordem desse nível no progresso do jogo?</p> <p>Qual o público alvo?</p> <p>O que é requerido pela história/enredo?</p> <p>Quais as minhas peças?</p> <p>Quais as métricas?</p> <p>Design macro do ambiente</p>	<p>1. Restrições</p>
<p>Limitando as áreas</p> <p>Número referente às áreas</p> <p>Criação de um pequeno esboço</p>	<p>2. Brainstorming</p> <p>3. Diagrama de Bolhas</p> <p>4. Esboço</p>
<p>Arte-finalizar o level design</p> <p>Quais softwares posso usar para criar minhas artes?</p>	<p>5. Finalizando o Level Design</p> <p>6. Conclusão</p>

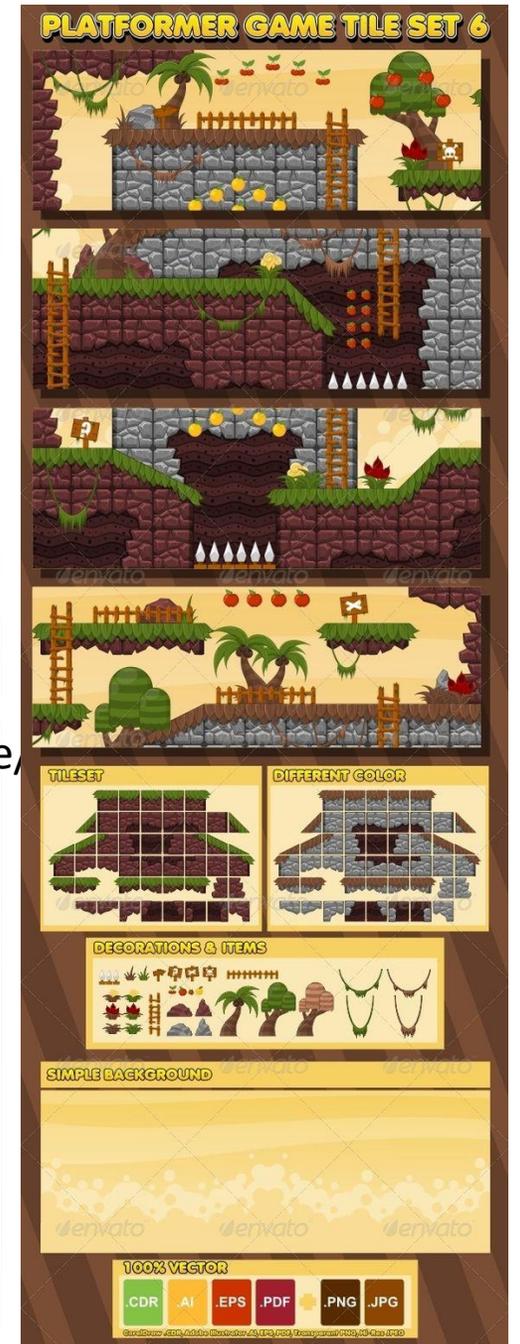
<https://br.pinterest.com/fabrilhante/cenarios-jungle/>

ARTE DOS CENÁRIOS



TILESET BROWN

TILESET BLUE

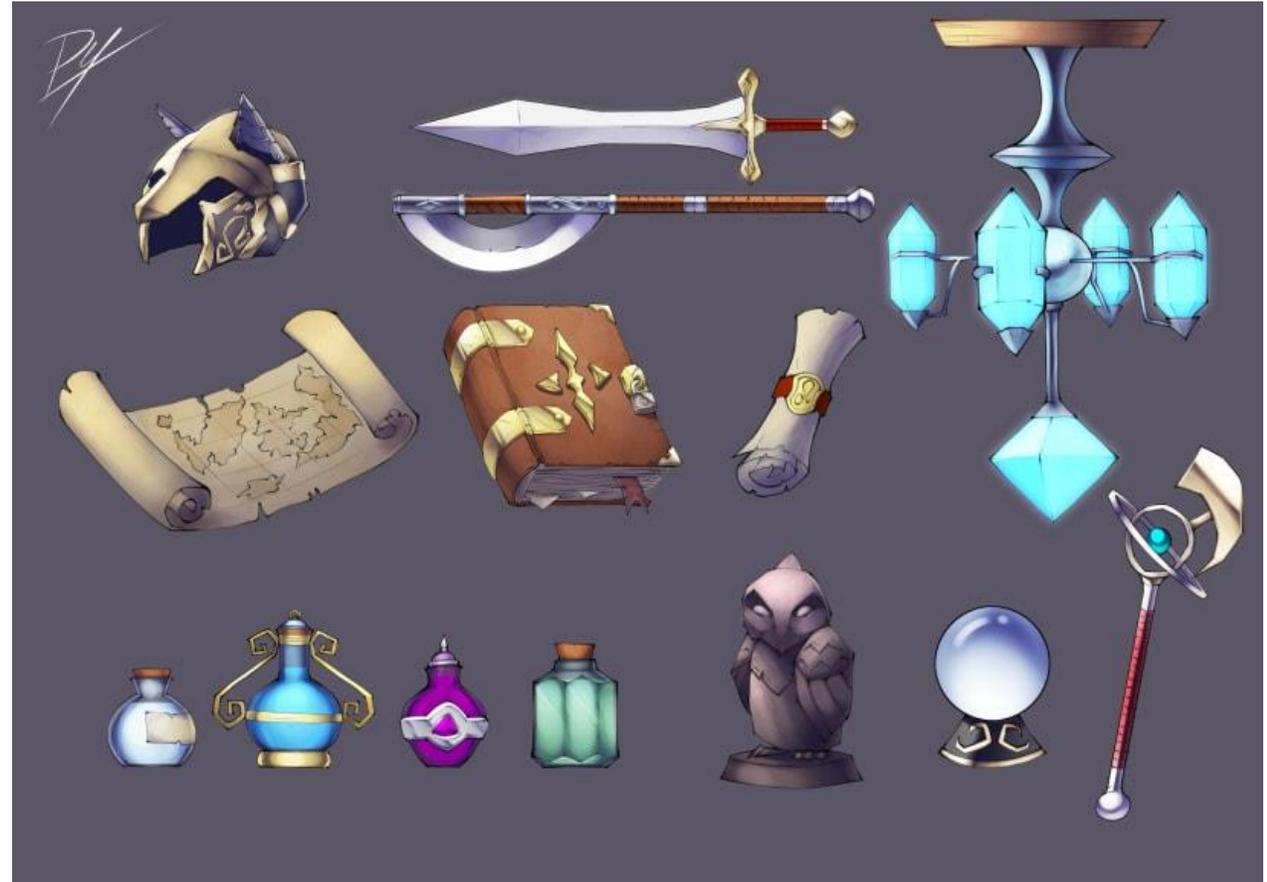


ARTE DOS CENÁRIOS



<https://br.pinterest.com/fabrilhante/cenarios-jungle/>

PRESENÇA E DISPOSIÇÃO DE PROS



EVENTOS NO ESPAÇO



EVENTOS NO ESPAÇO



ANIMAÇÃO E ÁUDIO

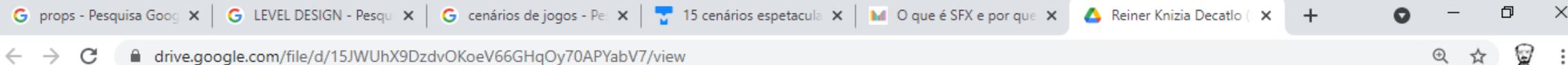
- Animações dos personagens
- Animações do cenário ("mini cenas de corte")
- Desenho de som
- **SFX** (Sons criados artificialmente ou gravados no dia a dia para a edição)
- Vozes

MECÂNICAS DE JOGO

- Fazer as mecânicas e regras do jogo e a história
- A "linguagem" dos jogos - gameplay
- Ganchos narrativos

MECÂNICAS DE JOGO – CONTAR A HISTÓRIA

DECATHLON de Reiner Knizia - <http://bit.ly/decatlo-pt-br>



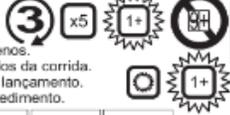
NOME: _____

São 10 mini jogos de dados que simulam o evento Olímpico. Jogável de 1 a 4 jogadores. Você precisará de 8 dados, uma caneta e uma folha de resultados para cada jogador. Os competidores tentam marcar os maiores pontos em cada prova. O jogador com o maior somatório nas 10 provas é o campeão.

Reiner Knizia's DECATHLON

Folha de resultados traduzida por Carlos Couto baseado na criação do Eric Gaudet. Regras completas no site www.knizia.com © Dr. Reiner Knizia. Direitos reservados.

RESULTADOS

100 metros  <p>Jogue os primeiros 4 dados até você ficar satisfeito com o resultado. Depois jogue os outros 4 dados. Você tem no máximo 7 lançamentos nas duas tentativas. Pontuação: Total dos valores, 6 conta como negativo.</p>		<input type="text"/> <input type="text"/>	110m com barreiras  <p>Jogue 5 dados, de 1 a 5 vezes até você ficar satisfeito com o resultado. Pontuação: Total dos 5 dados</p>		<input type="text"/> <input type="text"/>
Salto em distância  <p>Corrida: Comece com 5 dados. Você deve manter pelo menos um dado em cada lançamento. A corrida só é válida se o resultado for 8 ou menos. Salto: Comece com os dados mantidos da corrida. Você deve manter um dado em cada lançamento. Você tem 3 tentativas para esse procedimento. Pontuação: Melhor resultado dos dados do salto.</p>		<input type="text"/> <input type="text"/>	Disco  <p>Começando com 5 dados. Você deve manter pelo menos um dado em cada lançamento. Você só pode manter os dados pares . Você pode pontuar a qualquer momento. Você tem 3 tentativas. Pontuação: Melhor somatório dos dados mantidos.</p>		<input type="text"/> <input type="text"/>
Arremesso de peso  <p>Lance um dado depois do outro. Se sair um número 1 você falhou no lançamento. Você tem 3 tentativas. Pontuação: Total de todos os dados válidos</p>		<input type="text"/> <input type="text"/>	Salto com Vara  <p>Os saltos começam com a altura de 10 e vai aumentando em 2 a cada turno. Os jogadores revesam em cada altura. Você tem 3 tentativas em cada uma. Jogue de 2 a 8 dados para que a soma seja igual ou superior a altura da vez, tirando os dados com 1. Pontuação: A maior altura que se conseguir</p>	 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48	<input type="text"/> <input type="text"/>
Salto em Altura  <p>Os saltos começam com a altura de 10 e vai aumentando em 2 a cada turno. Os jogadores revesam em cada altura. Você tem 3 tentativas em cada uma. O somatório de 5 dados tem que ser igual ou maior que a altura da vez. Pontuação: A maior altura que se conseguir</p>	 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30	<input type="text"/> <input type="text"/>	Dardo  <p>Começando com 6 dados. Você deve manter pelo menos um dado em cada lançamento. Você só pode manter os dados ímpares . Você pode pontuar a qualquer momento. Você tem 3 tentativas. Pontuação: Melhor somatório dos dados mantidos.</p>		<input type="text"/> <input type="text"/>
400 metros  <p>Jogue os primeiros 2 dados até você ficar satisfeito com o resultado. Depois jogue outros sets de 2 dados. Você tem no máximo 9 lançamentos nas quatro tentativas. Pontuação: Total dos valores, 6 conta como negativo.</p>		<input type="text"/> <input type="text"/>	1500 metros  <p>Jogue 1 dado até você ficar satisfeito com o resultado. Proceda da mesma maneira com os outros 7. Você tem no máximo 13 lançamentos nas oito tentativas. Pontuação: Total dos valores, 6 conta como negativo.</p>		<input type="text"/> <input type="text"/>

GANCHOS NARRATIVOS

- Elementos de narrativa dramática (embutida ou emergente) regras, mecânicas ou eventos do jogo
- Podem alterar o seu estado
- Podem alterar suas regras
- Mecânicas de progressão



GERAÇÃO PROCEDIMENTAL

- Elementos de jogo gerados por um sistema, algoritmo ou procedimento:
- Fases dos jogos
- Conteúdo de narrativa
- Desafios
- Mecânicas



GERAÇÃO PROCEDIMENTAL

Mecânicas de **emergência**

▼

Jogos de **progressão**



GANCHOS NARRATIVOS

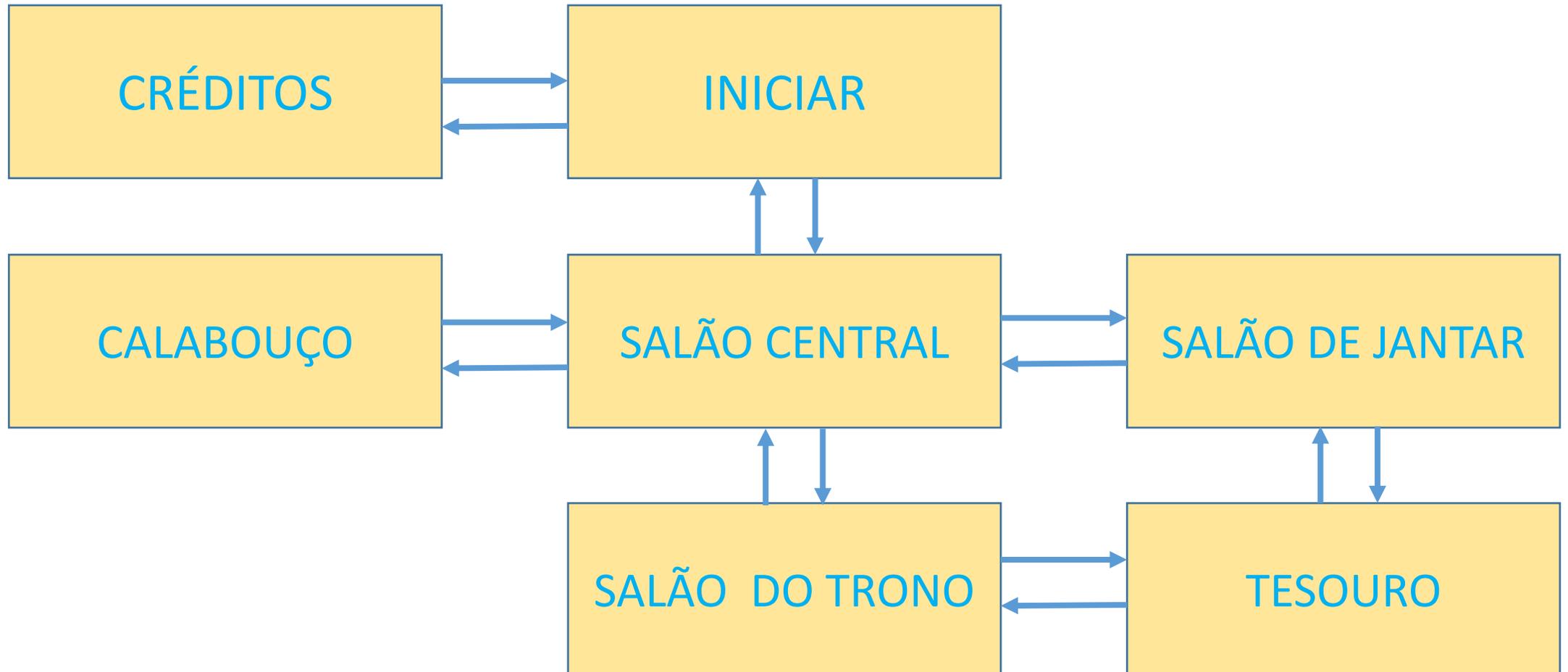
Mecânicas de **progressão**

▼

Jogos de **emergência**

INTRODUÇÃO AO TWINE

EXERCÍCIO

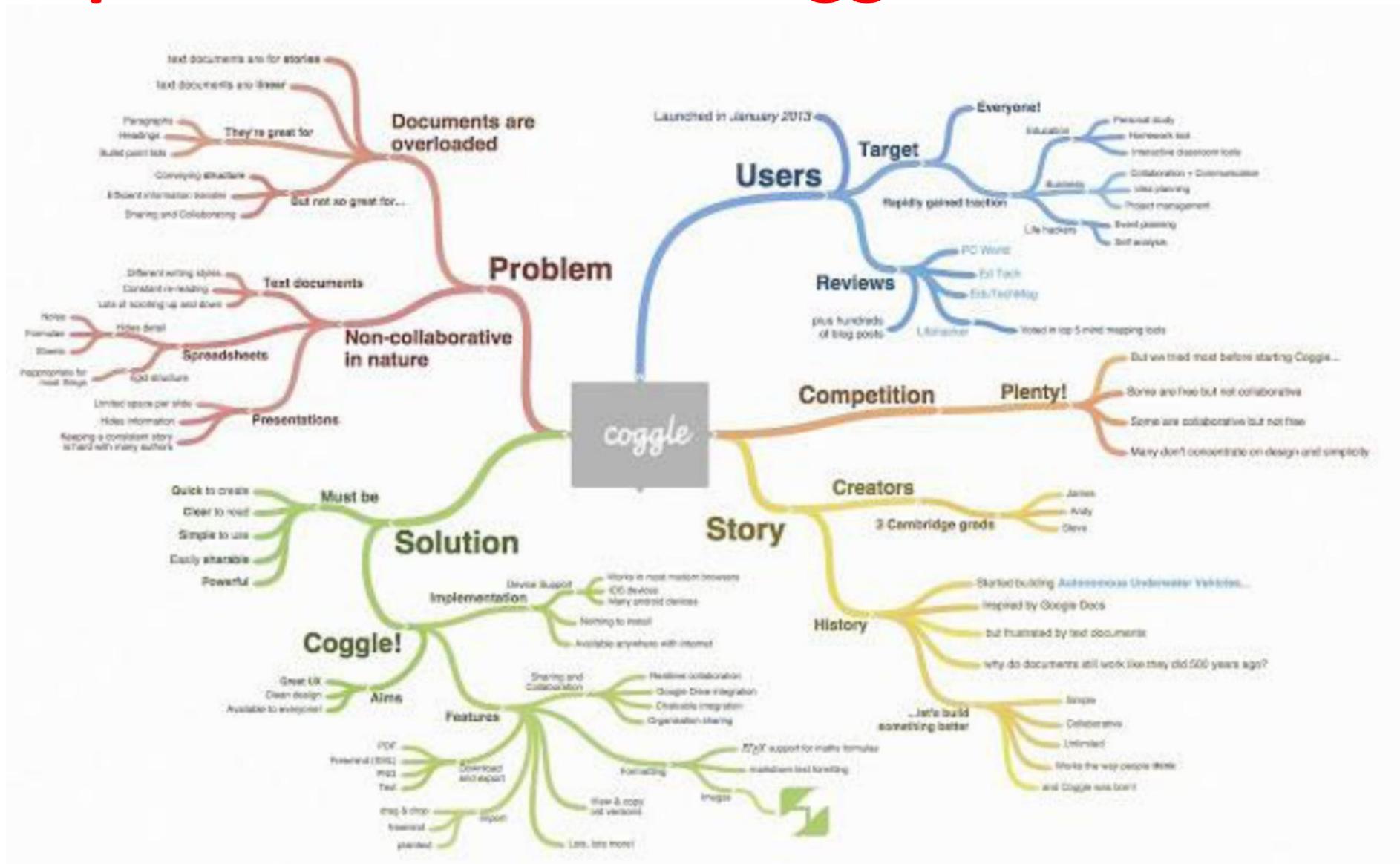


INTRODUÇÃO AO TWINE

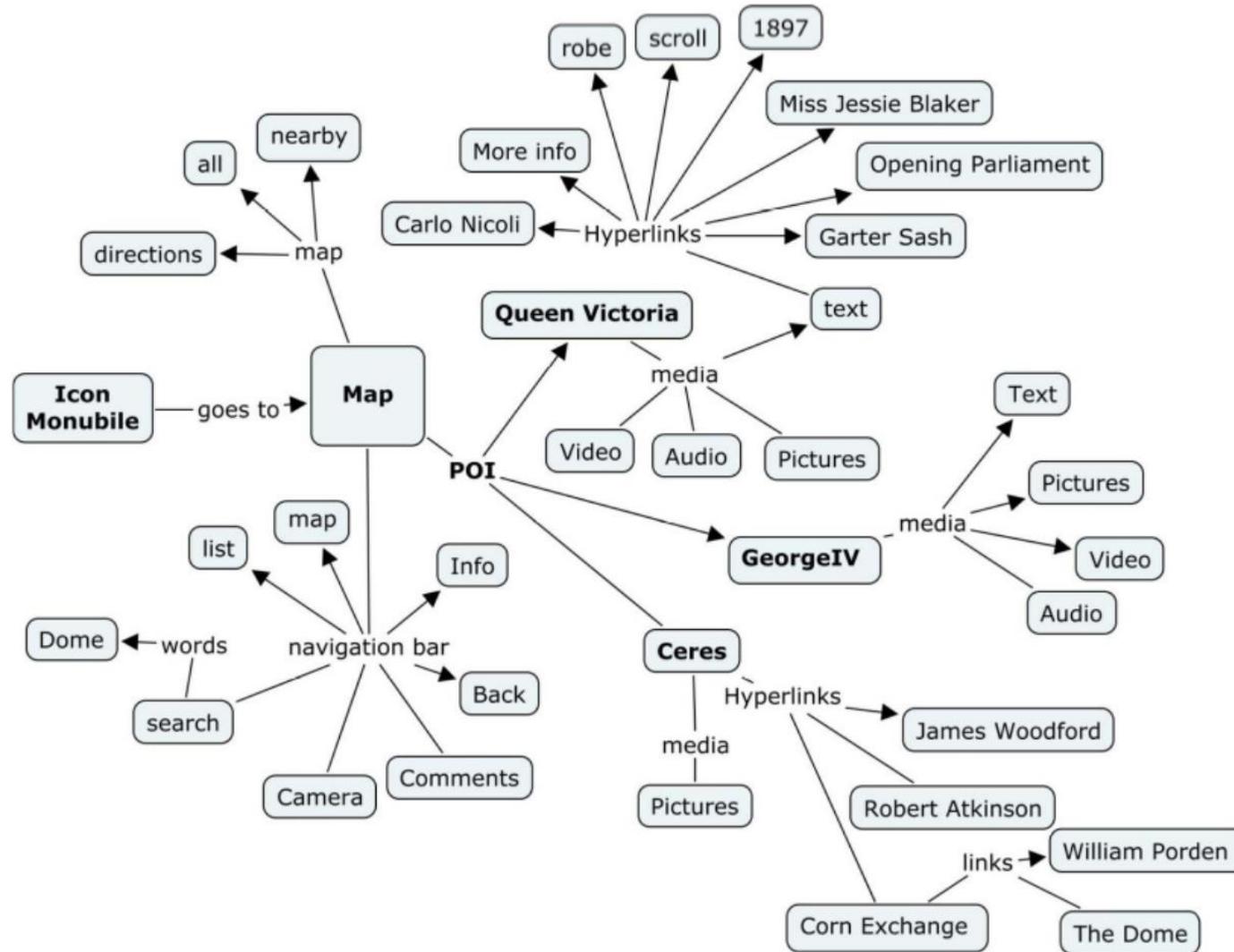
EXERCÍCIO – Crie uma Narrativa Ramificada com os seguintes critérios

- Pelo menos **duas** escolhas (bifurcações), em dois momentos diferentes
- Pelo menos **um** ponto em que o grafo "afunila" (escolhas distintas convergem em um mesmo ponto)
- Pelo menos **três finais** diferentes
 - Faça com que o jogador encontre uma chave na **Sala de Jantar**.
 - O nome desta variável deve ser **\$chave**
 - Faça com que o jogador só consiga abrir o **Calabouço** se tiver esta chave
 - Faça o jogador obter uma adaga (variável **\$adaga**) no Calabouço
 - Faça um confronto na **Sala do Trono** com as opções Fuga,
 - Derrota e Vitória (caso tenha a \$adaga)
- Pelo menos **cinco escolhas** significativas
- Pelo menos **duas bifurcações** (escolhas mutuamente exclusivas) na história
- Pelo menos **um** ponto em que o grafo "afunila" (ramos distintos da história convergem em um mesmo ponto)
- Pelo menos **dois quebra-cabeças**
- Pelo menos **quatro finais** diferentes, baseado nas escolhas do jogador

Mapa do Conteúdo - coggle



Mapa do Conteúdo - Cmap



Mapa do Conteúdo - Twine

