

HISTÓRIA,
ENREDO,
ROTEIRO



4 Elementos Básicos

MECÂNICA

NARRATIVA (HISTÓRIA)

ESTÉTICA

TECNOLOGIA



MECÂNICA

- Procedimentos e regras do jogo;
- Descreve o objetivo do jogo, como os jogadores podem ou não alcançá-lo e o que acontece quando tentam;
- Experiências mais lineares como jogos e filmes não envolvem mecânica (apesar de envolverem tecnologia, narrativa e estética);
- A mecânica define o jogo em si (todos os recursos, regras, ações e procedimentos).



NARRATIVA (HISTÓRIA)

- Sequência de eventos que se desdobram no seu jogo;
- Pode ser linear ou ramificada;
- Quando você tem uma história que quer contar por meio do seu jogo, precisa escolher a mecânica que reforçará essa ideia e deixá-la emergir.



ESTÉTICA

- Aparência, sons e sensações do seu jogo;
- A estética é importante, pois se relaciona diretamente com a experiência de um jogador;
- Ela auxilia na imersão no jogo, auxiliando os jogadores a se sentirem dentro do mundo proposto no game.



TECNOLOGIA

- Materiais e interações que tornam o jogo possível: papel, lápis, peças de plástico, lasers, etc;
- A tecnologia que você escolhe para seu jogo, possibilita fazer certas coisas e proíbe outras;
- Ela é o meio onde a estética acontece, onde a mecânica ocorre e por meio da qual a história é contada.



OS 4 ELEMENTOS EM SPACE INVADERS (Toshihiro Nishikado, 1978)



TECNOLOGIA

- Space Invaders foi inovador. A tecnologia por trás do jogo foi desenvolvida especialmente para ele;
- Foi o primeiro game que permitiu a um jogador lutar contra um exército avançando, e isso só foi possível graças à placa-mãe personalizada que foi criada para ele.



MECÂNICA

- A mecânica da jogabilidade de Space Invaders era nova, interessante e bem balanceada. Além de atirar em alienígenas (que avançam e atiram nele), o jogador também pode se esconder atrás de escudos que os alienígenas podem destruir (ou o próprio jogador pode destruir);
- Também era possível ganhar bônus atirando em disco voador misterioso;



MECÂNICA

- Não há necessidade de limite de tempo, porque o jogo pode terminar de duas maneiras: as naves do jogador podem ser destruídas pelas bombas dos alienígenas, ou os alienígenas avançam alcançando o jogador;
- Mais fácil atirar nos alienígenas mais próximos. Alienígenas mais distantes somavam mais pontos;
- Quanto mais alienígenas matar, mais velocidade eles têm em direção ao jogador.



NARRATIVA

- Space Invaders não é um jogo abstrato em que um triângulo atira em blocos;
- A narrativa original do jogo era: atirar contra soldados humanos. A empresa Taito concluiu que essa seria uma mensagem violenta e ruim, então trocaram para alienígenas;
- Essa "troca" inspirou posteriormente a criação de outros jogos de guerra;



NARRATIVA

- Soldados marchando caminham sobre o solo, o que significa que o jogo seria visto "de cima para baixo". Space Invaders dá a sensação de que os alienígenas estão cada vez mais próximos da superfície da terra e você está atirando contra eles;
- Alienígenas voando são mais verossímeis e isso contribui para a dramaticidade da história: "Se aterrissarem, estaremos perdidos!".

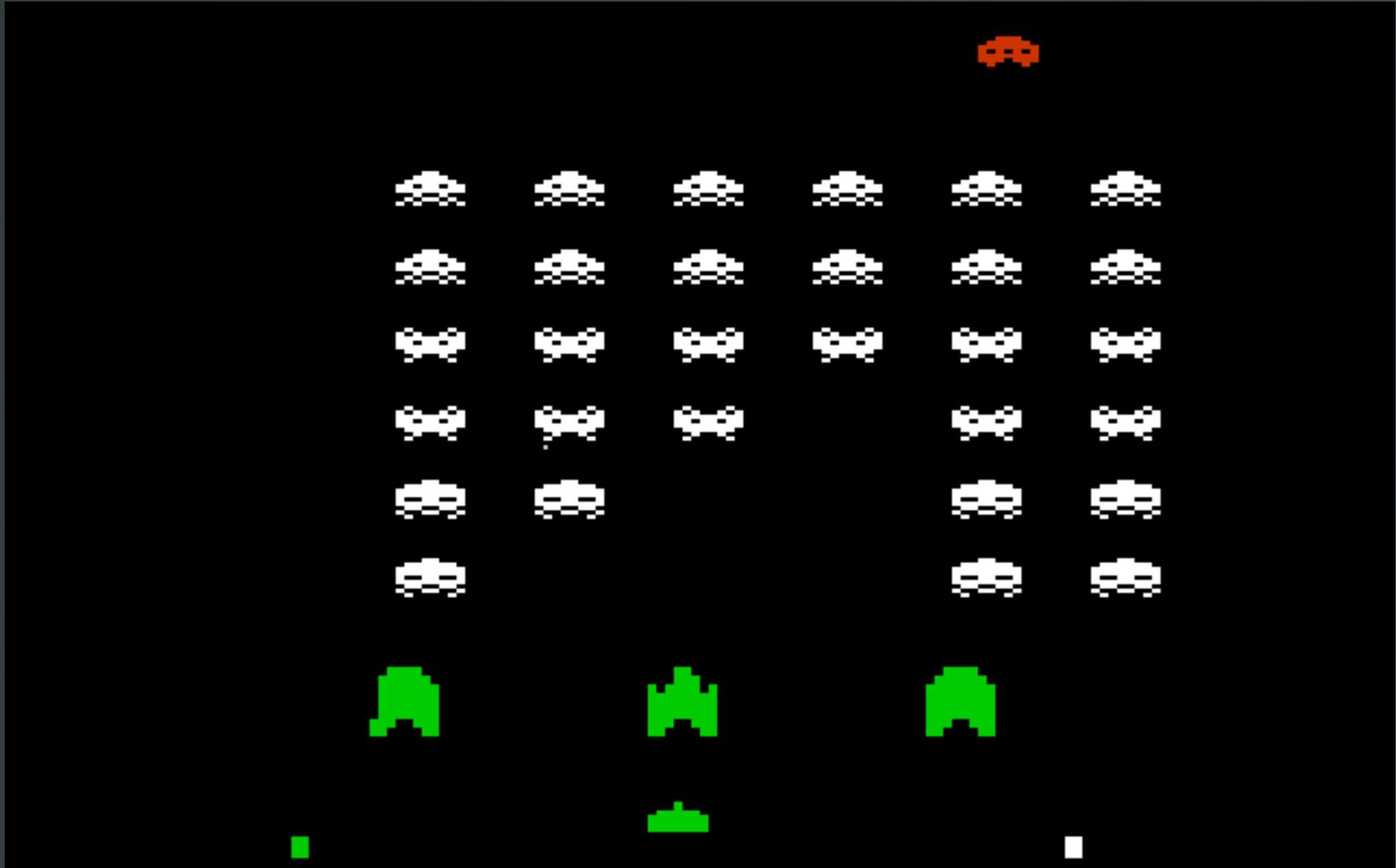


ESTÉTICA

- Hoje consideramos um jogo bastante primitivo, mas foi inovador na época;
- Os alienígenas não são idênticos. São 3 modelos diferentes, valendo pontos diferentes;
- A tela não suportava cores, mas uma mudança na tecnologia supriu essa necessidade;
- Tiras coloridas de plástico transparente eram coladas para que a cor da nave e dos escudos fosse verde; os alienígenas brancos e os disco vermelho.



ESTÉTICA



ROTEIRO EM 3 ATOS

O COMEÇO: introduz o problema do personagem principal

O MEIO: enfoca os obstáculos que impedem a solução do problema

O FIM: ilustra a solução do problema após o árduo processo de remoção ou derrota dos obstáculos



COMEÇO (ATO 1)

- As histórias mais interessantes começam situando o público no meio da ação ou no drama;
- O início deve capturar a atenção da audiência;
- O Ato I concentra-se no problema do personagem. Esse "problema ou questão" deve aparecer imediatamente na história.



MEIO (ATO II)

- O meio da história concentra-se nos obstáculos que impedem o personagem de resolver o problema introduzido no Ato I.
- Geralmente há uma série de obstáculos no Ato II que o personagem deve superar.
- A tensão dramática da narrativa é concentrada nesse ato.



FIM (ATO III)

- A história termina quando o problema introduzido no Ato I é solucionado.
- O personagem deve enfrentar e remover sistematicamente cada obstáculo do Ato II para chegar a essa solução.



PRINCIPIO
Ato I

Capturar a atenção
Introduzir o Problema

MEIO
ATO II

Fornecer a tensão
Apresentar os
obstáculos

FIM
ATO III

Fornecer a solução
Resolver o
problema



ENREDO

- O enredo refere-se mais como a história se desenrola do que ao que ela significa;
- No mito do herói, a recusa inicial em aceitar o chamado à aventura e a aparição do mentor (que fornece informações importantes ao herói) são elementos do enredo.

