

# Regras básicas para um jogo

- *Conhecer o perfil do jogador: Qual é seu público-alvo? Idade, grau de instrução, tipo de acesso à internet, acesso ao computador, etc.*
- *Criar um jogo consistente e divertido: O jogo deve propiciar ao jogador todas as regras necessárias para que este consiga chegar ao final sem ter que usar de subterfúgios para finalizar. Quanto à diversão, é imprescindível que o jogo tenha artifícios suficientes para manter a atenção do jogador.*



# Regras básicas para um jogo

- *Ter uma boa ideia e uma boa história: A história de um jogo é uma parte importante no processo, pois dá o suporte necessário ao jogador para que ele fique ciente dos desafios que irá encontrar.*
- *Escrever o design (projeto) no papel: Colocar no papel a ideia, elementos, regras, alguns desenhos, fluxo do jogo, storyboards, etc. Isso é importante no desenvolvimento até chegar ao DD (Documento de design).*



# Regras básicas para um jogo

- *Ser flexível para adaptar o jogo à sua realidade: Deve-se ter flexibilidade para aceitar mudanças e encarar novas propostas e realidades.*
- *Projetar o jogo para o futuro: Pensar em séries, sequências e expansões. Arquitetar o jogo, se o projeto permitir, para suportar expansões futuras.*
- *Conteúdo é tudo: Ofereça bons gráficos, sons e jogabilidade.*



# Regras básicas para um jogo

- *Dê objetivo ao jogador: Dê sentido ao game para que o jogador perceba que está indo para algum lugar. Sempre premie o jogador por um objetivo cumprido, seja com uma nova fase, um efeito gráfico ou um pedaço extra da história.*
- *Forneça ao jogador a informação que ele precisa: O jogador deve ser comunicado o tempo inteiro sobre qual é o seu próximo passo. Caso ele não se sinta confortável com as informações que recebe, acabará desistindo.*



# O que os jogadores querem

- *Desafio: É a verdadeira motivação de um jogo. Se o jogo não tiver desafios em que o jogador se sinta atraído, o jogo está fadado ao fracasso.*
  - *Socializar: Interagir com outros jogadores. Jogos on-line precisam de formas de contato como: chats e fórum, para a troca de experiências e dicas.*
  - *Individualismo: Experiência ao jogar sozinho. Muito jogadores preferem jogar individualmente para ter controle completo sobre o ambiente do jogo.*
- 

# O que os jogadores querem

- *Respeito: Os jogadores gostam da sensação de vencer obstáculos e desafios.*
- *Emoção: Jogadores esperam que um jogo forneça adrenalina, tensão, suspense, medo, alegria.*
- *Fantasia: Os jogadores tem a possibilidade de incorporar personagens, habilidades, poderes. E utilizar esses recursos para realizar ações que não poderiam na vida real.*



# O que os jogadores esperam

- *Mundos consistentes: Quando um jogo se baseia em acontecimentos ou fatos reais, é importante que exista coerência necessária. Também é importante que o jogador entenda o porquê das suas ações.*
- *Entender os limites do mundo: Definição do que o jogador pode ou não fazer no mundo. As regras devem ser claras.*
- *Cumprir tarefas progressivamente: alcançando gradualmente os objetivos do jogo.*



# O que os jogadores esperam

- *Possibilitar um grau de imersão: O jogador deve se sentir como parte do jogo.*
  - *Permitir ocorrência de falhas: É o desafio, fazendo o jogador cometer erros; aumentando o grau de dificuldade.*
  - *Ausência de repetição: O jogo não deve oferecer desafios repetitivos ao jogador.*
  - *Dar o controle ao jogador: Deixe sempre o jogador do controle do seu jogo. Permita interações. A jogabilidade e interatividade são o coração e a alma de um software de entretenimento.*
- 

# Fonte

- *BRANCHER, Jacques. Introdução aos Conceitos de Jogos de Computador. In: Jogos Eletrônicos: mapeando novas perspectivas. Florianópolis: Visual Books, 2009.*

