

INTRODUÇÃO À JOGOS

**MERMÃS DIGITAIS: DESAFIO
DE ROBÓTICA**



INSTITUTO FEDERAL
Maranhão
Campus Imperatriz



fábrica de
inovação



**Mermãs
Digitais**

O QUE VAMOS ESTUDAR?

UNIDADE 1

O QUE É UM JOGO?.....	03
HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES.....	04
EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES.....	06
REPRESENTATIVIDADE FEMININA.....	09
MULHERES NA INDÚSTRIA DE JOGOS.....	10
PANORAMA DO MERCADO DE GAMES.....	12

POR QUE

CRIAR JOGOS?

Você já imaginou transformar as ideias incríveis da sua cabeça em mundos interativos?

Criar jogos não é só diversão, é uma forma poderosa de **contar histórias, resolver problemas** e até **mudar o mundo!**



Muitas vezes, pensamos nos jogos apenas como algo para passar o tempo, mas eles também podem **ensinar, conectar** pessoas e **explorar** novas formas de arte.



Apesar de serem uma **paixão para milhões de meninas**, a criação de jogos ainda é dominada por poucas.



Este eBook foi feito para mudar isso. Aqui, você vai descobrir como os jogos são feitos, conhecer as ferramentas e aprender que você também pode ser uma criadora!

1

O QUE É UM JOGO?

Um jogo é uma **atividade** feita para nos **divertir**, **aprender** ou **passar o tempo**. Ele tem **regras** que dizem o que podemos ou não fazer, um **objetivo** para alcançar e acontece dentro de um **espaço** ou **tempo** definidos.

Jogar faz parte de quem somos, é algo natural que todo mundo gosta de fazer em algum momento da vida - Huizinga (2019)



Os jogos podem ser de muitos tipos: brincadeiras de roda, jogos de tabuleiro, competições como paintball ou até videogames. Apesar de serem diferentes, todos têm algo em comum: **eles nos fazem pensar, nos desafiam e criam momentos especiais, seja com amigos ou sozinhos.**



VIDEOGAMES

São jogos eletrônicos que podem ser jogados em consoles, computadores ou dispositivos móveis.

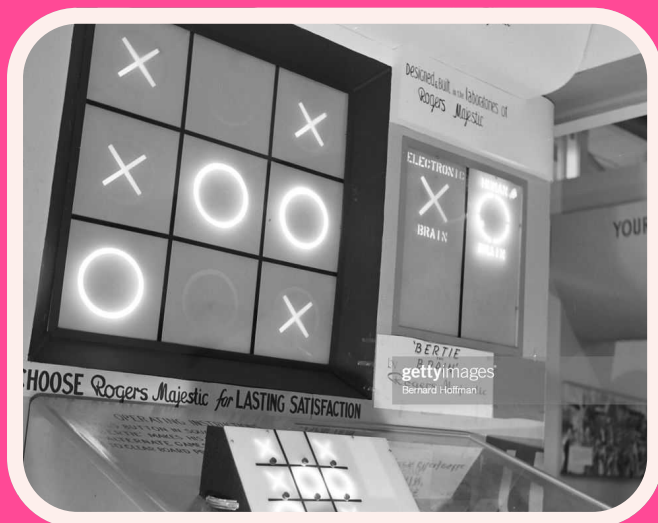
O que realmente faz um jogo ser especial são as emoções que ele cria: alegria, surpresa, curiosidade e até medo.

E o mais incrível é que você, como futura desenvolvedora, pode criar essas emoções para outras pessoas!



2

HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES



Os videogames não nasceram como os conhecemos hoje.

Tudo começou com experimentos simples, lá nos anos 50, como o **Bertie the Brain**, um jogo de "jogo da velha" gigante, e o **Tennis for Two**, criado em 1958, que simulava um jogo de tênis em um osciloscópio.

Nos anos 70 e 80, os **arcades** ou fliperamas explodiram em popularidade. Quem nunca ouviu falar de clássicos como **Pac-Man** ou **Space Invaders**? As máquinas de arcade estavam em shoppings e lanchonetes, e as pessoas faziam fila para jogar.



Logo, os jogos começaram a sair dos fliperamas e ir para **dentro de casa** com os primeiros consoles, como o **Magnavox Odyssey** e o famoso **Atari 2600**.

Esses consoles foram as estrelas das primeiras gerações de videogames.





GRANDE CRISE DOS VIDEOGAMES



Em 1983, aconteceu o que chamamos de a **Grande Crise** dos Videogames. O mercado ficou lotado de **jogos de má qualidade**, como o jogo E.T., baseado no filme famoso de mesmo nome. As vendas de consoles e jogos despencaram, e muita gente achou que os videogames eram apenas uma moda que tinha acabado.

Foi então que, em 1985, a indústria foi salva com a chegada da **3ª Geração de Consoles**, liderada pelo **Nintendo Entertainment System (NES)**. Com jogos de alta qualidade, como Super Mario Bros., a Nintendo mostrou que os videogames eram muito mais do que uma moda passageira. Eles vieram para ficar!



RECOMENDAÇÃO ATARI: GAME OVER.

Youtube

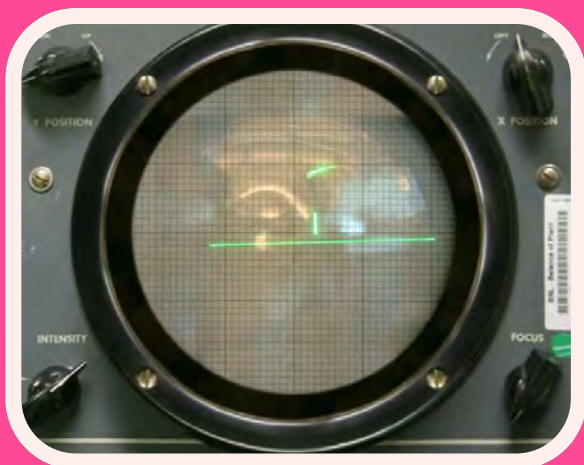


3

EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES



ANOS 50 E 60: OS PRIMEIROS PASSOS



Tennis for Two (1958)

Um dos primeiros jogos, simulava tênis em uma tela de laboratório.



Spacewar! (1962)

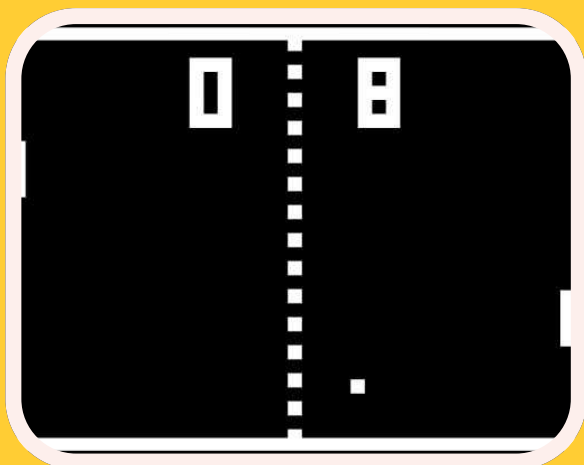
O 1º jogo de combate espacial, criado por estudantes de computação.



INTRODUÇÃO À JOGOS

06

ANOS 70 E 80: O INÍCIO DA DIVERSÃO EM MASSA



Pong (1972)

O jogo que levou os videogames para os fliperamas e depois para as casas.



Super Mario Bros (1985)

Um marco na história dos videogames, popularizou o NES e conquistou o mundo.

ANOS 90: CONSOLES E JOGOS ICÔNICOS



Sonic The Hedgehog 2(1992)

É citado como um dos melhores jogos de todos os tempos, recebendo elogios por seu design de nível, visual e música.



Super Mario 64 (1996)

Revolucionou o 3D nos videogames com sua jogabilidade inovadora.





ANOS 2000: CONSOLES PODEROSOS E MUNDOS ABERTOS

PlayStation 2 (2000)

Console mais vendido da história, trouxe gráficos incríveis e jogos como Grand Theft Auto: San Andreas.

ANOS 2010: CRIATIVIDADE E CONEXÃO

Minecraft (2011)

Transformou a criatividade em jogo, permitindo construir mundos infinitos.



AGORA: TECNOLOGIAS DE PONTA



**RECOMENDAÇÃO
GDLK (HIGH SCORE)**

Netflix



INTRODUÇÃO À JOGOS

08

4

REPRESENTATIVIDADE FEMININA

JOGOS COM PROTAGONISTAS FEMININAS



Mulheres são **MAIORIA** na gameplay,
mas **MINORIA** no desenvolvimento

29,8%

Cargos
ocupados por
mulheres

● FEMININO ● MASCULINO

50,9%

73,9% dos
brasileiros
jogam

● FEMININO ● MASCULINO

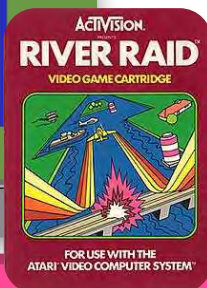


INTRODUÇÃO À JOGOS

09

MULHERES NA INDÚSTRIA DE JOGOS

Carol Shaw



A primeira desenvolvedora de games - River Raid(1982), é o pai dos jogos de tiro onde o jogador anda verticalmente e um dos maiores sucessos do Atari 2600.



Kim Swift



Game Designer e Produtora, auxiliou em jogos como Portal(2007), Left 4 Dead 1(2008) e 2(2009) e Star Wars Battlefront II(2017).



Rhianna Pratchett

Game Designer que desenvolveu a história de Lara Croft, no jogo Rise of the Tomb Raider(2013).





Yoko Shimomura

Compositora de clássicos como Final Fantasy(1987), Final Fight(1989), Street Fighter II(1991), Kingdom Hearts(2002) e Super Mario RPG(1996-2023).



Amora Bettany

Artista brasileira de games. Participou em jogos como Towerfalls(2013) e Celeste(2018), este último ganhou prêmios de "Melhor Jogo Independente" e "Jogo mais impactante" na The Game Awards, o "Oscar" dos videogames.



MULHERES CRIADORAS DE CONTEÚDO



Streamer de Fortnite



Streamer/speedrunner de jogos como Donkey Kong Country

Letiltz

Nayume





Oportunidades para desenvolvimento: Brasil ainda está em ascensão, mais de mil estúdios existentes no país.

Aquiris(Game Studio) recebeu investimento da Epic Games, gigante do Fortnite.



Indústria lucra mais do que o cinema e a música SOMADAS(Amélio, 2018).

Artista, programador e roteirista são os cargos mais destacados.



O QUE VAMOS ESTUDAR?

UNIDADE 2

O QUE É UM GAME DESIGN?.....	14
DOCUMENTO DE DESIGN DE JOGO	15
O QUE É UM LEVEL DESIGN?.....	16
OQUE É PROTÓTIPOAGEM DE JOGOS?.....	17

1

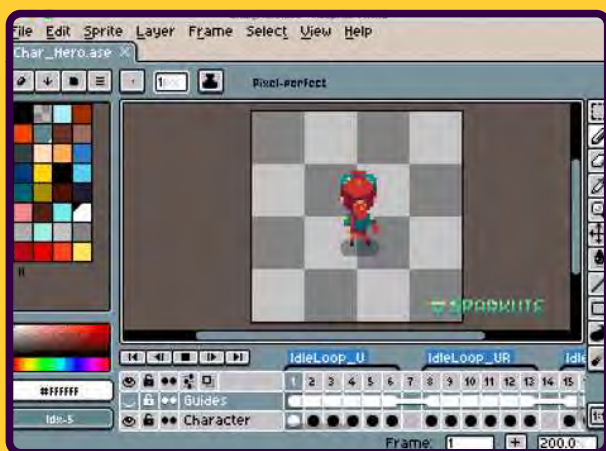
O QUE É UM GAME DESIGN?

É o processo de criação e planejamento dos elementos de um jogo, focando na experiência do jogador.

Um Game Design é aquele que “cria”, NÃO, aquele que “produz” o jogo. Quem produz é o restante da equipe, composta por programadores, designers visuais, etc.



QUAL O PAPEL DE UM GAME DESIGNER?



- **Planejar e desenvolver** a experiência do jogador.
- Criar **mecânicas, regras, narrativas e sistemas** do jogo.
- **Colaborar** com equipes de arte, programação e som.
- Garantir **equilíbrio, diversão e engajamento** no jogo.



Game Design Document(GDD) é um documento que descreve detalhadamente todos os aspectos de um jogo, como mecânicas, narrativa, personagens, objetivos e interface.

Quando ainda estamos dando os primeiros passos no mundo de criação de jogos, é normal ficarmos perdidos na hora de tirar ideias da cabeça e colocar no papel. Para organizar nossas ideias e ter clareza sobre o jogo que será criado, o que precisamos é criar um bom GDD.

O Game Design Document será seu guia (ou o guia da sua equipe) na hora de criar o jogo. Ele vai funcionar como um “Manual de Montagem” do seu jogo, contendo as principais informações sobre a proposta, funcionalidades e mecânicas do seu game.



3

O QUE É UM LEVEL DESIGN?

É o processo de criar os ambientes, desafios e níveis pelos quais o jogador navegará, sem se preocupar com o visual.

Define a dificuldade, o ritmo e a imersão do jogo, influenciando diretamente a experiência do jogador.



QUAL O PAPEL DE UM LEVEL DESIGNER?



- Criar níveis e cenários.
- Posicionar itens e obstáculos.
- Integrar mecânicas e narrativa.
- Testar e ajustar jogabilidade.

CRIAR LEVEL DESIGN EM JOGOS

Super Mario Maker 2



4 O QUE É PROTOTIPAGEM DE JOGOS?

Um protótipo é uma versão simplificada e inicial de um jogo criada para testar ideias, mecânicas e funcionalidades.

O protótipo de um jogo tem a função de testar e validar as mecânicas básicas daquele projeto. Logo, partir para a criação pulando esta etapa, poderá ser um tiro no pé e trazer diversas consequências, como até mesmo rejeição por parte do seu público.



POR QUE FAZER UM PROTÓTIPO?

- Validação de Ideias
- Identificação de Problemas
- Experimentação Rápida

