

MAC0499 - TRABALHO DE FORMATURA SUPERVISIONADO

Proposta de Trabalho

**Jogo digital 2D focado na expressão do jogador por meio
da seleção de mecânicas de jogo.**

Aluno - N° USP:

Eduardo Yukio Rodrigues - 8988702

Supervisor:

Ricardo Nakamura

Prof. Responsável:

Nina S. T. Hirata

Maio, 2020

1.Introdução:

Mecânicas de jogo são as regras, ações, comportamentos e mecanismos de controle disponíveis para o jogador. Elas descrevem como o jogador pode interagir com o jogo. Em um jogo de cartas, por exemplo, temos mecânicas como embaralhar o monte, apostar e colocar em jogo uma carta da nossa mão. Já em um jogo de plataforma, que é um jogo no qual o jogador pula entre plataformas e obstáculos, é comum encontrarmos mecânicas como andar, correr e pular.

Level Design é uma disciplina focada na criação de níveis de jogos. Níveis são ambientes nos quais o jogador interage com o universo do jogo, como estágios, mapas ou missões. O trabalho de um *Level Designer* consiste em determinar, de maneira divertida e interessante, a arquitetura, os desafios e o posicionamento dos elementos que constituem o jogo. É por meio do *Level Design* que podemos explorar as mecânicas de jogo, utilizando-as criativamente para extrair diversas dinâmicas do mesmo conjunto de mecânicas. Esta disciplina também está vinculada à implementação do software, no sentido da construção, ou adaptação, de ferramentas para facilitar a produção de níveis.

2.Objetivos:

Neste trabalho, pretende-se desenvolver um jogo digital 2D, do gênero de plataforma, cujo foco será permitir que o jogador possa expressar sua maneira favorita de jogar por meio da seleção de mecânicas de jogo.

Por exemplo, um jogador que prefere um estilo de jogo mais ágil, que gosta de se movimentar bastante, poderá selecionar mecânicas relacionadas à movimentação e vencer os desafios sem derrotar nenhum inimigo, apenas correndo, pulando, se esquivando e se teleportando; um jogador mais ofensivo pode preferir mecânicas de combate; um jogador mais defensivo poderá escolher mecânicas de resistência à danos; um jogador estrategista pode optar pelo equilíbrio entre vários tipos de mecânicas e etc.



Exemplos de jogos de plataforma: Super Mario World e Sonic The Hedgehog.

5. Referências

SHELL, J. **The Art of Game Design: A book of lenses**. Boca Raton: AK Peters, 2008.

SWINK, S. **Game feel: A game designer's guide to virtual sensation**. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R.; **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. 5f. Game Developers Conference, San Jose, 2004.