

UMA ANÁLISE SOBRE O BALANCEAMENTO DE UM
SISTEMA INTEGRADO DE JOGOS DIGITAIS

PROPOSTA DE TRABALHO DE GRADUAÇÃO

Aluno: Marlus Barbosa de Souza (mbs2@cin.ufpe.br)

Orientador: Geber Lisboa Ramalho (glr@cin.ufpe.br)

31 de agosto de 2010

Sumário

1. Contexto.....	3
2. Objetivo.....	4
3. Cronograma.....	5
4. Referências.....	6
5. Assinaturas	7

1. Contexto

Jogos digitais são softwares que envolvem interação como usuário, com o intuito de divertir, e às vezes também educar. Ao contrário de outras formas de entretenimento, como filmes ou música, a influência deve ser bidirecional, para que o objetivo dos jogos seja atingido. Desse modo, os jogos digitais devem apresentar boa usabilidade de modo a atender as expectativas dos usuários.

A principal expectativa de um jogador ao interagir com um jogo é que este seja capaz de entretê-lo. A capacidade de entretenimento de um jogo pode ser definida por uma série de fatores, como: enredo, qualidade gráfica e/ou sonora e jogabilidade. A jogabilidade pode ser definida como a relação entre o jogo e o jogador. Um dos principais elementos da jogabilidade é o nível de desafio enfrentado pelo usuário, que é definido diretamente pelo balanceamento do jogo.

O balanceamento de jogos é o processo que visa promover um bom nível de desafio para todos os jogadores tentando evitar extremos tais como frustrar o jogador nos casos em que a dificuldade do jogo está muito elevada ou entediá-lo nos casos em que o jogo não apresenta desafios. A atividade de balanceamento dos jogos é realizada de forma manual pelos Game Designers (a pessoa que cria o jogo em si, desenvolvendo as regras e a estrutura geral do jogo) em um processo muitas vezes árduo e tedioso, envolvendo repetidas sessões de jogo além de vários testes com grupos de usuários, consumindo assim boa parte dos recursos destinados a produção de um jogo. Ainda assim, o resultado pode acabar sendo muito difícil para jogadores casuais e muito simples para jogadores habituais.

Se balancear um jogo é exaustivo, o trabalho para balancear todo um sistema de jogos integrados, como um portal de jogos para uma competição, será muito maior. E se, além de balancear os jogos individualmente, quisermos balancear o sistema como um todo? Modificar toda a composição do sistema, alterando dificuldades individuais para gerar combinações totalmente novas (como dificultar todos os jogos mais jogados para fazer com que os jogos menos jogados recebam mais atenção, por exemplo) pode se provar uma tarefa extremamente dispendiosa, ainda mais se considerarmos a ausência de ferramentas de auxílio a este trabalho.

2. Objetivo

O objetivo deste trabalho é a análise do problema de balanceamento de um sistema integrado de jogos, e o seu desenvolvimento, incluindo um estudo de possibilidades e técnicas aplicáveis à resolução do problema.

3. Cronograma

O cronograma a seguir contém um planejamento das atividades principais a serem desenvolvidas, e pode sofrer modificações de acordo com o desenvolvimento do trabalho e a complexidade que pode emergir das próprias atividades.

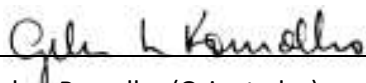
Atividade	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro
Pesquisa e levantamento bibliográfico	■	■	■	
Estudo das técnicas relevantes		■	■	
Implementação		■	■	■
Elaboração do relatório		■	■	■
Elaboração da Apresentação				■

4. Referências

[1] MONTEIRO, João Gabriel. BALANCEAMENTO DINÂMICO AUTOMÁTICO DE JOGOS. 2009, Recife

[2] **Game Design, An Introduction.** Disponível em:
http://www.gamecareerguide.com/features/411/game_design_an_introduction.php. Acesso em: 23/08/2010

5. Assinaturas



Geber Ramalho (Orientador)

Marlus Barbosa de Souza (Proponente)

Recife, 31 de Agosto de 2010.