



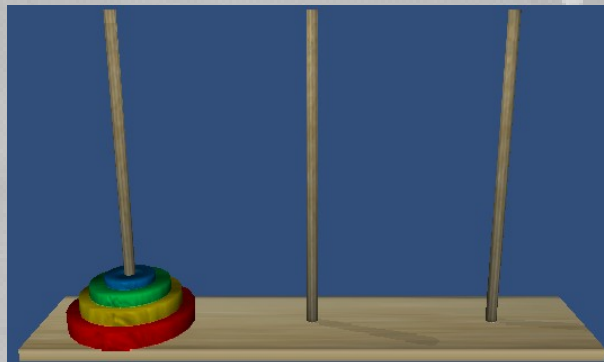
Puzzle em Myst Riven

Aula de hoje

- O que é *puzzle*?
- Tipos de *puzzles*.
- Caso de estudo das portas giratórias de Myst Riven.
- Construção de *puzzles* em *engines*.

O que é puzzle?

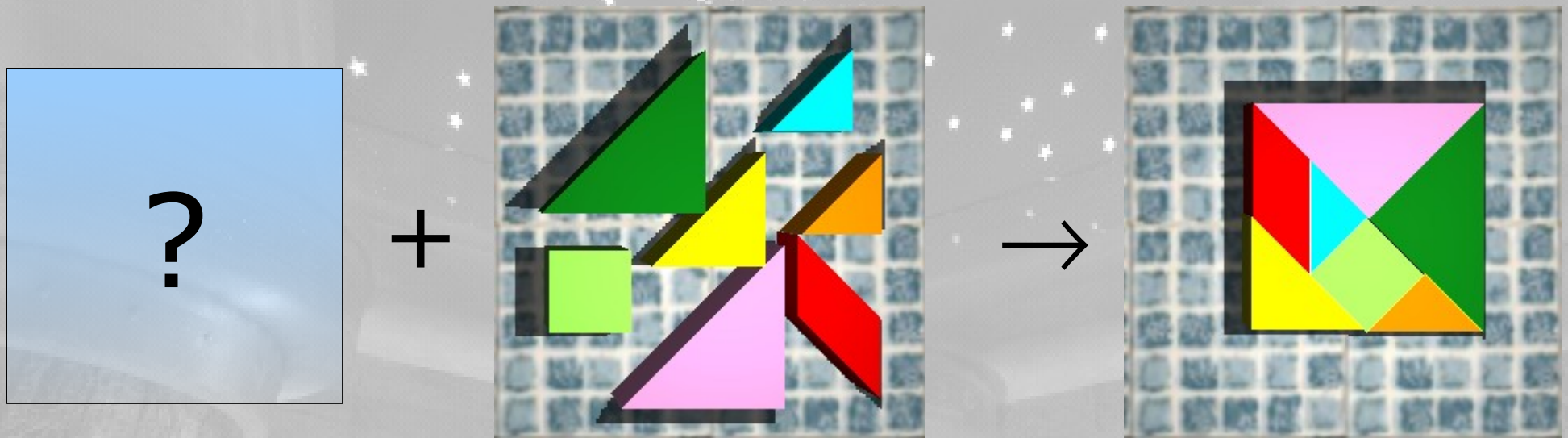
- Cristiano Tonéis - "São desafios lógicos estruturados."
- Scoot Kim - "Todos os puzzles possuem duas características marcantes:"
 - Um puzzle é divertido;
 - Um puzzle tem uma resposta correta.



7	9	2	15
6	8		5
12	14	1	10
11	3	13	4

Como resolver um puzzle?

- Um puzzle lógico é normalmente resolvido por estratégias mentais e mapeamento mentais (Cristiano Tonéis)



Tipos de puzzles

- Classificação dada por Brenda e Ian.
 - enigmas;
 - pensamento lateral;
 - pensamento espacial;
 - Reconhecimento de padrões
 - lógica;
 - exploração;
 - utilização de itens.

Tipos de puzzles

- **Enigmas** em *puzzles* são questões que possuem uma resposta correta que não seja óbvia.

(<http://www.somatematica.com.br/jogos/enigma/enigma.php?ver=1>)

DECIFRE O ENIGMA

Casquinha de sorvete



Para sinalização

Responder

DECIFRE O ENIGMA

Pseudônimo



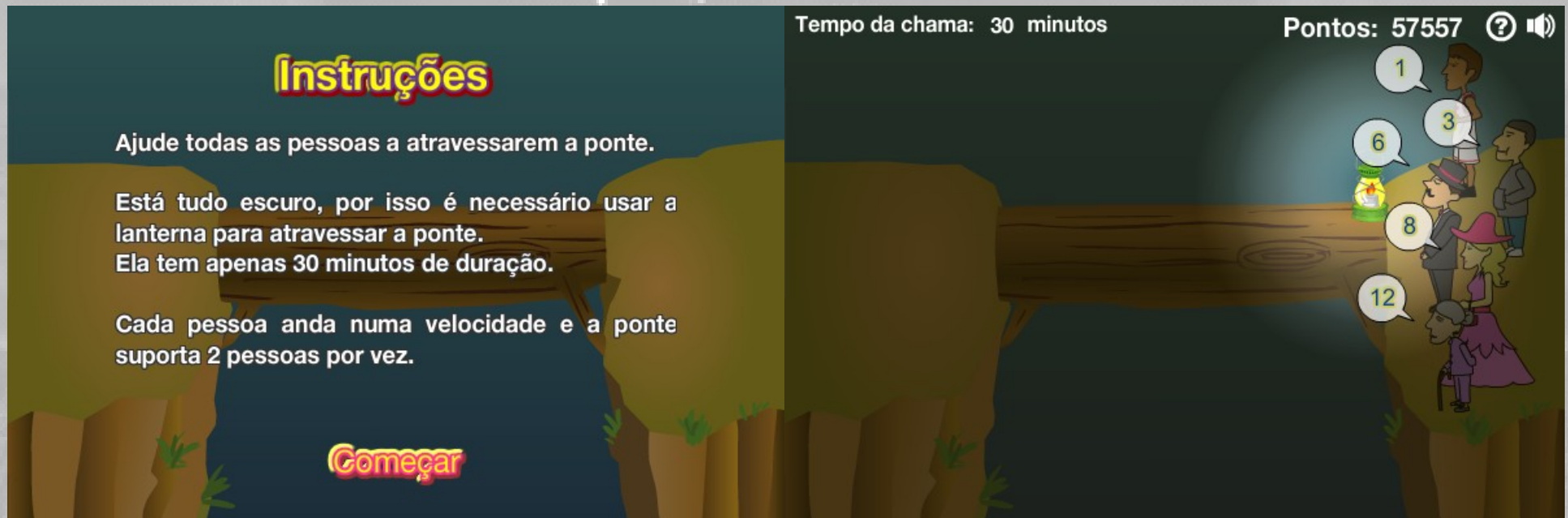
Dia do matemático

Responder

Tipos de *puzzles*

- **Pensamentos laterais** em *puzzles* partem de parâmetros e objetivos determinados onde o desafio é encontrar o procedimento para resolvê-lo.

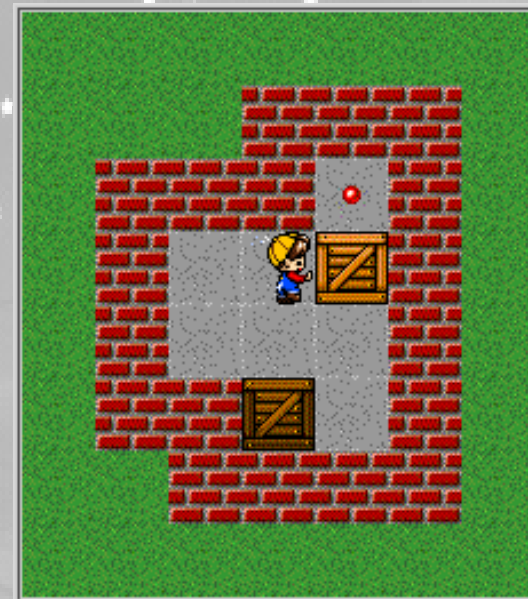
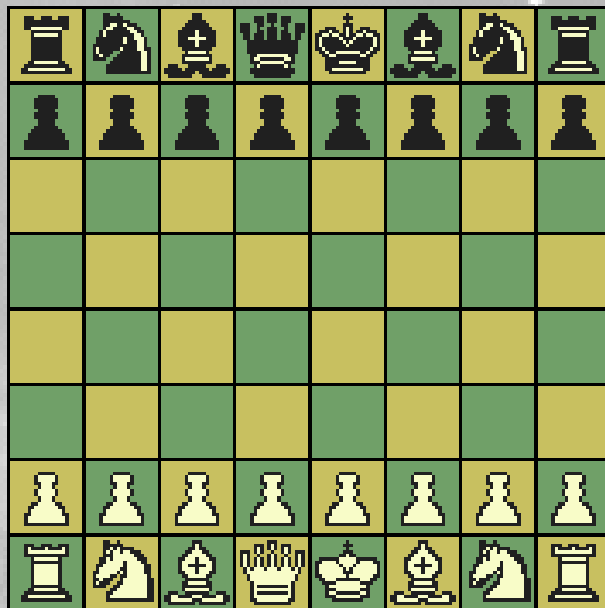
(<http://rachacuca.com.br/jogos/ponte-escura/>)



Tipos de puzzles

- A **movimentação espacial** em puzzles trabalham a movimentação de objetos.

(<http://www.tim-mann.org/xboard.html>) (<http://www.sokoban.jp/>)



Tipos de puzzles

- **Reconhecimento de padrão** em *puzzles*, forçam o jogador a detectar e identificar padrões nas informações recebidas.

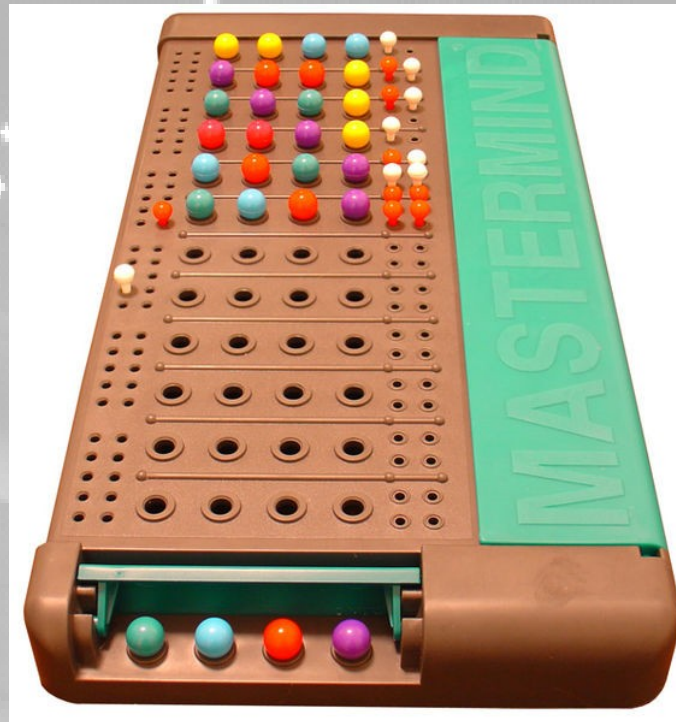
<http://www.konami.com/>



Tipos de puzzles

- *Puzzles lógicos* forçam o jogador a estabelecer relações entre as informações recebidas.

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2d/Mastermind.jpg>



Tipos de puzzles

- *Puzzles* de **exploração** forçam o jogador a trabalhar com mapas, labirintos e ambientes.

<http://www.nintendo.com/>



Tipos de puzzles

- *Puzzles* que utilizam **itens** forçam o jogador a manipular objetos de forma a utilizá-los, juntá-los e trocá-los.

<http://www.lucasarts.com/games/monkeyisland/>



Myst Riven – Sala Giratória

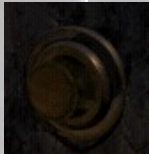

- Mapa da sala.



Myst Riven – Sala Giratória

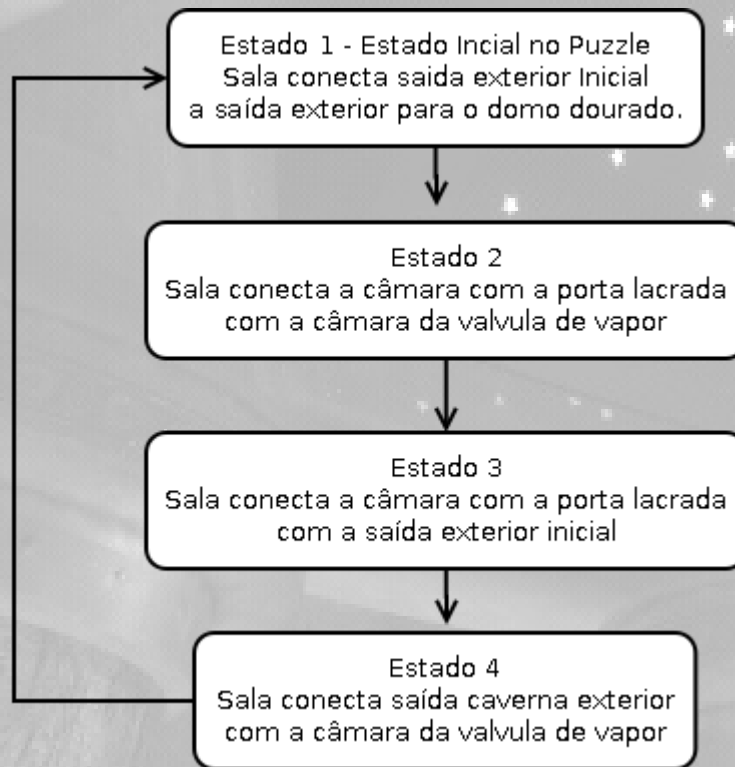
- Exibição do *puzzle*.

Myst Riven – Sala Giratória

- Características do puzzle:
 - Sala redonda com duas passagens
 - Acesso a duas câmaras interiores
 - Três saídas para o exterior: porta principal, caverna lateral e porta para o domo dourado.
 - Botões  nas paredes fazem a sala girar.
 - Alavancas  travam/destravam grades para o acesso domo e de uma das câmaras internas.

Myst Riven – Sala Giratória

- Máquina de estados da sala



Myst Riven – Sala Giratória

- Estados independentes:
 - Na câmara da válvula da vapor, existe uma alavanca que abre/fecha grade da câmara com a porta lacrada.
 - Na câmara lacrada, existe uma alavanca que abre/fecha grade para a saída exterior do domo dourado.
 - Válvula de de gaz que pode ser aberta/fechada.

Myst Riven – *Engine*

- A *engine* utilizada na versão Mac foi o HyperCard.
- A *engine* utilizada na versão PC foi o Mohawk da Brøderbund.
- Os vídeos são utilizam o *codec* Quicktime da Apple.
- Documentação dos arquivos Monhawk podem ser encontrados em:

http://insidethelink.ortiche.net/wiki/index.php/Main_Page

Construção de *puzzles* em *engines*

- Construção dos elementos e conceitos principais que norteiam o puzzle.
- Diagramação lógica do *puzzle* em máquinas de estados.
- Análise dos recursos a serem construídos ou prontos da *engine* a ser utilizada.
- Confecção do *puzzle*.

Referências

- Copyright da imagem de fundo desta apresentação reservado para Cyan Worlds.
- Grande caverna de Lorna Dannan - <http://www.grandecaverna.com>
- Dissertação de mestrado de Cristiano Natal Tonéis – A lógica da descoberta nos jogos digitais – 2010 – pós-graduação: Tecnologias da Inteligência e Design Digital - PUCSP
- Brenda Brathwaite and Ian Scheiber – Challenges for game Designers, 2009
- Scott Kim - <http://www.scottkim.com/thinkinggames/whatisapuzzle/>