



## Da pauta ao play: proposta de GDD para o desenvolvimento de newsgames

Carlos Marciano<sup>1</sup>.

Universidade Federal de Santa Catarina

**Resumo:** Se até alguns anos o jornalismo digital apenas transcrevia os conteúdos de outras mídias, hoje ele se renova com a inserção de novas tecnologias no modo de apresentar os dados e histórias: o newsgame se apresenta como uma dessas ferramentas. A utilização dos jogos jornalísticos em sites de notícias, embora crescente, ainda se apresenta tímida, e um dos fatores que pode contribuir para esse cenário é o desconhecimento de como se produzir esse tipo de conteúdo. Assim, esse artigo tem o intuito de apresentar uma proposta metodológica para se pensar o desenvolvimento de newsgames: um Game Design Document (GDD) voltado aos jogos jornalísticos.

**Palavras-chave:** Newsgames; Game Design Document GDD; jogos, jornalismo, inovação

### 1. Introdução

Apresentar o conteúdo em diferentes formatos tem sido uma crescente no que se refere ao jornalismo digital. A utilização de imagens em 360°, Realidade Virtual e Realidade Aumentada, artifícios técnicos já há muito explorados no universo dos games,

---

<sup>1</sup> Mestre e doutorando em jornalismo na Universidade Federal de Santa Catarina – PPGJor/UFSC E-mail: [carlosmarciano@gmail.com](mailto:carlosmarciano@gmail.com)

vem ganhando espaço no universo da comunicação e transformando o modo de se consumir os conteúdos jornalísticos. No entanto, criar conteúdo nesses formatos não é tarefa simples, normalmente exige conhecimento técnico, equipe multifuncional e, acima de tudo, planejamento para não ofuscar a informação.

Com os jogos jornalísticos a lógica é a mesma: um newsgame que não informa é apenas um jogo. Ou seja, de nada adianta apresentar o conteúdo apurado de uma forma gamificada e divertida ao leitor/jogador se tal informação se perder dentro do entretenimento. Ao final do newsgame algo relativo ao tema abordado precisa ter sido aprendido, informado, causado reflexão. Então, por onde começar? Como desenvolver de forma efetiva um newsgame?

A proposta deste artigo é justamente essa, delinear uma metodologia para se pensar o newsgame antes de colocar a mão nos códigos, a fim de que ele se torne uma ferramenta de disseminação do jornalismo e não apenas um jogo para entreter.

Para isso, apresentaremos aqui uma proposta de Game Design Document (GDD) para os jogos jornalísticos fundamentado a partir do lide<sup>2</sup>, mas antes trazemos alguns conceitos sobre o que vem a ser newsgames.

## **2. Breve descrição dos newsgames**

De acordo com Santos e Seabra (2014) a base narrativa dos jogos jornalísticos foi criada pelos infográficos hipertextuais, quando em meados de 2002 o jornal online El Mundo utilizava de mashups como uma forma alternativa de veiculação da informação noticiosa. Na ocasião, as informações sobre a corrida presidencial americana eram mescladas entre informação descritiva e imagens dinâmicas que, juntas, formavam um mapa para que o eleitor pudesse acompanhar o desempenho dos candidatos.

O termo newsgame é uma adaptação do termo original newsgaming, cunhado originalmente em 2001 pelo jornalista e designer Gonzalo Frasca (2003), quando na época discutia sobre a simulação e narrativa em jogos políticos.

---

<sup>2</sup> Segundo Adelmo Genro Filho (1987) o lide (ou lead em inglês) deve descrever a maior singularidade da notícia. Remete ao primeiro parágrafo do texto jornalístico que fornece as informações básicas do conteúdo visando prender o interesse do leitor. Para isso, o lide deve responder a o quê, quem, quando, onde, como e por que se deu o acontecimento central da história.

Enquanto os jogos políticos ainda não chamam a atenção maciça, jogos baseados em notícias e acontecimentos políticos também são um grande campo de experimentação de retórica do jogo. Pessoalmente, eu desfruto especialmente dos desafios criados por este novo gênero – que eu proponho chamar newsgaming que combinam as características de charges políticas com videogames. (FRASCA, 2003, p.221)

Para o autor newsgame se refere a jogos cujo enredo é embasado em notícias ou acontecimento em curso e, assim como as charges e cartuns políticos, tentam transmitir uma opinião. Através da mecânica e objetivos do newsgame o jogador pode analisar determinado fato, notícia ou acontecimento e propor novas reflexões, pois foi inserido naquele contexto.

Criado pelo próprio Frasca e lançado em 2003, September 12<sup>th</sup> (Figura 1) é considerado um dos primeiros newsgames, dando visibilidade mundial ao conceito. Através do princípio da simulação, o jogo tem por objetivo propor uma reflexão sobre as consequências da guerra contra o terrorismo.



Figura 1: o destaque mostra a posição do alvo controlado pelo jogador.

O caráter informativo de September 12<sup>th</sup> originou-se das informações sobre a invasão do Iraque pelos Estados Unidos. O então presidente George W. Bush reforçava a ideia de que a intervenção militar seria uma espécie de “bombardeio cirúrgico”, ou seja, os civis não seriam atingidos. Embora as instruções do jogo deixem claro que não se pode ganhar ou perder, o newsgame transcende a informação na medida em que tenta mostrar ao jogador as consequências do bombardeio, dando a ele o poder de controlar o disparador de mísseis.

Através da simulação o newsgame permite que o jogador capte a informação por um viés lúdico, criando cenários, interagindo com os elementos noticiosos e propondo reflexões sobre o que é noticiado. Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) chamam de “retórica processual” essa capacidade intrínseca aos jogos de simular interativamente o funcionamento das coisas, de modo que eles se tornam ferramentas importantes para apresentar aos leitores/jogadores conteúdos complicados.

De acordo com Pierre Lévy (1993), essa retórica aplicada ao conteúdo jornalístico na forma de newsgames amplifica a comunicação na medida que “quanto mais estivermos pessoalmente envolvidos com uma informação, mais fácil será lembrá-la”. No caso específico de September 12<sup>th</sup>, apresenta-se uma espécie de retórica da falha, ou seja, um newsgame que nega a condição de vitória ao jogador, mas mesmo assim estimula o propósito de reflexão.

No intuito de organizar e expandir a definição de Frasca, Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) estabelecem seis gêneros de newsgames de acordo com o conteúdo que abordam: current event newsgames (games de evento recente, que por sua vez subdividem-se em editorial games, tabloid games e reportage games); infographic newsgames (newsgames infográficos); documentary newsgames (newsgames documentários); puzzle newsgames (newsgames de raciocínio); community newsgames (newsgames de comunidade) e literacy newsgames (newsgames para letramento).

Apesar das especificidades de cada gênero, os autores ressaltam que um mesmo jogo jornalístico pode se enquadrar em mais de uma dessas categorias se suas características atenderem às diferentes modalidades.

As categorias estabelecidas por Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) levam em consideração o conteúdo do jogo e em sua maioria priorizam os jogos produzidos por profissionais da área jornalística. Essa conceituação, embora pertinente, acaba por não incluir os jogos cujo enredo aborda conteúdos retratados na mídia, porém os idealizadores não tiveram a intenção de produzir um newsgame.

Para suprir essa lacuna, Marciano (2014) propõe duas novas modalidades:

a) Newsgames por ação: jogos cuja pretensão inicial dos produtores era enquadrar o produto como newsgames. Situam-se aqui os jogos produzidos para veículos jornalísticos e divulgados em seus portais.

b) Newsgames por associação: jogos que, em sua concepção, não partem da hipótese de serem considerados newsgames, porém, devido sua mecânica, gráficos ou enredo referenciam algum conteúdo jornalístico, geram esse reconhecimento associativo no jogador. Este grupo abrangeria, em grande parte, os jogos que têm apenas o propósito inicial de entretenimento, como os divulgados em plataformas autônomas, redes sociais, mobile ou portais sem vínculo jornalístico. (MARCIANO, 2014, p.598)

Conforme apresentado na breve descrição, os jogos jornalísticos podem ser apresentados em diferentes formatos, sendo seu conteúdo o que dará o tom do posicionamento e objetivo a que o jogo se destina.

A relação da jogabilidade com o tema noticioso é o que diferencia os newsgames dos demais jogos e essa ligação deve ser pensada em cada um dos aspectos de desenvolvimento do GDD.

### **3. Proposta de GDD para newsgames**

Quanto maior a complexidade do jogo, mais extenso deverá ser o GDD que fará seu planejamento, em jogos comerciais eles podem ultrapassar as 300 páginas. É importante tentar detalhar o máximo possível das etapas e elementos, bem como inserir imagens, ainda que de rascunho, sempre que possível.

Newsgames tendem a ser curtos, com mecânicas simples e gráficos leves por dois fatores: o foco principal do newsgame é transmitir o conteúdo noticioso de forma lúdica e sucinta; o tempo é um crucial na rotina jornalística, pois em um dia de trabalho o repórter precisa cobrir várias pautas, voltar para a redação para redigi-las, e, em alguns casos, aparecer ao vivo ou fazer a edição do material.

Levando isso em conta, a ideia que apresentamos a seguir tem como base o GDD de dez páginas proposto por Scott Rogers (2012) e os conceitos de lide jornalístico, cuja mescla resulta no Game Design Document para newsgames.

Um newsgame não precisa obrigatoriamente abranger todos os tópicos do GDD aqui apresentado, mas é necessário que sua estrutura informativa e de gameplay estejam bem definidas.

Para melhor assimilação da proposta, ilustraremos os itens do GDD para news-games com os aspectos pensados para a criação do newsgame “Teste seu Voto” (<https://marciano.itch.io/ng-teste-seu-voto>).

### **3.1- Tópico 1: História (O quê?)**

Esse item aborda a descrição detalhada da história, contendo começo, meio e fim. Apresenta uma breve descrição do ambiente onde o jogo acontece e também dos principais personagens envolvidos na história.

Aqui deve-se incluir a resposta para a primeira pergunta do lide jornalístico (O quê?) ou seja, apresentar o fato ocorrido.

A história deve sinalizar a matéria (no caso de um newsgame que complemente um assunto abordado em outras mídias) ou tema jornalístico (no caso de um newsgame que não complementa outra mídia e é divulgado como forma independente de debater o assunto, por exemplo, em newsgames editoriais) que deu origem a ideia do newsgame.

É interessante que exista alguma menção no newsgame sobre a temática trabalhada, seja na forma textual (na tela de menu, por exemplo) ou inserindo links dentro do jogo para redirecionar o jogador ao conteúdo que deu origem ao newsgame.

Em “Teste seu voto” a história remete ao segundo turno da eleição para prefeito da cidade de Joinville, em Santa Catarina, Brasil. Na ocasião concorriam ao pleito os candidatos Udo Döhler (PMDB) e Darci de Matos (PSD) e a história do jogo abrange as notícias sobre as propostas governamentais dos dois candidatos.

O newsgame é no estilo quiz, não tendo avatares ou cenários específicos. Também não manifesta nenhum posicionamento político, mas apenas servir como instrumento para o eleitor decidir sobre o voto.

### **3.2- Tópico 2: Objetivos (Por Quê?)**

Esse item apresenta uma descrição genérica do objetivo(s) do jogo, o detalhamento irá acontecer na gameplay. Inclui-se aqui o que deve ser alcançado pelo personagem principal, qual a finalidade do game (comercial, educativo, etc) e a que público o jogo se destina.

Em uma notícia, a resposta para a pergunta seis do lide (Por quê?) apresenta a causa, os motivos que ocasionaram determinado fato. Aqui ela pode ser incluída de duas formas:

- **Resposta ligada a gameplay do jogo**, ou seja, o objetivo do newsgame irá representar, direta ou indiretamente, a causa da notícia. Por exemplo, em uma notícia sobre a destruição de uma cidade por um furacão, a causa para o fato destruição é o surgimento do furacão. Assim o newsgame pode ter como objetivo fazer os moradores escaparem do furacão (nesse caso o objetivo representa indiretamente a causa, pois o furacão simboliza o motivo pelo qual as pessoas estão fugindo, mas as pessoas é que são controladas pelo jogador). Outro objetivo pode ser obter informações sobre os pontos afetados pelos ventos, para isso o jogador irá controlar o furacão e fazê-lo passar pelos locais afetados (nesse caso o objetivo representa diretamente a causa, pois o furacão é controlado pelo jogador).
- **Resposta ligada ao objetivo do newsgame**. Nesse caso não se explica o motivo do jogo, mas sim o motivo principal para a criação do newsgame e sua relação com o conteúdo noticioso (é um newsgame para complementar uma matéria de um site ou algum outro veículo? Ironizar algum tema? Simplificar conteúdos complexos como matérias de economia?).

É recomendável que um newsgame não seja restrito a um tipo específico de público, mas sim seja pensado para que a maioria das pessoas possam jogá-lo, disseminando assim o conteúdo informativo de forma mais eficaz.

“Teste seu voto” foi desenvolvido com o objetivo de apresentar aos eleitores, de forma simples e objetiva, as propostas dos candidatos para assim auxiliá-los na decisão sobre em quem votar

### 3.3- Tópico 3: Equipe e Deadline

Basicamente este item sinaliza qual o tempo disponível, quantas pessoas e quais especialidades são necessárias para desenvolver o projeto. Em se tratando de newsga-

mes o tempo de desenvolvimento age diretamente sobre o tipo de projeto e a equipe necessária para desenvolvê-lo.

Uma equipe mínima ideal é composta pelo jornalista (responsável pela apuração do conteúdo e acompanhamento se o mesmo está sendo desenvolvido de acordo com o objetivo do newsgame), um artista (responsável pela criação dos elementos gráficos – tais como cenários, personagens, fotografia – podendo ser encontrados dentro da própria redação como os ilustradores de infográficos, fotógrafos ou web designers) e um programador (responsável por codificar o jogo no software e linguagem de sua preferência, podendo também ser encontrado dentro da própria redação como os profissionais de Tecnologia da Informação)

Um newsgame simples pode ser feito rapidamente por profissionais que dominam várias habilidades, mas ter profissionais com habilidades distintas trabalhando em conjunto é fundamental para trabalhos com maior qualidade e tempo de desenvolvimento reduzido.

Embora aconteça, não é recomendável que seja lançado um newsgame semanal ou diário. Para atingir efetivamente o potencial comunicativo dos newsgames é recomendável que ele seja planejado e discutido na reunião de pauta, estabelecendo assim um tempo maior para seu desenvolvimento juntamente com a evolução na apuração da reportagem. É importante também que todos os envolvidos na produção conversem sempre entre eles, a fim de resolver rapidamente qualquer dificuldade que possa aparecer.

Obviamente o fator financeiro também é relevante, visto que no caso de contratação de pessoal externo ele deverá ser levado em consideração, assim é preciso pensar também não só a questão do tempo, mas se existe verba disponível para o desenvolvimento de tal trabalho e de quanto é este valor.

Sendo assim, antes de iniciar o desenvolvimento é importante pensar em questões como: quando o newsgame será lançado? Irá ser divulgado junto com a matéria ou de forma independente? É um newsgame simples que pode ser desenvolvido por poucas pessoas? Será necessário investir em pessoal de fora para desenvolver o projeto? Qual a verba destinada para esse newsgame? Qual o valor de mercado cobrado para cada um



dos profissionais necessários? Quanto cada profissional selecionado irá cobrar pelo serviço?

“Teste seu voto” foi desenvolvido como uma proposta de atividade no curso de jornalismo da Associação Educacional Luterana Bom Jesus/Ielusc, localizado em Joinville, Santa Catarina, Brasil. Na ocasião o jornalista Carlos Marciano entrou em contato com a também jornalista Amanda Miranda, coordenadora da REVI (revista eletrônica da Instituição), para saber se havia o interesse em realizar essa experiência acadêmica com a equipe da revista.

O desenvolvimento do jogo iniciou no dia 26 de outubro de 2016, sendo lançado três dias depois, na sexta-feira que antecedia o segundo turno das eleições presidenciais, a fim de manter o foco temporal.

Para o desenvolvimento, as alunas de jornalismo Helena Bosse e Maria L Parisotto trabalharam da parte gráfica e na apuração das propostas, já a estudante Marília Comelli ficou responsável pela programação, sendo todas orientadas pelo jornalista Carlos Marciano.

#### **3.4- Tópico 4: Gameplay e plataforma (Como?)**

Este item é um dos mais importantes e completos, pois irá descrever a mecânica do jogo. Para isso é relevante que as descrições respondam as seguintes perguntas: quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los? Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis? Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história ou deve vencer chefões para progredir? Como funciona o sistema de recompensas (pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes)? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens? Qual é a condição de vitória (salvar o universo, matar todos os inimigos, coletar 100 estrelas)? Qual é a condição de derrota (perder 3 vidas, ficar sem energia)? Em que plataforma o jogo será disponibilizado (web, mobile, Android, IOS, tabuleiro, cartas)?

Em uma notícia, a resposta para a pergunta cinco do lide (Como?) apresenta o modo, a maneira como o fato ocorreu. Neste item ela pode ser incluída de duas formas:

- **Diretamente à gameplay:** o modo como o fato ocorreu é representado na gameplay do game. Por exemplo, em uma notícia cujo fato são manifestações contrárias ao governo, o “como?” é indicado no lide com a menção de que os manifestantes entraram em conflito com a polícia. Um newsgame sobre esse fato pode justamente colocar o jogador no papel dos manifestantes ou policiais, fazendo-o assim participar do conflito e conhecer as consequências para os dois lados combatentes. Ou seja, o newsgame simula e ilustra o modo como o fato ocorreu na realidade.
- **Diretamente ao newsgame:** neste caso a gameplay não necessariamente faz uma simulação da maneira como o fato ocorreu na realidade. Assim este tópico irá explicar como o jogo será desenvolvido, quais suas características de entretenimento e informação, tendo em mente as definições anteriores de objetivo, tempo e financiamento.

Em síntese, coloca-se aqui as ideias iniciais das fases, como o jogador irá alcançar os objetivos propostos, quais as recompensas e desafios que ele irá encontrar para atingir esse objetivo, como a informação será apresentada ao jogador.

Também é detalhado aqui em que plataforma o jogo será disponibilizado, de modo que artistas e programadores saibam antes de iniciar o projeto em quais linguagem e resoluções devem trabalhar.

Em “Teste seu voto”, para tentar auxiliar a decisão do eleitor e fazê-lo pensar sobre as propostas apresentadas pelos governantes, foi utilizada a mecânica do quiz. Cada uma das 10 telas representa uma área de governo (educação, saúde, saneamento, mobilidade urbana, segurança, habitação, cultura, turismo, economia, meio ambiente) e nelas são apresentadas 4 propostas, sendo duas de cada candidato.

Depois de ler (pode-se dar zoom na proposta clicando sobre ela), o jogador poderá escolher uma ou duas clicando na caixa ao lado delas. Só então o jogador saberá qual candidato colocou a proposta escolhida no plano de governo.

Ao fim das questões o jogador saberá quantas propostas ele selecionou e qual a porcentagem que esta seleção representa para cada candidato (por exemplo, se ele esco-

lher 20 propostas, sendo 10 de cada candidato, a percentagem final irá mostrar 50% para ambos).

### **3.5 - Tópico 5: Personagens (Quem?)**

Neste item se deve pensar as características físicas e de personalidade dos personagens principais (nome, idade, raça, temperamento) sua história no jogo (pensar no passado do personagem pode ajudar a pensar em como ele irá se desenvolver no universo “presente” do jogo), bem como suas habilidades (poderes especiais, golpes especiais, armas), que alterações ele pode sofrer durante o jogo (ficar mais forte, trocar de roupa) e as ações que eles podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar). Se possível, é aconselhável também apresentar aqui um esboço gráfico dos personagens.

Personagem não é um requisito para os newsgames, pois depende da mecânica escolhida pelos desenvolvedores. No entanto, caso os desenvolvedores optem por acrescentar algum, é recomendável que ele represente virtualmente a resposta para a segunda pergunta do lide (Quem?).

Isto é, aconselha-se que o avatar controlado pelo jogador seja a representação do personagem envolvido no fato noticiado ou, ao menos, tenha alguma ligação com o conteúdo retratado.

Em “Teste seu voto”, devido ao objetivo de auxiliar a decisão dos votos, optou-se por não utilizar personagens, mas sim a mecânica do quis.

### **3.6- Tópico 6: Inimigos**

Assim como nos personagens, é necessário também pensar as características físicas, de personalidade e habilidades dos inimigos. Um newsgame não precisa necessariamente apresentar inimigos, mas se assim for planejado pelos desenvolvedores é aqui que se deve apresentar as características. Se possível, é aconselhável também apresentar aqui um esboço gráfico dos inimigos.

Inimigo é tudo aquilo que coloca uma dificuldade no jogo, sendo assim, um jogo cronometrado, por exemplo, pode ter o tempo como próprio inimigo. Também é preciso pensar no grau de dificuldade, por exemplo, se o jogo fica mais rápido com o passar do tempo ou os inimigos mais fortes.

Assim é necessário pensar: quantos serão? Em que momento do jogo irão aparecer? Qual o nível de dificuldade que cada um apresenta ao jogador para ser derrotado (10 vidas, 3 rounds, é um inimigo que não precisa ser derrotado e pode ser desviado apenas)? Como eles se comportam, interagem e quais suas habilidades (andam para frente, surgem aleatoriamente, disparam tiros)? Como eles serão derrotados (clicando em cima, sendo atingidos por um tiro)? O que o jogador ganha ao derrota-lo (pontos, acesso a novas áreas, vencem o jogo)?

“Teste seu voto”, por se tratar de quiz, não apresenta nenhum inimigo e também não é cronometrado.

### **3.7- Tópico 7: Universo do jogo (Onde? – Quando?)**

Neste item apresenta-se a descrição e ilustração prévia dos cenários e mapas do jogo, bem como as respostas para as perguntas 3 e 4 do lide. É importante destacar aqui também onde o jogador irá encontrar as informações noticiosas, de que modo elas serão apresentadas, ou seja, onde está a apuração jornalística dentro do jogo.

Em uma notícia, a resposta para a pergunta 3 do lide (Quando?) informa a data ou momento em que o fato ocorreu, já a resposta para a pergunta 4 do lide (Onde?) apresenta o local do acontecimento (estrada, casa, quarto, cidade).

Ambas podem ser apresentadas no newsgame em telas de informações nos menus do jogo, ou através de indicações gráficas durante a gameplay (por exemplo, desenhos que simbolizam a época e local do fato, como cenários com suásticas ao fundo e representação de Auschwitz em um newsgame que retrata uma notícia sobre a vida de Hitler).

A música e efeitos sonoros também são de extrema importância, pois dão mais dinamismo a jogabilidade e servem como feedback de determinadas ações para o jogador.

Algumas questões também podem auxiliar no planejamento desse tópico: como as fases do jogo estão conectadas? Qual a estrutura do mundo? Qual a emoção presente em cada ambiente? Que tipo de música deve ser usada em cada fase? Qual a necessidade de cada cenário?

Em “Teste seu voto” as propostas apresentadas ao jogador são resultado da apuração jornalística sobre os planos de governo de cada candidato. Como trata-se de um quiz, não há especificamente um cenário, sendo utilizado o mesmo layout com cores estáticas de fundo durante todo o jogo.

Todo o jogo, desde as telas de menu, contam com a trilha sonora “On My Way”, autoria de Kevin MacLeod.

### **3.8- Tópico 8: Controles**

Seja nos jogos tradicionais ou nos newsgames, ter em mente como são acessados os botões do jogo e como os personagens serão controlados é fundamental para se pensar a programação. É importante ressaltar também que cada plataforma apresenta característica diferentes, ou seja, no caso de mobile deve-se pensar em controles touch screen, já no caso de jogos pelo PC pode-se optar por teclado e mouse por exemplo.

Os controles podem ser explicados no decorrer do jogo, podem aparecer em um menu específico ou mesmo podem ser suprimidos (neste caso, pressupõe-se que o jogador já tenha familiaridade com o determinado gênero de jogo e seus comandos básicos). Se possível, recomenda-se colocar aqui um esboço do controle que será utilizado, seus botões e funções no jogo.

Embora não seja comum, pode-se pensar em diferentes controles para cada plataforma como no caso de jogos para computador ou mesmo em aparelhos mobile que permitem a inserção de joystick.

Se existir, deve ser exemplificada aqui as combinações de botões e suas respectivas funções dentro do jogo, sejam estas para abrir um menu novo, desligar o som, ou mesmo dar ao personagem uma habilidade especial.

Caso tenha-se a intenção de disponibilizar um newsgame em várias plataformas, o mesmo deverá ser programado para atender as particularidades de controle de todas elas, podendo isso demandar mais tempo dos programadores e, algumas vezes devido as resoluções e tamanhos de tela, ter que ser feito um layout para cada plataforma.

Em “Teste seu voto” (Figura 2), como trata-se de um quiz, o jogador escolhe as opções clicando com o botão esquerdo do mouse ou tocando nas caixas de seleções e nos botões.



Figura 2: Tela de instruções dos controles e de como jogar

### 3.9- Tópico 9: Câmera

A câmera não é um fator muito relevante nos newsgames, sendo normalmente ajustada para que o jogador tenha visão completa dos personagens e cenários.

No entanto, caso os desenvolvedores optem por alguma alteração, a mesma deve ser explicada aqui como irá ocorrer (de cima para baixo, visão em primeira pessoa) e qual a função dessa visualização diferenciada (dar zoom no inimigo, acessar o mapa).

Em “Teste seu voto” a visualização é simples, sem alterações de câmera, de modo que o jogador tem visão completa do cenário, elementos informativos e interativos.

### 3.10- Tópico 10: Interface

Neste item é planejado o design das interfaces do jogo, tais como tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, tela de créditos, etc. Apresenta-se também os elementos de indicação do jogo, conhecidos como HUD (head-up display).

A interface representa os elementos visíveis na tela que irão sintonizar o jogador dentro do jogo. No caso de newsgames normalmente é nela que aparecem as informações jornalísticas, seja por meio de telas de menu, botões, ou mesmo explicação de algum item que o jogador encontra durante a partida.

Quando o projeto abrange personagens e tempo é importante planejar como o HUD será visível, ou seja, em que parte da tela o jogador terá informações sobre a vida do personagem, os pontos coletados e o cronômetro do jogo.

Apresentar aqui o rascunho da disposição desses elementos também é aconselhável.

Em “Teste seu voto”, as informações jornalísticas (Figura 3) estão presentes nas propostas que, ao segurar o dedo ou o mouse sobre elas, é dado o zoom ampliando a informação na parte de cima da tela.

Acima das propostas o jogador tem conhecimento sobre qual área de governo aquelas propostas se referem (por exemplo, Educação), já na parte de baixo o jogador pode localizar-se sobre quantas áreas ainda faltam para ele concluir o newsgame (1 de 10) e, após selecionadas as opções, ter conhecimento sobre qual candidato colocou no plano de governo as propostas por ele selecionadas (Suas escolhas).

No canto superior direito também é possível ativar ou desativar a música e, para dar sequência, basta o jogador clicar no botão no canto inferior direito (Próxima).



Figura 3: HUD da tela de jogo

### **3.11- Tópico 11: Cutscenes**

Devido as questões de tempo e a função de ser objetivo com as informações, não é comum utilizar cutscenes em newsgames. No entanto, caso elas sejam uma opção adotada pela equipe, aqui deverá ser pensado como elas serão desenvolvidas (descrever o roteiro, definir o método e ferramentas utilizadas para produção ou captação, explicar em quais momentos do newsgame estas cutscenes irão aparecer e por qual motivo)

Vale lembrar que pode ser inserido aqui tanto vídeos introdutórios como animações e normalmente a função principal da cutscene é explicar ao jogador o enredo por trás do jogo, a história de algum personagem e qual a ligação dele com o game.

Em “Teste seu voto” não foi utilizada a opção das cutscenes, optou-se por telas estáticas ou com pequenas animações de imagens que explicassem o conteúdo e objetivo de cada newsgame.

### **3.12- Tópico 12: Cronograma**

O tempo é um fator fundamental para o desenvolvimento de um newsgame, portanto estabelecer um cronograma prévio com divisão de tarefas, início e fim do projeto é de extrema importância.

Normalmente o cronograma é dividido entre os meses de desenvolvimento e as atividades são planejadas semanalmente, para que a equipe se encontre uma vez por semana ou a cada quinze dias e apresente o avanço em suas respectivas tarefas.

Vale ressaltar a necessidade de cumprimento dos prazos, porém todo projeto está suscetível a contratempos e, neste caso, deve ser feito um novo cronograma explicando o fato e estabelecendo novos prazos.

A boa gestão de um cronograma garante um trabalho de qualidade, sem sobrecarregar nenhum integrante da equipe. É importante definir aqui um cronograma inicial, com as etapas do projeto, a divisão de tarefas e uma previsão do tempo total para cada uma ser concluída (Tabela1).



| Tarefa/Semana                                    | Janeiro |            |             |             | Fevereiro           |       |   |   | Progresso   |
|--|---------|------------|-------------|-------------|---------------------|-------|---|---|-------------|
|  | 1       | 2          | 3           | 4           | 1                   | 2     | 3 | 4 |             |
| Reunião de Pauta                                 | Todos   |            |             |             |                     |       |   |   | Completo    |
| Escrever o GDD                                   | Todos   |            |             |             |                     |       |   |   | Completo    |
| Apuração dados                                   |         | Jornalista |             |             |                     |       |   |   | Completo    |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens       |         |            | Artistas    |             |                     |       |   |   | Em execução |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários          |         |            | Artistas    |             |                     |       |   |   | Em execução |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador     |         |            | Programador |             |                     |       |   |   | Em execução |
| Desenvolver sistema de mapas e fases             |         |            | Artistas    |             |                     |       |   |   | Em execução |
| Implementar a detecção de colisão                |         |            |             | Programador |                     |       |   |   | Planejado   |
| Desenvolver sistema de pontuação                 |         |            |             |             | Progr.              |       |   |   | Planejado   |
| Implementar inimigos                             |         |            |             |             | Progr.              |       |   |   | Planejado   |
| Gráficos e códigos finais                        |         |            |             |             | Progr.<br>Artistas  |       |   |   | Planejado   |
| Revisão Conteúdo                                 |         |            |             |             | Jorn.<br>G.Designer |       |   |   | Planejado   |
| Teste da versão                                  |         |            |             |             | Testers             |       |   |   | Planejado   |
| Ajuste da versão                                 |         |            |             |             | Todos               |       |   |   | Planejado   |
| Revisão Conteúdo                                 |         |            |             |             | Jorn.<br>G.Designer |       |   |   | Planejado   |
| Ajuste da versão                                 |         |            |             |             | Todos               |       |   |   | Planejado   |
| Início da Divulgação                             |         |            |             | Jornalista  |                     |       |   |   | Planejado   |
| Teste do protótipo e refinamento da versão final |         |            |             |             | Todos<br>Testers    |       |   |   | Planejado   |
| Lançamento do jogo                               |         |            |             |             |                     | Todos |   |   | Planejado   |

Tabela 1: Modelo de cronograma

“Teste seu Voto” foi planejado para ser desenvolvido em três dias, sendo que toda a equipe se reuniu no mesmo espaço para desenvolver as etapas em conjunto. Devido a limitações de tempo da equipe de desenvolvimento, não houve um cronograma detalhado semanalmente, mas foi pensado um cronograma simplificado onde fossem divididas as funções para cumprir o prazo.

### 3.13 - Tópico 13: Orçamento

Em relação ao orçamento é necessário saber quais os equipamentos necessários para a produção do jogo, bem como o valor de mercado do trabalho de cada profissional envolvido.

É pertinente fazer também uma planilha de pagamentos explicando detalhadamente onde o dinheiro será investido (tanto em recursos de pessoal como de infraestrutura) além de marcar os valores e por qual período determinado profissional estará vinculado ao projeto.

A pessoa responsável pelo controle financeiro precisa estar sempre atenta para que o custo não ultrapasse o valor total disponível, principalmente em casos de editais, pois todos os custos deverão ser comprovados com notas fiscais ou recibos.

**TOTAL DISPONÍVEL: R\$79.700,00**

| Produto/serviço | Quantidade | Custo unitário/tempo    | Custo total/tempo           |
|-----------------|------------|-------------------------|-----------------------------|
| Programadores   | 3          | R\$2.000/mês            | R\$24.000,00/<br>4meses     |
| Jornalista      | 2          | R\$2.000/mês            | R\$16.000,00/<br>4meses     |
| Artistas        | 3          | R\$2.000/mês            | R\$24.000,00/<br>4meses     |
| Contador        | 1          | R\$1.500/<br>1serviço   | R\$3000,00/<br>2 serviços   |
| Banners         | 50         | R\$100,00/<br>unidade   | R\$5000/<br>50 unidades     |
| Servidor        | 1          | R\$150,00/mês           | R\$300,00/<br>2 meses       |
| Aluguel sala    | 1          | R\$ 600/ mes            | R\$ 2400,00/<br>4 meses     |
| computadores    | 5          | R\$ 1000,00/<br>unidade | R\$ 5000,00 /<br>5 unidades |
| <b>TOTAL</b>    |            |                         | <b>R\$ 79.700,00</b>        |

Tabela 2: Modelo de orçamento

“Teste seu Voto” não recebeu financiamento para ser desenvolvido.

#### 4. Considerações

Um newsgame é uma ferramenta jornalística, talvez até pode ser encarado como uma nova mídia, onde se difunde um jornalismo gamificado e, como toda mídia, carece de amadurecimento e planejamento quando é explorada.

Comparado as plataformas tradicionais, como impresso e TV, o grau de imersão que os jogos jornalísticos propõe é relativamente alto, no entanto, se eles proporcionarem mais entretenimento que compreensão das informações retratadas, todo o trabalho se perde. Como já dito anteriormente, um newsgame que não informa é só um jogo.

Se a utilização dessa ferramenta ainda é singela nos portais de notícias, é crescente o número de trabalhos acadêmicos que abordam o tema, bem como de alunos dos cursos de jornalismo que se interessam e desejam utilizar tal ferramenta, mas desconhecem os processos: este artigo visou dar um horizonte a estes desbravadores.

Criar um jogo não é tarefa fácil, requer organização de ideias, idas e vindas no projeto, equipe dedicada, foco no orçamento e cronograma. Além de tudo isso, um newsgame requer ainda o cuidado de apresentar no jogo a apuração jornalística, um processo trabalhoso, mas nada que um bom planejamento não resolva.

Não basta conhecer os métodos de apuração jornalística, saber criar as artes e dominar uma linguagem de programação para criar newsgames; colocar no papel as ideias e criar um roteiro de desenvolvimento, além de facilitar o trabalho dos integrantes da equipe, pode evitar o desgaste e insatisfação com um projeto que deu errado por falta de planejamento.

Uma metodologia para desenvolvimento de newsgames pode ser dividida em planejamento (ideias do conteúdo, roteiro, definição de equipe) e produção (programação, elaboração das artes, detalhamento dos softwares e como são utilizados): este artigo focou em uma proposta de execução do primeiro.

O modelo de GDD exposto aqui é a plataforma inicial; cabe aos jogadores que a conhecerem complementá-la, executá-la e até questioná-la, criando assim novas fases nesse jogo em prol de um jornalismo cada vez mais interativo e envolvente.

## Referências

BOGOST, I.; FERRARI, S; SCHWEIZER, B. **Newsgames Journalism at Play**. Massachusetts: ed. Massachusetts Institute of Technology, 2010

FRASCA, G. **Simulation versus Narrative**: Introduction to Ludology, 2003. In: Wolf, Mark J. P; Perron, Bernard. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003, pp. 221-235. Disponível em: [http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/Simulation\\_vs\\_Narrative.pdf](http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/Simulation_vs_Narrative.pdf) >. Acesso em 2 de julho de 2018.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.

MARCIANO, C. **Abra o livro e aperte o play**: uma reflexão sobre a utilização de jogos na

educação como referência de sua aplicação no jornalismo. In: Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação, Educação e Democracia”, do VI Encontro de Pesquisa em Comunicação, na Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, outubro de 2014.

ROGERS, S. **LevelUp**: Um Guia para o Design de Grandes Jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTOS, L.; SEABRA, G. **Newsgames – Teoria Geral Aplicada dos games baseados em notícias**: criando as bases narrativas de um novo modelo de Jornalismo, e-book, 2014.