

10 DE NOVEMBRO DE 2023

**DIRETRIZES PARA DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DO GÊNERO  
ESCAPE ROOM UTILIZANDO O MODELO MDA BASEADO EM EMOÇÕES  
E SUA APLICAÇÃO NO PROJETO LOGIC GATES**

Rafael Furlanetto Casamaximo, Alan Salvany Felinto

Área Temática: Ciências Exatas

Instituição de Ensino: Universidade Estadual de Londrina - UEL

E-mail para contato: rafael.furlanetto@uel.br

*Trabalho vinculado ao Projeto de Pesquisa em Ensino nº 00496/2022*

**Resumo**

O amadurecimento e crescimento da indústria de jogos fizeram com que gêneros estagnados voltassem a ganhar popularidade, como é o caso do Escape Room. Esse processo aumentou as expectativas relacionadas à qualidade dos jogos que estavam sendo desenvolvidos, algo que está diretamente ligado ao prazer que o jogador vai experimentar por meio do produto. O prazer é resultado de uma variedade de emoções em diferentes intensidades pelas quais o jogador passa enquanto joga o jogo. No entanto, há uma falta de pesquisa, artigos e informações sobre como pensar, planejar e desenvolver as emoções pretendidas a serem transmitidas ao jogador pelo designer, especialmente no gênero Escape Room. Assim, este artigo sugere alterações no modelo MDA, indicando quais mecânicas e dinâmicas devem ser inseridas para que o jogador vivencie as sensações pretendidas, propondo um modelo MDA baseado em emoções. Este modelo é utilizado para propor diretrizes para o desenvolvimento de jogos no gênero Escape Room. Posteriormente essas diretrizes foram aplicadas na produção de um Documento de Design de Jogo de um jogo educacional chamado "Logic Gates".

**Palavras-chave:** Game Design; Escape Room; MDA; Mecânica; Dinâmica; Estética; Emoção; SGDD.