

O meu trabalho dava um bom jogo

Date : 12 de Março de 2018

Os videojogos evoluíram muito desde os tempos de PacMan, Arkanoid e outros... e uma dessas mudanças foi precisamente o fato das equipas de desenvolvimento começarem a olhar para os jogos de uma forma diferente, e em alguns casos, começando a usá-los como uma forma mais realista de representação da realidade.

Bem vistas as coisas, existem hoje em dia variados exemplos de jogos que simulam atividades ou profissões bem reais pelo que gostaríamos de vir lançar mais umas ideias...



Com a dose certa de imaginação, arrisco-me a afirmar que não há limites para o desenvolvimento de videojogos. E, se virmos bem, a quantidade e diversidade de atividades / profissões é tanta que facilmente se consegue ter ideias que poderiam vir a dar um (ou mais) bom jogo.

Gostaríamos de partilhar convosco algumas dessas ideias...

Padre – Eis uma temática tão poucas vezes utilizada em videojogos e que poderia merecer um. Aliás, creio que daria um ótimo RPG ou mesmo, um bom jogo de estratégia. Imaginem que

são um padre num mapa citadino, no qual o objetivo seria o de evangelizar os cidadãos dos vários bairros dessa metrópole. Imaginem que cada bairro apresentaria as suas próprias características tais como estrato sócio-económico, por exemplo. Mas vamos mais além na ideia. Imaginem ainda que o padre poderia ir evoluindo as suas habilidades e aos poucos ir ganhando competências que vão além da simples missa, passando em determinada altura a poder fazer exorcismos.

Arrumador de carros – Outra atividade que poderia ser interessante passar para videojogo. Pensem num jogo com uma mecânica que misture puzzles e estratégia, tipo Sokoban. O jogador teria de ajudar os condutores a arranjarem local para estacionar e haveriam diversos tipos de veículos a necessitar de ajuda. Poderia ainda ter uma componente de RPG, caso o nosso arrumador pudesse evoluir as suas habilidades.

Piloto de Gruas – Quantas vezes vemos uma grua a funcionar e pensamos "um erro de cálculo e é o fim da obra"? Pois, este poderia ser o mote para um quebra-cabeças no qual o jogador tivesse de manusear uma grua com particular atenção e destreza. O objetivo seria, claro está, o de construir edifícios e estruturas que poderiam ir aumentando de tamanho e dificuldade. À medida que ia evoluindo, poderia ir ganhando também diversas perks que lhe facilitasse o trabalho.



Carpinteiro - Mais uma atividade que facilmente seria convertida num jogo mais fun. Imaginem um quebra-cabeças que levaria o jogador a ter que criar determinadas obras apenas com um pedaço de madeira. A ideia poderia ser a de receber um bloco de madeira e ir dando-lhe forma até atingir o formato pretendido, com um crescente grau de dificuldade.

Cabeleireiro – Imaginem um jogo de gestão cujo objetivo fosse o de criar e gerir um cabeleireiro. Poderia ter algum sucesso. O jogo poderia possibilitar ao jogador uma evolução do seu personagem (como num RPG), adquirindo novos acessórios e habilidades e dessa forma poder passar a ter outros tipos de serviços (novos cortes de cabelo, barbas, manicura, ...).



Ama – Esta é uma temática tão em foco nos tempos que correm, especialmente depois do programa televisivo "Super Nanny". E facilmente se poderia tornar num jogo de estratégia no qual o jogador teria de ser uma ama. E poderiam haver vários cenários, cada qual com as suas características e dificuldades específicas (número de crianças, tipos diferentes de casas e perigos, ambiente sócio-económico,...)

Bomba de Combustível – Creio que facilmente se poderia converter esta temática num jogo de estratégia puro, numa espécie de SimGasStation. Neste jogo de gestão o jogador teria todas as responsabilidades associadas com a gestão e manutenção de uma bomba de gasolina. Fornecedores, preços de combustível, preços de outros produtos, ...



Personal Trainer - O jogador teria de ajudar pessoas em má forma a atingir determinadas metas. Teria que ter uma componente de gestão e planificação de treinos semanais e hábitos alimentares entre outras coisas. Poderia também ter uma componente de gestão do espaço onde os treinos seriam feitos bem como dos materiais e acessórios usados.

Pivot de Telejornal – Lembram-se do "D'Improviso", o programa do César Mourão que passava na SIC onde os convidados participavam em jogos fazendo um sketch de telejornal no qual surgiam notícias escritas mas com palavras em branco, e que o convidado teria de completar? Este jogo poderia ter uma dinâmica semelhante. Mas mais, poderia ser inclusive pedido ao jogador para alimentar a notícia com um título adequado.



Estafeta - Já repararam como os estafetas, nos tempos que correm, mais parecem autênticos pilotos de corrida. Seja em bicicletas, motos ou carros andam sempre sob brasas para levar as encomendas aos seus destinos em tempo útil. E se pensarmos bem, isto tem tudo para dar um bom jogo de simulação. Poderia incluir, variados tipos de veículos à disposição, diferentes tipos de urgência nas entregas e mesmo diferentes tipos de encomendas a entregar. Se a isto adicionarmos um sistema de missões com intervalos de tempo e outros obstáculos, poderia resultar num jogo interessante.

Muitas mais atividades existirão e que poderiam dar bons jogos, certamente. Fica o nosso desafio e convite a apresentarem as vossas ideias.