

O preço da inovação

Uma empresa decidiu criar um jogo inovador, diferente de tudo o que já havia criado antes, com uma história repleta de detalhes e universos paralelos. Mas, quando o jogo foi para o teste, as pessoas diziam gostar da história e da mecânica como coisas individuais, e não conseguiam gostar das duas juntas.

Como essa empresa pode casar sua mecânica com sua narrativa?

Selecione 2 alternativas

- A** A empresa pode transformar elementos do jogo e da gameplay de forma que fiquem tematizados e consigam se conectar à história
- B** A empresa precisa modificar a história ou a mecânica do jogo se os dois não combinam, e criar algo mais genérico que já deu certo.
- C** Ela não precisa, a empresa apenas escolheu as pessoas erradas para testar e por isso deve focar em um nicho específico que goste do seu jogo do jeito que ele está.
- D** A empresa deve fazer com que os elementos da mecânica do seu jogo combinem com a narrativa, criando razões para que cada coisa seja da maneira que é, de forma que o jogador entenda que ambas estão conectadas.