

Tabela de análise do Jogo *Botanicula*, de Amanita Design

<http://www.botanicula.net/>

Princípio de Aprendizagem	Aspecto do jogo que o indica
Identidade	<i>Botanicula</i> não permite que o jogador, ao assumir a identidade do personagem, o modifique, mas permite ao jogador, ao longo do jogo, construir um perfil a partir de características adquiridas durante a atividade.
Interação	O jogo, além de muito lúdico, é bastante interativo, principalmente por ser de busca. O jogador precisa percorrer o espaço a procura dos objetos necessários, enquanto o jogo oferece múltiplas possibilidades de escolha de caminhos a seguir e atividades para realizar.
Produção	Esse <i>adventure game</i> não permite ao jogador alterar seu enredo, mas, em contrapartida, por ser um jogo que depende das ações do jogador para se desenvolver, acaba dando certo grau de autonomia e de responsabilidade com o desfecho da ação, permitindo ao jogador sentir-se como produtor da ação.
Riscos	Esse <i>game</i> propõe muito mais a utilização da capacidade de observação e análise do que da experiência de situações de risco, sendo, dessa forma, um jogo que se utiliza do mistério e da ação para prender a atenção do jogador.
Customização	O jogo não permite customizar seus cenários nem o personagem, deixando as escolhas apenas para as ações e situações.
Agência	Mesmo que as ações de produção e customização não sejam muito presentes, <i>Botanicula</i> , ainda assim, instiga o jogador, que se preocupa em realizar as ações necessárias para ter êxito no jogo.
Boa ordenação dos problemas	Por ser um jogo muito livre, para ser explorado e investigado, não é permitido ao jogador desenvolver esse princípio de forma muito linear e prática, uma vez que os desafios e problemas não seguem um percurso lógico.
Desafio e consolidação	Os desafios apresentados durante o jogo são gradativamente auxiliados por indicações de setas, que orientam o jogador quanto ao caminho a ser seguido. Além disso, à medida que é descoberto um aspecto do

	jogo, ele serve de base para a compreensão e execução de outra atividade.
“Na hora certa” e “a pedido”	Os comandos e informações do jogo são apresentados apenas quando necessários, não sobrecarregando o jogador.
Sentidos contextualizados	Por ser um jogo que não apresenta linguagem verbal, mas sim uma trilha sonora, não encontramos espaços que possibilitem ao jogador aprender novos termos e conceitos. Esse aspecto de <i>Botanicula</i> é também um dos aspectos mais interessantes, pois permite que jogadores de diversas culturas tenham acesso a ele sem dificuldades de compreensão.
Frustração prazerosa	O jogo equilibra muito bem as dificuldades e as possibilidades de ação, de forma a garantir que o jogador, mesmo quando tem dificuldade, consiga evoluir no jogo.
Pensamento sistemático	Esse é um princípio muito presente no <i>Botanicula</i> , pois, ao mesmo tempo que existe a necessidade de executar pequenas tarefas, é preciso se ter em conta o todo e o objetivo maior, de forma a garantir o resultado final.
Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos	Por ser um jogo de Aventura, é parte fundamental do mesmo explorá-lo para atingir o objetivo final, bem como repensar novas formas de ação.
Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído	Nesse aspecto, os personagens que compõem o jogo e vão ser os seus avatares formam uma pequena equipe, em que cada um tem uma qualidade específica que pode ser utilizada em um determinado momento para resolução de um desafio do jogo.
Equipes transfuncionais	Por ser jogo de um <i>player</i> , não se enquadra nesse princípio.
Performance anterior à competência	Você não precisa ser um <i>expert</i> para jogar. <i>Botanicula</i> é um jogo que permite ao jogador gradativamente adquirir o conhecimento necessário para atingir o objetivo proposto.

Assim, na tabela, você pode observar os princípios que mais foram identificados no jogo *Botanicula*. Nela, aponta-se onde pode ser observado cada um dos princípios, ou mesmo a sua ausência, indicando o porque desse princípio não ser encontrado no jogo. Dos 16 princípios apresentados por Gee que abordamos em nosso curso, nove podem ser identificados no jogo em análise: Interação; Boa ordenação dos problemas; Desafio e consolidação; “Na hora certa” e “A pedido”; Frustração prazerosa; Pensamento sistemático;

Explorar, pensar lateralmente e repensar os objetivos; Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído e Performance anterior à competência.

Agora é a sua vez de analisar. Siga os passos indicados na Atividade Prática 2, e mãos à obra!