

O O bet365

Os jogos são uma forma divertida e envolvente de entretenimento, mas desenvolver um jogo é muito mais que apenas fazer algo divertido. Existem princípios de design de jogos que podem ajudar a criar jogos incríveis que serão adorados por milhões de pessoas. Aqui estão os sete princípios essenciais de design de jogos que todo designer de jogos deve conhecer.

1. Definir Metas e Objetivos Claros

Os objetivos e metas fornecem um caminho para os jogadores seguirem no jogo. É importante definir metas claras para que os jogadores saibam o que fazer e o que estão procurando. Essas metas devem ser desafiadoras, mas alcançáveis, para manter os jogadores engajados e motivados.

2. Mecânicas Engajantes

As mecânicas do jogo devem ser engajantes e divertidas. As mecânicas são o núcleo do jogo e definem como os jogadores interagem com o jogo. As mecânicas de jogo precisam ser fáceis de aprender, mas difíceis de dominar, para manter os jogadores desafiados e emocionados.

3. Regras Simples e Claras

As regras devem ser simples e claras.

4. Feedback Constante

Os jogadores devem receber feedback constante.

5. Progressão Clara

O jogo deve ter uma progressão clara.

No início de 2005, Burry começou a pesquisar o mercado de títulos garantidos por hipotecas residenciais (RMBS) e descobriu que muitos dos títulos subjacentes eram mais arriscados do

que as classificações de crédito sugeriam. Ele então concebeu um plano para investir em credit default swaps (CDS) e

proteger-se contra o risco de default. No entanto, em vez de simplesmente se proteger contra o risco, Burry acabou apostando contra o mercado, com a crença de que o mercado imobiliário estava sobrevalorizado e iria se desmoronar. Ele começou a comprar CDS em massa no final de 2005, apesar do ceticismo de seus clientes e colegas.

Em 2007, o mercado imobiliário começou a vacilar e, em 2008, o mercado imobiliário entrou em colapso. Isso levou a uma crise financeira global e o valor dos RMBS despencou.

No final, Burry's Scion Capital ganhou aproximadamente 1 bilhão de dólares com suas apostas, enquanto o principal parceiro de Burry ganhou cerca de 100 milhões de dólares.

Fonte: "The Big Short: Inside the Doomsday Machine" de Michael Lewis

6. Balanceamento

O jogo deve ser balanceado para ser divertido e desafiador.

7. Testes e Iteração

Os jogos devem ser testados e iterados para melhorar a experiência do jogador.

8. Comunicação Clara

O jogo deve ter uma comunicação clara para os jogadores.

9. Design Visual Atraente

O jogo deve ter um design visual atraente e agradável.