

LOST SOUL

SILVA, J. M. S.¹; CRUZ, F. F.²; RANDO, D.R.³; MODESTO, L.R.⁴

RESUMO

Objetivo: Criar um jogo em plataforma 2D do gênero metroidvania, com o atrativo para jogadores que gostem de Dark Fantasy, exploração e desafios. **Método:** Método evolutivo incremental, pegar uma base, apresenta-la, e em sequência desenvolve-la com novos recursos e correções de bugs, está sendo usado a engine Unity e Visual Studio como editor. **Resultado:** Um jogo que busca entretenimento, exploração e progressão pensativas, e conquista do jogador.

Palavras-chave: Plataforma; Jogo; Metroidvania.

ABSTRACT

Objective: Create a 2D platform game in the metroidvania genre, with the appeal for players who enjoy Dark Fantasy, exploration and challenges. **Method:** Incremental evolutionary method, create a base game, present it and then develop it with new resources end bug corrections. Unity engine is being used along with Visual Studio as editor. **Result:** A game that aims for entertainment, thoughtful exploration and progression, and player accomplishment

Key-words: Plataformer; 2D game; Metroidvania.

¹ João Marcos Sene da Silva. Aluno do Curso de Acadêmico do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP

² Fernando Ferreira Cruz. Docente/Orientador Especialista do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP.

³ Déverson Rogério Rando. Coordenador do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – Pr. 2021

⁴ Lisandro Rogério Modesto – Professor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Apucarana – FAP. 2021. Contato: Lisandro.modesto@fap.com.br

INTRODUÇÃO

Os videogames estão se tornando cada vez mais conhecidos no mundo moderno, ganhando força no mundo do entretenimento de forma bastante competitiva. Apesar desta visão técnica, jogar vídeo game ainda é ~~se~~ um bom hobby que pode satisfazer os mais variados tipos de pessoas que preferem jogar apenas por diversão. Contudo, a questão de como desenvolver um jogo digital de sucesso e que atenda a todos os gostos de jogadores, permanece sem conclusões definitivas. Schell (2010) propõe que jogos existam para dar experiências: uma série de percepções, emoções e pensamentos causados pelo contato pessoal com coisas externas. Sob essas circunstâncias, A diversão vem da surpresa proporcionada pela experiência.

Dentre essas várias experiências está o conhecido Metroidvania,

“Este gênero é famoso por misturando a série de jogos Metroid e Castlevania. Jogos em este gênero apresenta um grande mapa interconectado através do qual o jogador pode se mover, tendo que obter objetos, armas ou habilidades para desbloquear as diferentes áreas bloqueadas. O mapa é composto por diferentes áreas, cada uma das quais, por sua vez, composta de salas diferentes (incluindo salas secretas). As salas são onde os diferentes inimigos, objetos, novas habilidades, são colocados”. (Rodríguez, A. G., 2015,p.2).

A fascinação por esse gênero de acordo com Nutt (2015), ao perguntar para desenvolvedores de jogos desse estilo, recebeu a resposta de Erik Umenhofer, desenvolvedor de Temporus, “O conceito é universal”, e James Petruzzi, desenvolvedor de Chasm, concordou: “Eu creio que as mecânicas principais são atemporais, exploração, evolução do personagem, plataforma e combate”.

Esse trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo desse sub-gênero que busca o envolvimento do jogador no mundo para atingir seu objetivo final.

A história do jogo tem início quando um cidadão comum é pego por uma entidade conhecida como Jailer e tem sua alma fragmentada e colhida. Então preso em seu domínio o protagonista sem lembrar seu nome encontra monstros e ruínas, agora precisa achar sua outra metade da alma antes de se perder para sempre e escapar daquele lugar.

OBJETIVO

Desenvolver um jogo de plataforma 2D de ação ao estilo metroidvania com desafios apropriados para a diversão do jogador assim como também envolve-lo em um mundo com temática Dark Fantasy onde se tem o foco em exploração e combate com inimigos para atingir um objetivo final.

MÉTODO

Será usado o método evolutivo. As características dos modelos evolutivos são as características de iteração e apresentação, que nos permitem desenvolver versões do jogo cada vez mais completas.

De acordo com Prado (2009), o modelo incremental, diferente do de cascata, tem como principal característica a construção do sistema através de espaços centrados em porções de funcionalidades selecionadas. Assim diminui a complexidade do problema, pois é analisada apenas uma parte do sistema por vez.

Para desenvolvimento do jogo é utilizada a engine Unity, bem conhecida no meio de game development, com Assets adquiridos legalmente através da Asset Store e algumas cenas customizadas por mim. A linguagem de programação utilizada como script é a C# (C Sharp) que é uma linguagem orientada a objetos. A ferramenta para criação e edição desses scripts é o Microsoft Visual Studio.

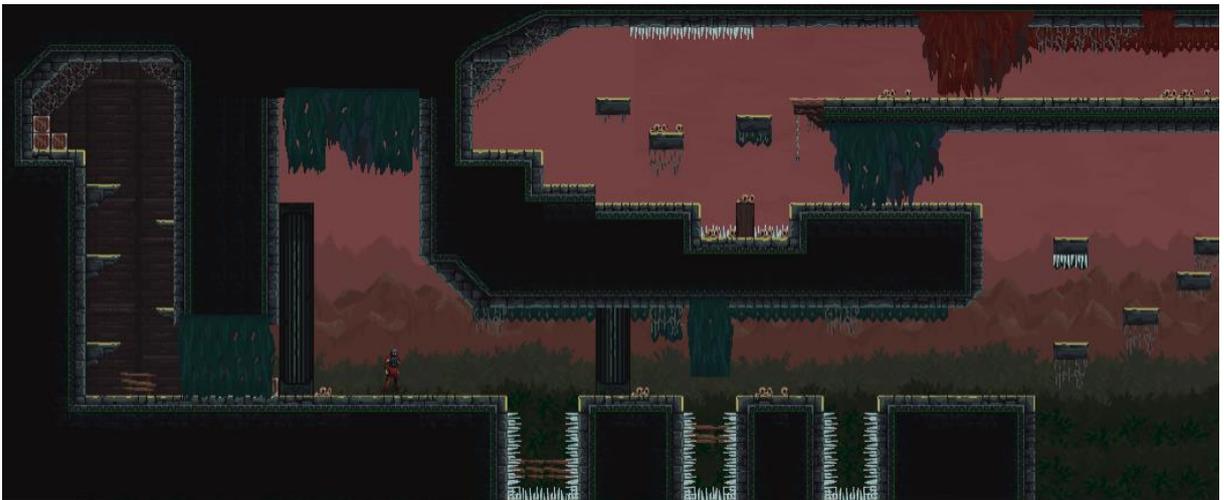
RESULTADOS

O jogo se apresenta no desenvolvimento prático, já apresentando a primeira fase com diversas amostras de desafios de plataformas para familiarização do jogador, contendo movimentação, animações básicas,

sprites do jogador, cenário e monstros, também já possui mecânicas básicas como itens consumíveis, chaves, armaduras, e um menu de pausa que dá acesso a esses recursos como também informações e atributos atuais do jogador.

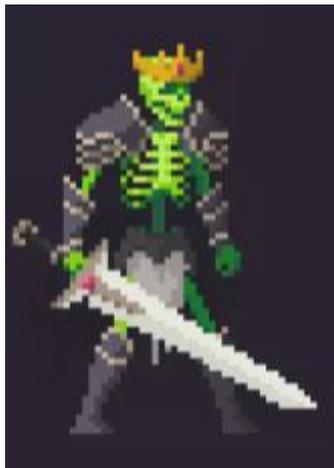
Está sendo desenvolvida melhor a fase inicial que possuirá uma interconexão entre as fases sequenciais, também está sendo trabalhada a ambientação do jogo, cenário, personagens e chefes.

Figura 1 - Exemplo de fase pronta do jogo



Fonte: (Autor do trabalho), 2021.

Figura 2 - Exemplo de chefe



Fonte: (Autor do trabalho), 2021.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode se afirmar que o projeto está se encaminhando para um resultado esperado, apesar disso, ainda tem muitas coisas para implementar e melhorar para a entrega de um projeto que atenda as expectativas.

REFERÊNCIAS

Prado, Bruno Otávio Piedade Prado, “**IVM: Uma Metodologia de Verificação Funcional Interoperável, Iterativa e Incremental**”, Centro de Informática, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009 pp. 8,

Rodríguez, A. G.,” **An Evolutionary Approach to Metroidvania Videogame Design**”, ETSI Informatica, Campus de Teatinos, Universidade de Málaga, Málaga, Espanha, 2018, pp. 2.

Nutt,Christian.” **The undying allure of the Metroidvania**”, Gamasutra, 2015. Disponível em: https://www.gamasutra.com/view/news/236410/The_undying_allure_of_the_Metroidvania.php. Acesso em: 07/06/2021.

SCHELL, J. “**The Art of Game Design**”. Morgan Kaufmann, Burlington, MA, 2010.