

COROA ESQUECIDA: O SEGREDO DAS RUINAS

PEREIRA, Pedro Quimelo¹; SOUZA, Kleber Márcio²

Palavras Chave: Designe de Jogos, Desenvolvimento de Jogos, Experiência do Usuário

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de jogos digitais representa um campo proeminente na indústria da tecnologia, que, impulsionado pela computação, tornou-se um "grande negócio" e fonte de debates sobre o futuro do entretenimento. A criação de jogos une arte, narrativa e engenharia de software para formar sistemas complexos, cujo objetivo central é proporcionar experiências interativas. Na definição de Salen e Zimmerman (2012), um jogo é essencialmente um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável.

Dentro desse sistema artificial que a experiência do jogador começa a tomar forma. As regras não são apenas limitações, mas a base para a criação de um espaço único, separado da vida comum, que Huizinga, citado por Salen e Zimmerman (2012), conceitua como o "círculo mágico". Dentro desse círculo, as ações e os objetos ganham novos significados, e a estrutura formal projetada pelo designer se transforma no campo onde a interação lúdica acontece. O papel do designer, portanto, não é criar diretamente a experiência, mas sim projetar as estruturas e os contextos que indiretamente moldam e possibilitam essa experiência.

Diante desse cenário, este trabalho propõe o desenvolvimento de "Coroa Esquecida: O Segredo das Ruínas", um jogo de plataforma 2D com foco em exploração e combate. A relevância deste projeto reside não em solucionar um processo ineficiente, mas em explorar a complexa necessidade humana por lazer, desafio e engajamento. A criação de um jogo como "Coroa Esquecida" é um profundo estudo de caso sobre o desenvolvimento de um software cujo principal requisito não é a eficiência, mas a experiência do usuário. Conforme defendem Salen e Zimmerman (2012), o objetivo central do design de jogos bem-sucedido é precisamente a criação

de uma interação lúdica significativa. O desafio muda de 'como tornar uma tarefa mais fácil' para 'como criar uma experiência divertida e imersiva'. Isso exige do jogador uma "atitude lúdica", na qual ele voluntariamente aceita superar "obstáculos desnecessários" simplesmente pelo prazer que a atividade do jogo pode proporcionar.

OBJETIVO

Criar uma experiência de plataforma 2D imersiva, na qual o jogador se sinta um explorador desvendando os segredos.

MÉTODO

O desenvolvimento do jogo Coroa Esquecida: O Segredo Das Ruínas caracteriza-se como um projeto de criação de software com delineamento prático e exploratório. Seu ponto de partida é o *Game Design Document* (GDD), que estabelece a visão criativa, a narrativa e as mecânicas que servem como alicerce para a produção. A metodologia para a criação de um jogo é fundamentalmente distinta da utilizada para softwares convencionais, pois o sucesso do projeto não é medido por sua eficiência, mas pela qualidade subjetiva da experiência do usuário. Como argumenta o designer Jesse Schell (2015), é impossível prever se um jogo será divertido apenas no papel; a única maneira de descobrir é através da experiência de jogá-lo.

Por essa razão, a metodologia adotada foi o design iterativo. Este processo cíclico, amplamente defendido na prática do design de jogos, é baseado na criação rápida de protótipos para testar ideias e "encontrar a diversão" por meio da experimentação. O desenvolvimento avança através de um ciclo contínuo de prototipagem, teste de jogabilidade (*playtesting*), avaliação e refinamento, no qual cada nova versão do protótipo serve como uma ferramenta para responder a perguntas essenciais de design. Dessa forma, a busca por uma experiência divertida e imersiva guia a evolução do projeto de forma concreta e validada pela própria experiência de jogar.

DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do jogo Coroa Esquecida: O Segredo das Ruínas é o processo que materializa a visão criativa do *Game Design Document* (GDD) em um sistema interativo funcional. Para a construção do projeto, a *game engine* Unity foi escolhida como ambiente de desenvolvimento, utilizando a linguagem C# para implementar a lógica de programação. Essa base técnica foi fundamental para a criação das mecânicas centrais do jogo, como o sistema de movimentação do personagem, o combate e a inteligência artificial dos inimigos, transformando as regras e conceitos definidos no GDD em interações jogáveis.

A primeira etapa prática do desenvolvimento focou-se em estabelecer o "core loop" – o ciclo de ações principal que o jogador repetirá ao longo do jogo. Segundo Raph Koster (2013), a diversão é o ato de reconhecer padrões e dominar um sistema. Portanto, antes de construir níveis ou narrativas complexas, era essencial garantir que a interação mais básica – mover, pular e atacar – fosse inerentemente satisfatória. A implementação inicial concentrou-se em refinar a física do personagem e a resposta dos controles, buscando criar uma base de jogabilidade que fosse prazerosa por si só.

Paralelamente à programação, a identidade visual do projeto foi desenvolvida utilizando o software Aseprite, uma ferramenta especializada na criação de *pixel art*. Todos os assets visuais, incluindo o protagonista Erik, os inimigos, os cenários e os elementos da interface (HUD), foram criados pelo autor para garantir uma coesão artística que reflete a atmosfera sombria e misteriosa proposta. Esses elementos foram então integrados à Unity, compondo o mundo do jogo e dando vida não apenas à narrativa, mas também ao feedback visual essencial para o "core loop" de aprendizado do jogador.

A união entre a programação e a arte foi guiada pela metodologia do design iterativo. Conforme defende Scott Rogers (2014), a criação de protótipos e "níveis jogáveis" é essencial para testar ideias de forma rápida e prática. Seguindo esse princípio, cada funcionalidade implementada foi submetida a ciclos de *playtesting*. Essa abordagem de criar, jogar e refinar permitiu a validação contínua do design, possibilitando o ajuste fino dos controles, o balanceamento do desafio e, o mais importante, a confirmação de que a experiência estava se tornando genuinamente divertida e engajadora para o jogador.

CONCLUSÃO

O presente projeto demonstrou a viabilidade de transformar um conceito de design, detalhado no *Game Design Document* (GDD), em uma experiência de jogo funcional e engajadora. Ao materializar o universo de Coroa Esquecida: O Segredo Das Ruínas, o desenvolvimento atendeu aos objetivos propostos, superando o desafio de projetar não apenas um *software* com mecânicas funcionais, mas uma experiência focada na "interação lúdica significativa" e no prazer do jogador.

A implementação do protótipo confirmou a validade das tecnologias e da metodologia escolhidas. A *game engine* Unity, a linguagem C# e o *software* Aseprite estabeleceram uma base robusta para a criação de um jogo de plataforma 2D em *pixel art*. Acima de tudo, a aplicação do design iterativo, com seus ciclos de prototipagem e testes, provou-se um método indispensável para refinar a jogabilidade e garantir que o resultado final fosse divertido e alinhado à visão criativa.

Embora o projeto ainda esteja em desenvolvimento, com sistemas como o de mapas, detecção de colisão e inimigos ainda em fase de planejamento, as funcionalidades centrais, como o controle do jogador e a arte dos personagens e cenários, já se encontram em um estágio avançado de progresso.

Isso solidifica Coroa Esquecida como um protótipo promissor, com grande potencial para se transformar em uma experiência de jogo completa e memorável, capaz de cativar os jogadores por meio de sua narrativa e desafios de exploração.

REFERÊNCIAS

- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. vol. 1. São Paulo: Blucher, 2012. Disponível em: [https://www.kufunda.net/publicdocs/Regras%20do%20Jogo%201%20\(Katie%20Sale%20,%20Eric%20Zimmerman\).pdf](https://www.kufunda.net/publicdocs/Regras%20do%20Jogo%201%20(Katie%20Sale%20,%20Eric%20Zimmerman).pdf). Acesso em: 20 set. 2025.
- SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2. ed. Boca Raton: CRC Press, 2015. Disponível em: <https://www.inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>. Acesso em: 20 set. 2025.

KOSTER, Raph. A Theory of Fun for Game Design. Scottsdale: Paraglyph Press, 2013. Disponível em: <https://www.cs.williams.edu/~morgan/cs107/koster.pdf>. Acesso em: 20 set. 2025.

ROGERS, Scott. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. 2. ed. Chichester: Wiley, 2014. Disponível em: <https://download.e-bookshelf.de/download/0002/3822/74/L-G-0002382274-0003490062.pdf>. Acesso em: 20 set. 2025.