

OCEAN ADVENTURES: UM JOGO AO CLÁSSICO ESTILO PLATAFORMA

BRUZAFERRO, G.¹
SANTOS, A. B. dos²
MODESTO, L. R.³
RANDO, D. R.⁴

RESUMO

Este artigo discorre sobre o desenvolvimento de um jogo 2D do estilo plataforma que, inspirado em grandes clássicos dos videogames, visa trazer entretenimento para públicos de diferentes idades, mas com um gosto em comum: jogos eletrônicos. O jogo possui temática pirata e tem um visual colorido e contornos detalhados ao mesmo tempo em que busca a simplicidade visual sem excesso de detalhes desnecessários, buscando agradar visualmente ao jogador ao mesmo tempo que tenta evitar que o jogo se torne poluído visualmente. Com diferentes níveis de dificuldade e uma jogabilidade simples, é um jogo que pode ser agradável para qualquer público, desde o jogador mais casual até àquele que busca algum desafio.

Palavras-Chave: Plataforma. 2D. Videogames. Jogo.

ABSTRACT

This article discourses about the development of a 2D game of the platform style that, inspired by great classics of the videogames, aims to bring some entertainment to a public of different ages, but with a taste in common: electronic games. The game has a pirate theme and has colorful visual and detailed contours at the same time that it seeks visual simplicity without excess of unnecessary details, aiming to please visually the player at the same time that tries to avoid the game being visually polluted. With different levels of difficulty and a simple gameplay, is a game that can be nice to any public, from the casual player to the one seeking for some challenge.

Keywords: Platform. 2D. Videogames. Ggame.

INTRODUÇÃO

Jogos ocorrem tão naturalmente na sociedade humana que é possível dizer que eles são parte das necessidades básicas do ser humano (ROBERTS *et al.*, 1959). Eles se mostram presentes mesmo em outras espécies com elementos essenciais do jogo humano. Nos jogos existe algo que ultrapassa a sua simples definição de diversão ou entretenimento (HUIZINGA, 1971). Com a evolução da

¹ Guilherme Bruzaferro. Graduando. Faculdade de Apucarana – FAP. 2019.

² Anderson Batista dos Santos. Professor Orientador. Faculdade de Apucarana – FAP. 2019.

² Lisandro Rogério Modesto. Professor Coorientador. Faculdade de Apucarana – FAP. 2019.

² Déverson Rogério Rando. Professor Coorientador. Faculdade de Apucarana – FAP. 2019.

tecnologia, esses jogos ganharam espaço amplo no meio eletrônico, parte essa que vem se tornando cada dia mais comuns na vida de crianças, adolescentes e até mesmo adultos. É com esse intuito que o projeto apresentado foi idealizado.

Ao apresentar um jogo eletrônico, ele busca trazer um entretenimento agradável que, de alguma forma, possa incentivar e estimular o jogador com algum nível de dificuldade, buscando juntar simplicidade e desafio.

OBJETIVOS

O projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo com a temática pirata. Se trata de um jogo de plataforma 2D que tem como inspiração grandes clássicos do mundo dos jogos, como Mario World e Metal Gear. Com um ambiente simples e cores alegres, tem como foco agradar públicos de diferentes idades, com uma jogabilidade suave e intuitiva que possa proporcionar momentos agradáveis ao jogador.

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do jogo, o principal *software* utilizado foi a Unity3D. Esse programa é um dos mais conhecidos para desenvolvimento de jogos em C#, uma vez que ele é eficiente na montagem de cenários, cenas, animações, etc., que são itens indispensáveis e básicos no desenvolvimento de um jogo, além de outras funções necessárias para a criação do executável. Segundo Sue Blackman (2013), o software Unity3D é um excelente ponto de entrada para desenvolvedores se aventurarem com a criação de jogos, visto que é um programa que balanceia muito bem recursos e funcionalidades com custos.

Porém, a plataforma Unity3D em si não possibilita o desenvolvimento de códigos. Mas, para isso, possui o software integrado MonoDevelop, além de possuir integração com a plataforma Visual Studio, software destinado ao desenvolvimento e à compilação de códigos da Microsoft, que possui amplo suporte para a linguagem C#. Com essa linguagem sendo a escolhida para o desenvolvimento do projeto apresentado, o programa Visual Studio foi usado como software para escrita dos códigos necessários, deixando o MonoDevelop de lado.

Como se sabe, para o desenvolvimento de um jogo, além de todo o *background* do motor de funcionamento do mesmo, existe uma segunda grande área de suma importância: o visual. Embora uma pesquisa realizada tenha apurado que apenas 11% dos participantes consideravam gráficos de alta definição importantes na aquisição de um *console* (EMARKETER, 2008), gráficos agradáveis e compatíveis com o estilo do jogo são de suma importância para uma experiência agradável para o jogador. Parte dos objetos gráficos foram adquiridos pelo *Game Art 2D*, site que disponibiliza *sprites* para uso em projetos. O restante dos objetos gráficos foi adquirido pela *Asset Store* da Unity3D, loja virtual disponibilizada pelo *software*. Para edição, foi utilizado o GIMP 2, programa de edição de imagens gratuito.

RESULTADOS

O projeto apresentado conseguiu atingir satisfatoriamente o esperado no que se trata de questões gráficas. Os modelos utilizados de personagens são alegres, bem como os mapas e todo o contexto visual do jogo. A Figura 1 mostra o mapa do jogo.

Figura 1 – Mapa do jogo



Fonte: Autor do trabalho (2019).

Os menus utilizados são simples, contendo as informações necessárias para evitar ambiguidades ou erros de interpretação, além de serem intuitivos e organizados de maneira vertical, facilitando a navegação entre eles, como pode ser visto na Figura 2.

Figura 2 – Menu do jogo



Fonte: Autor do trabalho (2019).

Quanto à jogabilidade, o jogo possui movimentos simples, como andar, pular, abaixar e atacar (disparo de arma de fogo, espada e arremesso de bombas). Como esses movimentos são comuns em jogos do estilo e não necessitam de muita habilidade do jogador para que o jogo flua, ele se torna bem suave e intuitivo, ainda mais se considerar que existem três níveis de dificuldades para melhor adequação do jogador.

CONCLUSÃO

Embora o mercado dos jogos eletrônicos esteja cada vez mais evoluído, com gráficos e jogabilidade extremamente realísticos e com uma infinita gama de possibilidades *in game* que muitas vezes faz com que seja possível diferentes estilos de jogo em uma mesma obra, o bom e velho jogo de estilo plataforma 2D ainda

agrada a muita gente. Seja o amante do estilo que teve sua infância marcada por nomes do gênero ou pelo jogador mais novo que apenas quer um jogo rápido, trazendo um entretenimento simples e sem muita demora, o projeto apresentado consegue atender bem ao público que busca esses objetivos.

REFERÊNCIAS

BLACKMAN, S. **Beginning 3D Game Development with Unity 4**. 2. ed. Nova Iorque: [s.n.], 2013.

EMARKETER. **Importance of Select Factors to US Console Video Gamers**. [S.l.]: [s.n.], 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1971.

ROBERTS, J. M.; ARTH, M. J; BUSH, R. R. Games in Culture. **American Anthropologist**, v. 61, ago., 1959.