

Jogo Interativo

João Marcos da Costa Moreira Bandeira

António Godinho

► INTRODUÇÃO

Embora seja um tema muito comum no mundo atual, os jogos “indie” tem vindo a ter um grande destaque no mundo dos videojogos. As tecnologias de partilha geram inúmeras oportunidades para que uma pessoa ou uma equipa com poucos elementos se consiga destacar com a qualidade de um produto que faz frente às grandes editoras de desenvolvimento.

Estes jogos ganharam relevância para os computadores no início dos anos 90 e são fruto de uma grande influência após o auge de empresas como a Nintendo.

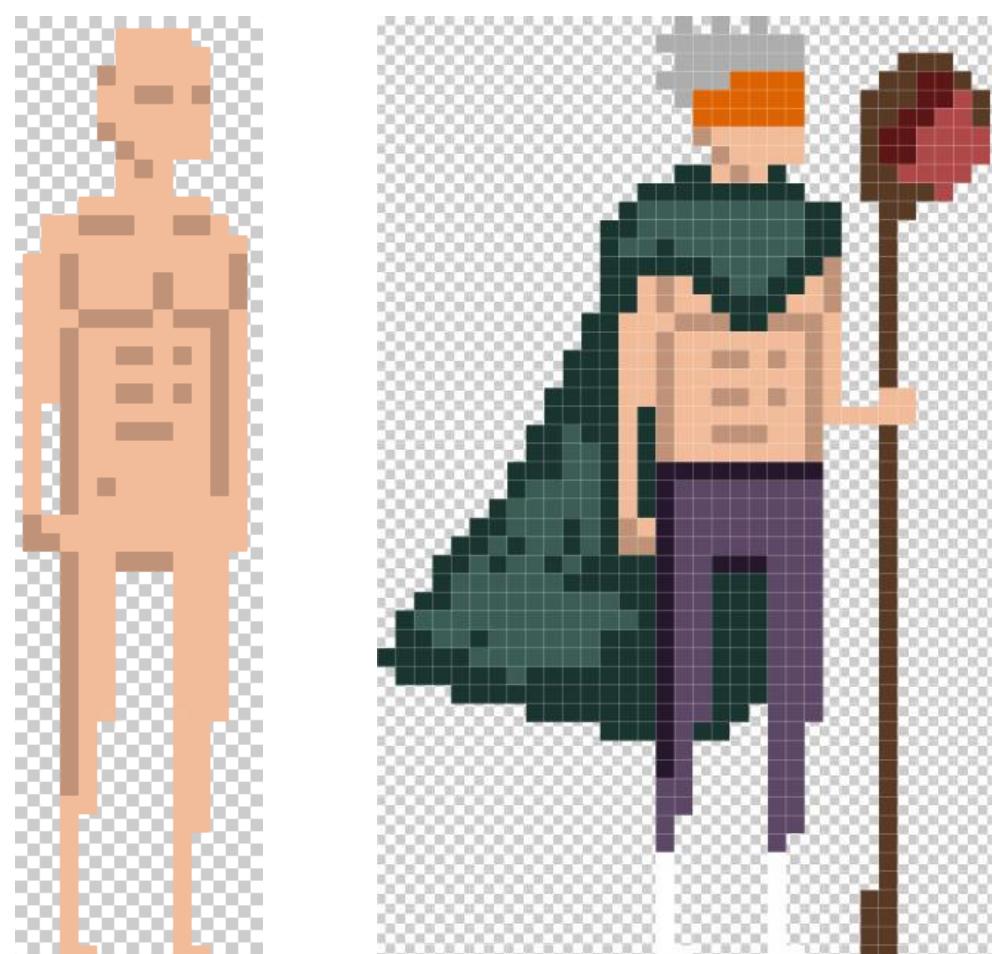
Isto têm então trazido em mim um grande interesse para começar um projeto de produção de um videojogo e um dia, quiçá, seguir carreira nesta área.

Os videojogos são “peritos” na sua estimulação, podendo aumentar o humor, estimular sentimentos positivos e ao mesmo tempo trazer uma sensação de relaxamento, conforto e distração do estado atual em que vivemos.

Assim pretendo criar algo que de que gosto e ao mesmo tempo ter em mente que consigo trazer nem que seja um pouco de felicidade e conforto para alguém neste enorme planeta.

► ESTADO DA ARTE

Wise Jo (conceito inicial):



► CONCLUSÃO

O desenvolvimento, ainda estando nos primeiros passos, está a ser bastante moroso devido à minha escassez de conhecimento nesta área. Mas, com a ajuda dos inúmeros vídeos que existem no Youtube, espero conseguir concluir este meu sonho o mais breve possível.

No podcast “Game Dev Field Guide” de Zackavelli (onde ele ajuda os ouvintes nas diversas tarefas para desenvolver um jogo), ele diz num dos episódios que os “videojogos salvam vidas”. É neste sentido que a criação me fomentou o interesse e em ter em mente que este projeto não é apenas um projeto final de curso mas também uma possível ajuda para alguém que poderá vir a experimentar o jogo.

Até ao momento, a coleção de ideias para o projeto, desde o aspetto das personagens, do ambiente em que se encontram, da história por trás e até mesmo do tipo de ataques que fazem, tem sido espetacular. Os desafios mesmo serão aplicar estas ideias todas que tenho numa janela de 640x360px e combater contra o tempo, que começa aos poucos a voar.

► OBJETIVOS

O objetivo principal será produzir um jogo em 2D pixelizado, com o ambiente similar ao dos jogos do Pokémon.

Nisto pretendo que tenha as seguintes características:

- › Singleplayer com modo história;
- › Sistema de batalha direto, com ataques e combos;
- › Missões que dão continuidade à história principal;
- › Dar vida e conversar com os diversos NPC's (Non Playable Characters) e ajudá-los com várias tarefas em troca de experiência;
- › Existir minijogos dentro do jogo, tais como o Plinko e o jogo do galo.
- › Sistema de conquistas e progresso;
- › Método de guardar o progresso realizado.

Ao mesmo tempo ter diversas animações e ser um jogo agradável para relaxar mas ao mesmo tempo desafiante e intrigante.

► METODOLOGIA

Dei início ao trabalho efetuando uma série de pesquisas relacionadas com o desenvolvimento de videojogos e das competências necessárias para o fazer.

Primeiro estudei que tipo de jogo seria e o seu objetivo. Magiquei a história e o tipo de personagens que teria assim como o ambiente e o mapa. As ideias principais que retive da pesquisa foram que o jogo deve ter um propósito e que deve expôr um sentimento ao jogador.

Passei então ao desenho das personagens usando o Photoshop e o Piskel. Baseei-me no tipo de arte de jogos como “One Dreamer”, “Chef RPG” e “Stardew Valley”. O aspetto geral dos personagens irá ter uma média de 32x64px e o ecrã do jogo cerca de 640x360px (que é 3 vezes mais pequeno que a resolução normal dos computadores atuais). Foquei na criação das sprites do personagem principal, para que após isso conseguisse passar para a próxima fase: desenvolver código.

Todo o código será escrito em C#, utilizando o Unity como ferramenta principal para o desenvolvimento do jogo. Os primeiros passos passam pelo tipo de ambiente a usar, a inserção do protagonista e a atribuição das diversas classes ao objeto, tais como a sprite indicada para o movimento de andar para a esquerda e direita.

Em última instância serão adicionados sons e melodias ao jogo. Tenho como objetivo de produzir as minhas próprias melodias com o FL Studio e dar uso a websites como “freesound.org” e o “artlist.io/” onde é possível obter sons e músicas sem direitos de autor.

► PALAVRAS CHAVE

2d, rpg, plataforma, indie, história

► BIBLIOGRAFIA

- › Brackeys (2018, julho 8). How to make a 2D Game [Playlist]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=on9nwbZngyw&list=PLPV2Kylb3jR6TFcFuzl2b7TMNIIpKMQ>
- › Brackeys (2014, abril 23). How to make a 2D Game - Unity 4.3 Course [Playlist]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=9hz0AyG42k&list=PLPV2Kylb3jR4_IYZY2V0G3IUYcx1zzKJe
- › Brush, Thomas (n.d.). Vídeos [Canal Youtube] Youtube. <https://www.youtube.com/c/AtmosGames>
- › Hundred Fires Games (2019, abril 7). Topdown 2D RPG [Playlist]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Bfgyl1RKVo4&list=PLltCxwcEVtuImgxqM_cA8hjlWksNMWui
- › Pixel Architect (n.d.). Vídeos [Canal Youtube]. Youtube. <https://www.youtube.com/c/PixelArchitect>
- › Saultoons (n.d.). Vídeos [Youtube Channel]. Youtube. <https://www.youtube.com/c/saultoons>
- › Stronkman, Arkar (2014, março 07). Unity 4.3 2d topdown game tutorial for beginners [Playlist]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vkFQBlop0mc&list=PLUCGcb0ogekVGmdDbc-n4QBM421G7xtH>
- › Younis, Adam C. (n.d.). Vídeos [Youtube Channel]. Youtube. <https://www.youtube.com/c/AdamCYounis>
- › Zackavelli (Anfitrião). (março de 2020). Game Dev Field Guide [Audio podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/show/7MHcdZLUyHLjmb3zc2XmJR>

CONTACTOS

j_bandeira_@hotmail.com