

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE LINS PROF. ANTONIO SEABRA
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE
SISTEMAS**

JOÃO VICTOR CONFORTO ZAMBON

**O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE MAIN CHARACTER E A
EXPANSÃO DO MERCADO DE JOGOS NACIONAL**

**LINS/SP
1º SEMESTRE/2022**

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA
SOUZA**

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE LINS PROF. ANTONIO SEABRA
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

JOÃO VICTOR CONFORTO ZAMBON

**O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE MAIN CHARACTER E A
EXPANSÃO DO MERCADO DE JOGOS NACIONAL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado à Faculdade de Tecnologia de Lins
para a obtenção do título de Tecnólogo (a) em
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Orientador: Prof. Me. Julio Fernando Lieira.

**LINS/SP
1º SEMESTRE/2022**

Conforto Zambon, João Victor

C748p O processo de desenvolvimento de Main Character e a expansão do mercado de jogos nacional / João Victor Conforto Zambon. — Lins, 2021.

46f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) — Faculdade de Tecnologia de Lins Professor Antonio Seabra: Lins, 2021.

Orientador(a): Me. Julio Fernando Lieira

1. Top Down. 2. pixel. 3. análise. 4. retro. 5. jogabilidade. I. Fernando Lieira, Julio. II. Faculdade de Tecnologia de Lins Professor Antonio Seabra. III. Título.

CDD 004.21

JOÃO VICTOR CONFORTO ZAMBON

**O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE MAIN CHARACTER E A
EXPANSÃO DO MERCADO DE JOGOS NACIONAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Tecnologia de Lins como parte dos requisitos para obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas sob orientação do prof. Me. Julio Fernando Lieira

Data de aprovação: __/__/__

Me. Julio Fernando Lieira

Dr. Alexandre Ponce de Oliveira

Me. Felipe Maciel Rodrigues

Dedico o meu projeto primeiramente ao meu colega de trabalho Guilherme Augusto Martins, que, foi um dos colaboradores no início do projeto, não só um colega, mas sim um irmão que foi fundamental no início da realização de Main Character, agradeço ao coordenador Mestre Julio Fernando Lieira, por me incentivar a seguir por esse caminho que é a programação voltada a jogos e ao Professor Fernando que foi um dos principais influenciadores para que eu esteja hoje na FATEC de Lins e principalmente no curso de Análise e desenvolvimento de sistemas. Tive que viver duas vidas em uma, conciliando minha vida militar e a minha vida acadêmica, por conta de essa nova rotina buscando crescer em ambas as vidas acabei me atrasando, mas não me impediu de buscar a minha sonhada promoção e o meu diploma. Por fim não menos importante, agradeço aos meus professores e familiares que proporcionaram esse momento.

João Victor Conforto Zambon

RESUMO

Neste trabalho de conclusão de curso, propõe-se, o desenvolvimento de um jogo 2D “top down”, consiste em um jogo onde a sua perspectiva é vista de cima para baixo, o projeto foi desenvolvido com a finalidade de resgatar os jogos 32bits e mostrar aos jogadores que, mesmo com uma arte mais simples e minimalista não tão atraentes, o jogo pode cativar por sua história e jogabilidade e fazer uma pesquisa criteriosa a respeito do cenário ao qual o projeto está situado. O processo de desenvolvimento do jogo foi pautado em seu enredo, cenários mecânicos e as ferramentas, Piskel e Game maker Studio2, que foram utilizadas, com isso espera-se que o projeto tenha uma grande aceitatividade pelo publico, e o mais importante, que é atrair mais jovens para os jogos retros e despertar uma vontade do mundo de desenvolvimento de jogos, trazendo para o mercado nacional mais jovens aspirantes a desenvolvedores e futuros mestres da programação.

Palavras chaves: jogo 2D, top down, Retro, Jogabilidade.

ABSTRACT

In this work of course completion, we propose, the development of a 2D game "top down", consists of a game where your perspective is seen from top to bottom, the project was developed in order to rescue the 32bit games and show players that even with a simpler art and minimalist not so attractive, the game can captivate by its story and gameplay and make careful research about the scenario in which the project is situated. The game development process was based on its storyline, scenario mechanics and the tools, Piskel and Game maker Studio2, that were used. With this, it is expected that the project will have a great acceptance by the public, and most importantly, that it will attract more young people to the retro games and awaken a desire for the game development world, bringing to the national market more young aspiring developers and future masters of programming.

Translated with www.DeepL.com/Translator (free version)

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 2.1 – DonkeyKong.....	17
Figura 2.2 – Tower FallAscension.....	19
Figura 2.3 – MOMODORA.....	20
Figura 2.4 – Seleste.....	20
Figura 3.1 – Ther Artful Escape.....	22
Figura 3.2 – Game maker Studio Interface.....	24
Figura 3.3 – Game maker Studio Interface de desenvolvimento.....	24
Figura 3.4 – Piskel Interface.....	25
Figura 3.5 – Chester Design.....	26
Figura 3.6 – Chester Idle.....	27
Figura 3.7 – Chester run.....	27
Figura 3.8 – Spectro.....	27
Figura 3.9 – Spectro run.....	28
Figura 3.10 – Rafael Fernando Moreira.....	28
Figura 3.11 – NPC's.....	29
Figura 3.12 – BOSS.....	29
Figura 3.13 – Armas.....	30
Figura 4.1 – Fluxograma dos acontecimentos principais da narrativa.....	32
Figura 5.1 – Grande salão.....	36
Figura 5.2 – Inicio da caverna.....	37
Figura 5.3 – Teste de sanidade.....	37
Figura 5.4 – Caminho de lava.....	37
Figura 5.5 – Caminho secreto.....	38
Figura 5.6 – Sanidade.....	39
Figura 5.7 – Drip.....	39
Figura 5.8 – Andar 1 e 2.....	41
Figura 5.9 – Andar 3.....	41
Figura 5.10 – Sala do chefe.....	42
Figura 5.11 – Protótipo do jogo.....	42
Figura 5.12 – Elaboração mapa 1.....	43
Figura 5.13 – Imagem definitiva mapa 1.....	43

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D -	<i>2 Dimensões plano cartesiano com eixo X e Y</i>
32 Bits	Unidade de armazenamento
3D -	3 dimensões plano cartesiano com eixo X, Y e Z
BOSS	Chefe
COVID 19 -	<i>SARS-CoV-2</i>
GB -	<i>GIGABYTE</i>
GHZ -	<i>GIGA-HERTZ</i>
NPC'S	Non played Characters, personagens não jogáveis
PGB -	Pesquisa de games Brasil

LISTA DE SÍMBOLOS

U\$	Dólares
%	Porcentagem

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 DOCUMENTO DE CONCEITOS	14
2.1 PREMISSA	14
2.2 MOTIVAÇÃO DO JOGADOR	14
2.3 PROPOSTA DE INDIVIDUALIDADE	15
2.4 PÚBLICO ALVO	16
2.5 GÊNERO	16
2.6 PLATAFORMA DE DESENVOLVIMENTO E REQUISITOS	17
2.6.1 Plataforma de Desenvolvimento	17
2.7 LICENÇA	18
2.8 ANÁLISE COMPETITIVA	18
2.8.1 Big Boss	18
2.8.2 Momodora	19
2.8.3 Seleste	20
2.9 OBJETIVO	21
3 DOCUMENTO DE PROPOSTA DE JOGO	22
3.1 GANCHO	22
3.2 JOGABILIDADE	23
3.3 TECNOLOGIAS	23
3.3.1 Game Maker Studio 2	23
3.4 CARACTERÍSTICAS DE ARTE E ÁUDIO	25
3.5 PROLOGO	25
3.6 SINOPSE	26
3.7 DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS	26
3.7.1 Chester	26
3.7.2 Espectros	27
3.7.3 Rafael Fernando Moreira	28
3.7.4 Npc's	28
3.7.5 Boss	29
3.7.6 Armas	30
4 ROTEIRO	31
4.1 STORYLINE	31
4.2 PERSONAGENS	31

4.3 ENREDO OU AÇÃO DRAMÁTICA.....	32
4.4 ROTEIRO FINAL	32
5 MANUAL DO JOGADOR.....	36
5.1 CENÁRIOS	36
5.2 PERSONAGENS	38
5.3 RECURSOS	38
5.3.1 Sanidade.....	38
5.3.2 Drip.....	39
5.4 OBJETIVO DO JOGO.....	39
5.5 CONDIÇÃO DE VITÓRIA	39
5.6 CONDIÇÃO DE DERROTA	40
5.7 CONTROLE DO PERSONAGEM.....	40
5.8 MAPA.....	40
5.9 VERSÕES DO JOGO	42
6 CONCLUSÃO.....	44
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46

1 INTRODUÇÃO

Desde o lançamento do primeiro jogo digital intitulado de Computer Space em 1971, o setor de jogos vem tendo um crescimento gradativo a cada ano. O que era intitulado de apenas lazer hoje em dia pode ser utilizado como tratamento cognitivo ou até mesmo terapia para cura da depressão, sem dizer outros procedimentos médicos aos quais os jogos podem auxiliar. Atualmente, o Brasil se destaca no mercado como décimo terceiro maior consumidor de jogos no cenário global e o maior da América Latina, com 66,3 milhões de gamers gerando uma receita de U\$1,3 bilhões no consumo de jogos.

Durante o início dos anos 2000 até os dias de hoje o número de empresas desenvolvedoras de jogos aumentou em 600%. Já seu faturamento teve um crescimento de 25% no país, dados esses foram levantados pela newzoo no ano de 2018, antes da pandemia que veio a assolar o nosso mundo. A PGB (Pesquisa Game Brasil) de 2021 traz consigo a ênfase dos impactos dos 3 anos de COVID-19 no cenário dos games, onde obteve o resultado de que 75,8% das pessoas jogaram durante o isolamento e os gastos com jogos aumentaram em 42,2%, o impacto não só se refletiu no aumento do consumo de jogos, mas também no de conteúdo referente aos mesmos como o aumento de visualizações nos canais de produtores de conteúdos voltados a games e lives de torneios. O consumo de jogos está em grande expansão e a produção dos mesmos não fica para trás, o mercado nacional vem se configurando com uma imagem refletida nos seus grandes sucessos como Momodora, tower fall, knights of pen e paper entre outros... trazendo consigo uma imagem de jogos de plataforma com grandes histórias e jogabilidades inovadoras.

Este projeto tem por principal objetivo a criação de um jogo de gênero plataforma 2D 32 bits em terceira pessoa visto de cima, que segue a vida de um jovem comum chamado Chester J. Thomas, com o objetivo de entreter os seus jogadores e proporcionar um conceito de inovação. A necessidade de sua produção vem do intuito de aproximar o jogador do seu personagem, onde qualquer um que jogue consiga olhar e se identificar com Chester, partindo da ideia que o personagem não é nenhum herói élfico que busca resgatar uma princesa das garras de um senhor das trevas ou até mesmo um senhor de bigode correndo por um mundo de fantasia atrás de uma princesa sequestrada por uma tartaruga, mas sim um garoto normal em busca de respostas.

Para a criação do storyborad foi elegido uma temática que se tem foco na meta linguagem, onde o código explica o código, um jogo que se passa dentro de um jogo, onde a história gira em torno do personagem principal Chester, um adolescente comum que foi inserido em um lugar, o qual não se recorda, apenas percebendo que as coisas ao seu redor não são bem o que deveria ser, chester é um personagem acrescentado em um jogo inacabado cheio de imperfeições e direitos autorais não licenciados, chester não tem nenhuma de suas lembranças de quem ou o que seja, sabe apenas o próprio nome. O protagonista dessa história tem a árdua missão de autodescobrimento enquanto seus programadores tentam o deletar para que o jogo seja encerrado. Por mais que seja uma história totalmente inventada e estranha, o jogo tem como uma crítica onde mostra a história de um jovem em busca do seu autodescobrimento enquanto muitos ao seu redor tentam o colocar em uma bolha social.

O modelo do personagem tem sua inspiração em um dos seus idealizadores onde não está presente conosco na continuação do projeto, mas tem seu mérito em boa parte da criação do jogo em seu protótipo e sua homenagem feita como Main Character.

O jogo teve seu desenvolvimento através da plataforma game maker studio 2, ferramenta gratuita voltada ao desenvolvimento de jogos 2D, utilizando a linguagem de programação própria orientada a objeto. A parte se compõe ao estilo artístico de pixel arte em 32bits em referência aos pioneiros dos jogos e foram todas elaboradas através das ferramentas photoshop e piskel, os sons ambientes e músicas são produzidos por uma banda amadora local.

O trabalho é estruturado em quatro capítulos: onde o primeiro capítulo tem seu foco em apresentar o setor ao qual estamos introduzindo nosso projeto e seu avanço em um curto período de tempo; o segundo apresenta os conceitos básicos e as ferramentas a serem utilizadas no projeto; já no terceiro, tem-se um detalhamento maior sobre os elementos do jogo, seus cenários dinâmicos, inimigos e seu documento de proposta; no último capítulo se desenvolve todo o enredo do jogo e seus comandos básicos.

2 DOCUMENTO DE CONCEITOS

Segundo a escritora do livro Desenvolvimento de Games e produtora de jogos Jean Novak, o documento de conceito se constitui através dos próprios conceitos do jogo, tendo como a finalidade atingir os objetivos propostos pelo próprio jogo, com sua conclusão.

2.1 PREMISSA

Segundo Novak (2010) a premissa tem por responsabilidade a identificação das ideias iniciais do jogo, mostrando algumas das características que o difere da concorrência o o faz ser atrativo. A premissa ou Storyboard é um breve texto que visa chamar a atenção do stakeholder como a seguir:

Chaster J. Thomas é um adolescente comum que acaba de acordar em um lugar estranho ao seu olhar, o mesmo não tem nenhuma recordação de quem seja ou de onde vinha, mas pressentia que ali não era seu lar. Em busca de respostas parte em uma emblemática jornada de alto conhecimento, passando por lugares que o recordavam de algo que lhe era familiar. Chester segue em busca de alguma resposta de onde está ou quem seria, mas todos os integrantes daquele mundo o chamam por apenas um nome estranho "Main character " e lhe dizendo para partir em busca de um item lendário para derrotar o lorde das trevas, tomado pela pressão popular Chester começa a se convencer de que é um herói escolhido com a missão de derrotar o lorde das trevas e instaurar a paz no mundo, entretanto alguém muito conhecido por todos o faz perceber que está sendo tomado pela bolha e se desvirtuando de seu caminho. Partindo das falas do conhecido anônimo a história começa com Chester fugindo de seus criadores em busca de traçar sua própria jornada.

2.2 MOTIVAÇÃO DO JOGADOR

As motivações para o jogador se constituem em tudo aquilo que prenda o usuário ao jogo, fazendo assim com que o mesmo não perca seu interesse. O enredo pode ser considerado como uma motivação ao jogador, partindo da ideia de que a história seja rica e com um conteúdo que atraia o jogador, o mesmo terá um maior interesse com o desfecho da trama; a dificuldade pode ser um atrativo para jogadores fanáticos pelo gênero souls liked, gênero esse intitulado após o sucesso dos jogo de

miyazaki da franquia dark souls, que tem por característica a sua dificuldade em completar desafios e eliminar seus inimigos, jogadores desse gênero tem um total interesse na conclusão de jogos que tenham uma dificuldade elevada; por fim a jogabilidade: quando um jogo apresenta sua física é bem trabalhada, cenários interativos e movimentações bem constituídas toma-se a atenção dos jogadores pela sua forma de jogar.

O jogo funciona da seguinte maneira: O jogador assumirá controle de Chester, personagem comum sem nenhum poder onde sua única ação é a de andar utilizando dos cenários interativos a sua tarefa é de se livrar dos fantasmas de seus programadores enquanto busca um caminho para as suas respostas. Todos seus oponentes são espectros onde o menor contato com Chester fará com que o jogo se reinicie e a jornada de chester recomeça perdendo suas memórias novamente, mas com um diferencial caso tenha passado pelo NPC anônimo. O jogo se passa em apenas uma tela de uma caverna que se molda conforme Chester vai explorando, ressalva o final do jogo que Chester será teletransportado para uma tela onde percorrerá a batalha com o chefe final que o impede de sair da bolha. Esse inimigo geralmente é chamado de chefão nos jogos e geralmente se difere por ter seu design mais trabalhado, uma estatura maior além de sua vida e poder, tais características tem o intuito de mostrar que é alguma figura que impõe medo. Podendo ser visto como um atrativo a mais no jogo.

Importante ressaltar que diferente de outros jogos de plataforma ao qual estamos habituados a jogar o menor contato com seus inimigos causará na 'morte' de Chester o fazendo retornar para o início.

2.3 PROPOSTA DE INDIVIDUALIDADE

Segundo Novak a proposta de individualidade se constitui na forma sucinta dos argumentos que comprovam os elementos que diferem o projeto dos demais jogos.

Muitos jogos do gênero aventura plataforma foram criados no decorrer da história dos jogos, por ser algo bem antigo o gênero plataforma já foi evoluído em diversos cenários trazendo até a utilização da transição de 2D para 3D para passar de fases, citando como exemplo o jogo FEZ. No entanto poucos dos jogos buscaram resgatar a plataforma com um intuito de fazer uma crítica social aos seus antecessores e trazer uma história profunda que prenda o jogador. A interação do cenário e a falta

de mecânicas de golpes tornam um diferencial. Portanto, o jogo tem seu desenvolvimento justificado no enredo, oferecendo ao jogador uma oportunidade de refletir sobre si próprio e sobre a forma com que as histórias dos jogos são trabalhadas. O jogo tem como foco resgatar a temática de jogos plataforma e proporcionar o entretenimento ao jogador controlando um personagem que se assemelhe consigo mesmo.

2.4 PÚBLICO ALVO

O público alvo é um dos fatores que dita o desenvolvimento do jogo, como o gênero também influenciando o público. É com base nos usuários que o enredo, a trilha sonora e todo conceito artístico são definidos. Jogos do estilo plataforma normalmente são criados com o intuito de atrair o público mais jovem, no entanto atualmente o maior número de jogadores do gênero plataforma se define como jovens e adultos saudosistas, que adoram jogos que remetem ao passado. Assim o público-alvo para o projeto são crianças acima dos 10 anos que já começam a ter sua personalidade trabalhada permitindo com que a moral do jogo os atinja e adultos que buscam algum jogo que traga a sua nostalgia.

2.5 GÊNERO

O gênero é um conjunto de particularidades que se adotam em um jogo, permitindo que o jogo adote mais de um gênero. O gênero em questão adotado no jogo é popularmente chamado de plataforma, que resume os jogos plataformas como um gênero de jogos eletrônicos em que o jogador corre e pula entre plataformas e obstáculos, enfrentando inimigos e coletando objetos bônus' adotado durante os anos 80 com seus exemplares de maior sucesso como Super Mario, Sonic, Pacman, Dokey Kong, Crash Bandicoot, Casltevania, Metroid entre outros gigantes do mercado que tiveram sua origem no gênero plataforma.

Esse gênero de jogos se popularizou com a empresa Nintendo após o lançamento do sucesso global Super Mario Bross no ano de 1985 que trouxe consigo uma modificação do gênero, sendo o primeiro jogo de plataforma a utilizar a rolagem lateral, se diferenciando de seus antecessores como o primeiro exemplar da Nintendo a adotar o gênero plataforma Donkey Kong criado em 1981.

Figura 2.1 – Donkey Kong.



Fonte: Figura obtida do jogo donkey kong, 1981.

Este jogo teve uma importância muito significativa para o futuro do gênero; o que conseqüentemente se tornou um ícone de referência para qualquer jogo de plataforma, com isso muitos jogos novos buscam seguir a fórmula do sucesso do mario resgatando algumas de suas mecânicas, o jogo a qual será desenvolvido pode se assemelhar a mario pois o jogo não obriga o usuário a eliminar seus inimigos para passar da fase com exceção do chefe final.

2.6 PLATAFORMA DE DESENVOLVIMENTO E REQUISITOS

Para o desenvolvimento de qualquer jogo é necessário estabelecer qual motor será utilizado para a sua criação e também para qual plataforma será designado.

2.6.1 Plataforma de Desenvolvimento

O motor escolhido para a criação do projeto foi o Game Maker Studio 2 que é uma plataforma “motor de jogos”, com um sistema versátil e de fácil entendimento feita para todos os públicos. Assim, tanto iniciantes quanto profissionais conseguem aproveitar todos os recursos oferecidos para o seu aprendizado, com suporte para criação de jogos 2D. A programação do jogo será feita na Linguagem própria semelhante a C# através de seu próprio editor de códigos.

Toda constituição estética do jogo sfoi desenvolvida pelo aplicativo de edição de imagens Photoshop e Piskel, juntamente a uma mesa digitalizadora.

Para a parte de áudio, foi utilizada a ferramenta Audacity para fazer a correção e ajustes finais na trilha composta pela banda.

2.6.2 Requisitos de Hardware para o Usuário e Desenvolvedor

O jogo teve seu desenvolvimento totalmente voltado aos computadores, pois a criação de jogos para consoles necessita da licença dos fabricantes do mesmo. Em relação às especificações mínimas para emular o jogo, pede-se um computador com sistema operacional Windows 7 ou superior, processador de 2Ghz, a memória Ram de 2GB, e espaço interno de 1GB, já no caso do desenvolvedor os requisitos utilizados para a criação do jogo é Windows 7 ou superior, processador de 2.8Ghz, memória Ram de 8GB, com memória gráfica de 2GB e 20GB de espaço em disco.

2.7 LICENÇA

Para a utilização de elementos referentes a outros jogos e outros recursos de terceiros, faz-se necessário a licença que autorize a utilização de imagem, o jogo se faz uso de alguns cenários que remetem aos gigantes do mercado justamente para dar ênfase na sua proposta. Por ser um jogo com fins acadêmicos e sem propósito de lucrar com o mesmo, não se faz necessário a permissão para o uso de alguns elementos.

2.8 ANÁLISE COMPETITIVA

Este tópico tem como finalidade analisar jogos do mesmo gênero e ou da mesma nacionalidade que estejam consolidados para realizar então uma comparação entre o projeto e os jogos nacionais que fizeram mais sucessos nos últimos tempos.

2.8.1 Big Boss

Quando se pensa em jogos indies nacionais a primeira imagem que vem à mente é Big Boss, empresa indie que com apenas dois criadores Pedro “Santo” Medeira e sua esposa Raquel “Amora” Oliveira, fez um grande sucesso e até hoje está em crescimento.

A Miniboss é um estúdio que se dedica a criar games com ênfase em um visual artístico competente. Seu projeto mais conhecido é a arte do game Towerfall, exclusivo do PlayStation 4.

Figura 2.2 – Tower Fall Ascension.



Fonte: Google Image,2018.

Lançado no Microconsole Ouya em julho de 2013 e mais tarde foi portado para o PlayStation, Xbox One, Nintendo Switch, Linux, Mac OS X e Windows como TowerFall Ascension.

TowerFall foi o primeiro jogo comercial de Thorson, seguido de um protótipo de single-player de jogo de junho de 2012. Thorson testou com seus colegas indies com quem viveu e desenvolveu sua capacidade como um jogo de festa. Sua mecânica foi inspirada em jogos que Thorson jogava quando era jovem, como Bushido Blade e GoldenEye 007. TowerFall era conhecido como o título de destaque para o Ouya no lançamento do console, e teve um bom desempenho em vendas. Quando a exclusividade do Ouya expirou, Thorson assinou outro contrato de exclusividade para o PlayStation 4, onde Ascension recebeu um modo single-player expandido em novos níveis, armas e variantes de jogabilidade. Teve seu lançamento pela PlayStation Vita em 2015 e as versões Xbox One e Switch estão em desenvolvimento, com uma edição autônoma de oito jogadores para o Windows lançada em 2016.

2.8.2 Momodora

Momodora é uma série de videogames de plataforma desenvolvidos pela Bombservice. A sua narrativa segue a História de várias heroínas sacerdotisas da floresta, que buscam erradicar todas as forças malignas utilizando folhas mágicas de bodo.

Figura 2.3 – Momodora.



Fonte: Google Image,2018.

2.8.3 Celeste

Celeste é um jogo eletrônico de plataforma desenvolvido pelos canadenses Maddy Thorson e Noel Berry, com arte feita pelo estúdio brasileiro MiniBoss. O jogo foi originalmente criado como um protótipo de quatro dias durante uma game jam, e depois foi expandido para o seu lançamento completo. Celeste foi lançado em janeiro de 2018 para Microsoft Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, macOS e Linux. O jogo recebeu aclamação da crítica e foi premiado como "Melhor Jogo Independente" e "Jogo Mais Impactante" no The Game Awards 2018, além de ter sido indicado para "Jogo do Ano" e "Melhor Trilha Sonora" nesta mesma premiação.

Figura 2.4 – Celeste.



Fonte: Google Image,2018.

Todos os jogos listados são de autorias nacionais, e fizeram sucesso nos últimos anos, sendo um deles indicado ao game awards como melhor jogo independente. Todos têm a fórmula mario do jogo de plataforma, onde se utiliza de

artifícios para derrotar seus inimigos, para então conseguir percorrer o mapa subindo em plataformas e superfícies para atingir seus objetivos, o que os difere são suas propostas de inovações e Main character não ficará para trás com sua grande ideia de história de autodescobrimento.

2.9 OBJETIVO

Todos os jogos, independentemente de seus gêneros, têm o seu objetivo, que vai desde entreter o jogador até provocar alguma sensação específica. A principal finalidade desse jogo é o entretenimento do jogador ao proporcionar um gráfico amigável, com uma física bem trabalhada e uma história que prende a atenção.

No capítulo em questão os principais conceitos foram apresentar a definição dos elementos como público-alvo, gênero e proposta de individualidade que interferem diretamente no desenvolvimento do jogo. No próximo capítulo, os conceitos apresentados anteriormente são aprofundados com o intuito de detalhar as características do jogo.

3 DOCUMENTO DE PROPOSTA DE JOGO

Segundo Novak (2010), este documento tem por seu principal objetivo apresentar o projeto para alguma empresa ou parceiro a qual esteja interessado.

A discussões de que o documento de proposta seja a mesma coisa que o documento de conceito, que foi tratado no último capítulo.

3.1 GANCHO

O gancho é um instrumento utilizado para atrair a atenção do público fazendo com que tenham interesse de adquirir o jogo. Segundo Novak o jogo não deve só chamar a atenção como também manter o usuário no jogo, muitos acreditam que a produção dos jogos com seus gráficos mais realistas com a finalidade de atrair mais público, no entanto existem outros jogos que fogem dessa ideia que é o caso do jogo The artful Escape.

Figura 3.1 – The Artful Escape.



Fonte: Google Image, 2021.

Jogo que faz uma mescla de plataforma como guitar hero, através de cenários psicodélicos e uma jornada espacial contando à história de Francis Vendetti, um jovem músico que fara sua estréia em uma cidade pequena chamada Calypso; O protagonista é cabisbaixo e sente o peso de ser um artista famoso como era o seu tio.

Em uma noite após dormir Francis acorda com um alien em sua porta trazendo consigo a proposta de o tornar um artista que sempre sonhou, Francis decide partir em uma jornada cósmica para ser o melhor músico do mundo.

Mesmo sendo um jogo em 2D estilo plataforma, seus gráficos o surpreendem com a beleza estética dos cenários e as criaturas cósmicas. Por ser um jogo baseando em música sua trilha sonora não deixa a desejar, tendo uma enorme produção para que cada música tocada seja original e, que cause um impacto profundo no jogador.

3.2 JOGABILIDADE

A jogabilidade é um tópico que expõe a forma com que o jogo será jogado, segundo a Novak (2010) é preciso ter um documento que exponha as experiências obtidas ao jogar:

- Andar para os oito lados;
- Correr;
- Conversar com algum NPC non-played character;
- Cenário que se modifica ao chegar a algum lugar específico;
- Lava, onde ao menor toque a sanidade do personagem irá para o zero.
- Inimigos que o perseguem caso não esteja prestando atenção;
- Espinhos que causam danos ao contato;
- Alguns objetos interativos, como o soro de sanidade e as passarelas.

3.3 TECNOLOGIAS

Para seu desenvolvimento algumas ferramentas foram utilizadas sejam elas para editar alguma faixa de áudio ou produzir a arte conceitual do personagem, como até mesmo a própria codificação do jogo.

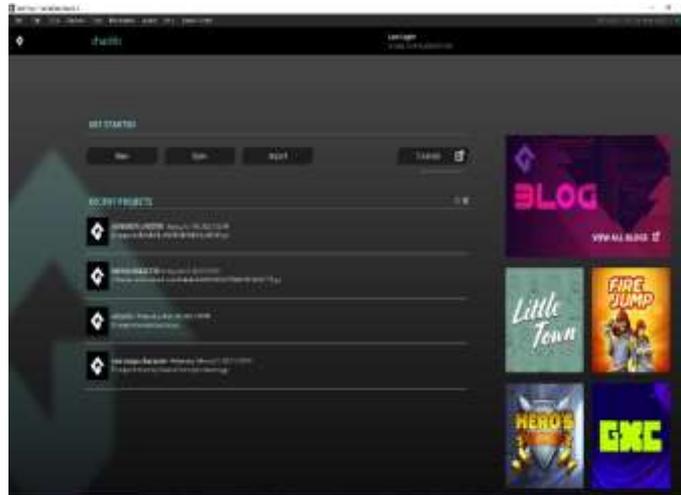
3.3.1 Game Maker Studio 2

GameMaker é uma ferramenta projetada para capacitar as pessoas e suas equipes a fazerem jogos novos e inovadores, bem como idéias de protótipos da maneira mais rápida e intuitiva possível através de múltiplas plataformas alvo. Destina-se principalmente como uma ferramenta para fazer jogos 2D - embora jogos 3D sejam perfeitamente realizáveis - e vem com uma série de ferramentas e editores para auxiliar a realização das idéias, podendo fazer o seu projeto final ser portado através de múltiplas plataformas a partir dos mesmos recursos básicos iniciais.

Para aqueles que são novos no mundo da programação ou que nunca usaram nenhuma ferramenta de criação de jogos antes, o GameMaker oferece uma interface intuitiva e fácil de usar de ícones de ação GML Visual (GML Visual) que permitem que você comece a criar seus próprios jogos muito rapidamente usando o script visual

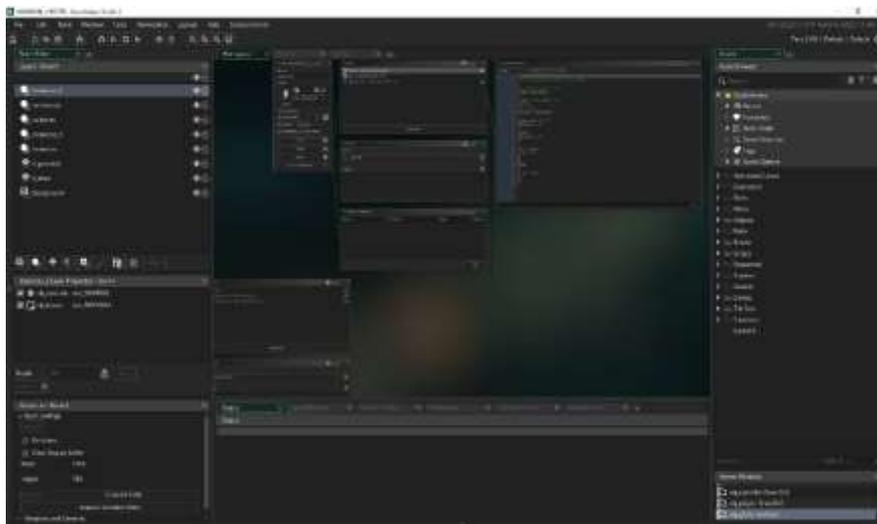
O famoso comando por blocos; O game maker foi desenvolvido pela yoyogames em 1999 e vem até os dias de hoje trazendo inovação a sua própria linguagem de comandos e ao GML.

Figura 3.2 – Game Maker Studio Interface



Fonte: Game maker, 2022.

Figura 3.3 – Game Maker Studio Interface de desenvolvimento



Fonte: Game maker, 2022.

3.3.2 Piskel

O Piskel é um aplicativo multi plataforma de Software livre, que permite a criação de artes em pixels, permitindo trabalhar sombras e degradês, alterar cores, ajustar a iluminação e muito mais. Algumas funcionalidades como a de espelhar o desenho por meio do Vertical Mirror, ou seja, tudo que desenha de um lado da tela será espelhado do outro lado, torna a vida do iniciante ainda mais fácil. Pelo fato da

ferramenta de edição trabalhar no formato de pixels, e exportar gif's, tornou-se possível a possibilidade de criar todos os elementos presentes no jogo com personagens, inimigos, itens, mapas entre outros elementos presente no jogo.

Figura 3.4 – Piskel Interface



Fonte: Piskel, 2022.

3.4 CARACTERÍSTICAS DE ARTE E ÁUDIO

Nesta sessão, a discussão gira em torno dos elementos que faz jus a toda parte visual e de sonoplastia do jogo. Novak faz uma ressalva que estas características como um elemento para atrair a atenção do público e vender o jogo. Partindo dessa ideia todo conceito artístico do jogo foi desenvolvido em 2D utilizando o conceito artístico de pixel art em 32 bits, o cenário monótono se torna presente em todo o jogo, para dar uma ideia de que o jogo em si a qual chester foi introduzido não está completo e para dar uma impressão de que todo lugar que vai passando possa já ter sido percorrido por se assemelhar muito.

3.5 PROLOGO

Segundo Novak (2010) o prologo se refere a uma breve descrição de tudo que acontecerá no jogo.

Um jovem que vivia de maneira comum após se formar acaba adormecendo e ao acordar se depara com um lugar diferente, sem suas memórias Chester não percebe que acaba de entrar em um jogo, onde ali muitos dos participantes tentam o convencer de seguir um caminho que não a busca.

3.6 SINOPSE

Em 2010 Novak afirma que a sinopse tem por intuito informar as ideias iniciais da história do jogo.

Para descobrir quem seja ou de onde viera Chester precisa atravessar a caverna estranha de seu subconsciente, sem nenhum poder chester precisa escapar de todos os que venham lhe causar algo de ruim e chegar até o final onde poderá eliminar o seu maior inimigo que quer o prender dentro do jogo.

3.7 DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS

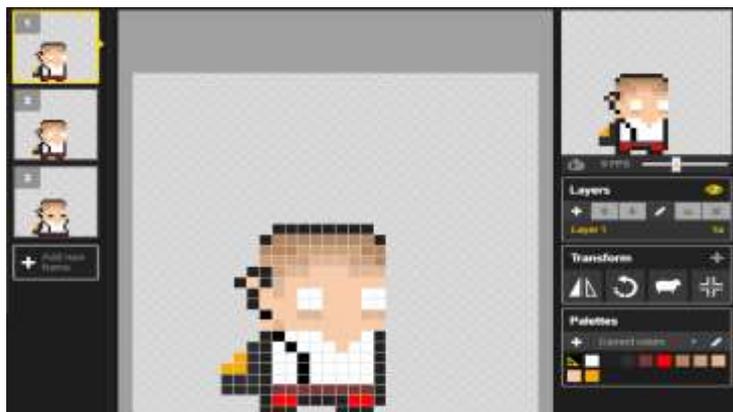
Nesta sessão, todos os personagens relevantes para o jogo são apresentados.

3.7.1 Chester

Chester J. Thomas protagonista da história é descrito como um jovem que sofre de calvície precoce, tirando essa anomalia, chester se assemelha a qualquer jovem estudante da sua idade, aparentando ser um jovem normal. O seu design foi todo desenvolvido com o pensamento na busca pela semelhança com quem jogue.

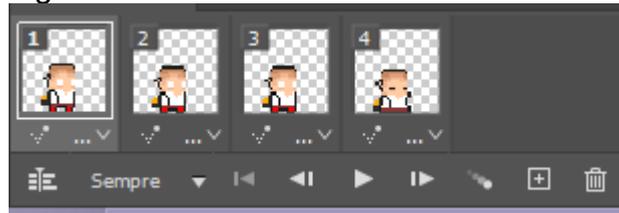
Cabe de curiosidade que seu design foi feito a semelhança de um de seus idealizadores, que no período a qual estava se desenvolvendo toda a sua história o idealizador vivo de cabeça raspada.

Figura 3.5 – Chester Design



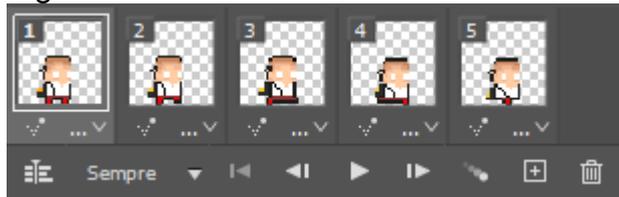
Fonte: Piskel, 2022.

Figura 3.6 – Chester Idle



Fonte: Photoshop, 2022.

Figura 3.7 – Chester run

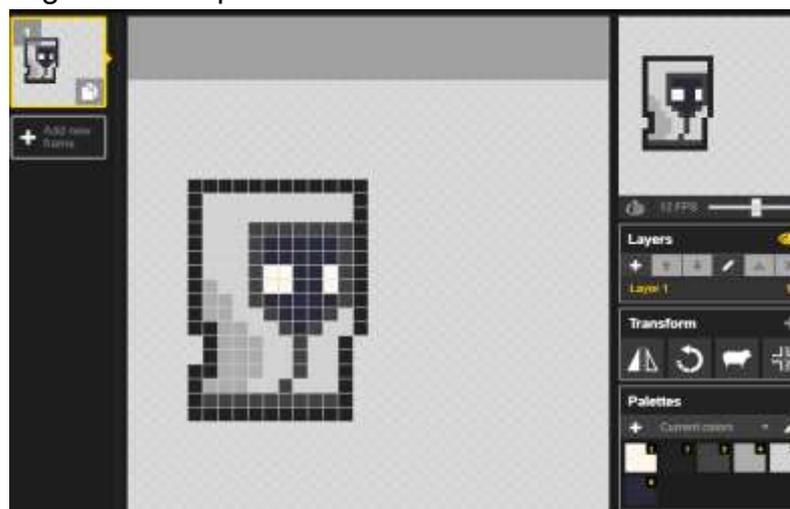


Fonte: Photoshop, 2022.

3.7.2 Espectros

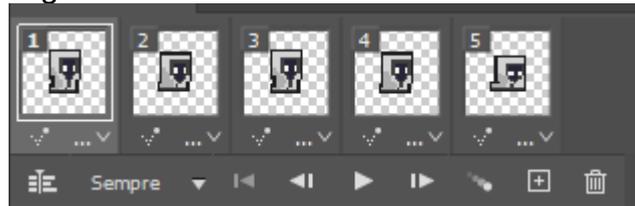
Os espectros são a personificação dos criadores do jogo dentro do mesmo, são eles os principais rivais de chester. São imagens claras sem uma forma concreta, é capaz de ver seu rosto. Os programadores constantemente perseguem Chester quando o mesmo se desvia do caminho do herói, o mesmo tem o poder de deletar ao menor contato com o protagonista, mas para deixar o jogo impossível foi implantado a codificação semelhante ao espectro do Mário, que só persegue o personagem caso o mesmo esteja de costas, fazendo alusão aos direitos autorais não licenciados.

Figura 3.8 – Spectro.



Fonte: Piskel, 2022.

Figura 3.9 – Ghost run.



Fonte: Photoshop, 2022.

3.7.3 Rafael Fernando Moreira

Rafael Fernando Moreira é um ícone, compositor, cantor, produtor da cultura Trap brasileira que fez sucesso durante os anos de 2017 e 2018 após o lançamento do seu single 'Bro', sua imagem é retratada como o único personagem que busca ajudar Chester a seguir o caminho que quer, enquanto todos os outros personagens são figuras de pessoas aleatória Rafa moreira se veste como Chester para representar um espelho algo que Chester deveria seguir a sua ideologia de ser você por você.

Figura 3.10 – Rafael Fernando Moreira.



Fonte: Piskel, 2022.

3.7.4 Npc's

Os NPC's genéricos são pessoas sem sprit's devido ao jogo ser totalmente mau feito, todos esses personagens vivem em uma fantasia mútua que o mundo está sendo assolado por um lorde das trevas, seu design foi todo pensado partindo da ideia de que todos vivem a mesma ideia e não tenham livre arbítrio. Os NPC'S têm a função de corromper Chester e o levar para o caminho do herói.

Figura 3.11 – Npc.



Fonte: Piskel, 2022.

3.7.5 Boss

O inimigo se mostra uma entidade misterioso acorrentada ao centro da sala, não se sabe quem seja ou de onde vinha, O incógnito é o 'vilão' final da história, onde Chester participa uma batalha usando os cenários para derrotar o Boss enquanto se esquiva de seus golpes. No final da batalha caso Chester perca, ao invés de ser teletransportado para o início, chester tem sua mente apagada e é enviado para uma tela onde, mostra o herói lendário com a princesa entre seus braços, ao perder para o inimigo Chester acaba sendo consumido pelo jogo e pela vontade de seus criadores, Caso Chester consiga derrota-lo terá uma surpresa em toda a sua trama, onde o inimigo e todos os personagens não tinham a mesma silhueta que Chester por acaso, todos eram personificação de sua mente infantil que desejava ser um grande guerreiro.

Figura 3.12 – Boss.



Fonte: Piskel, 2022.

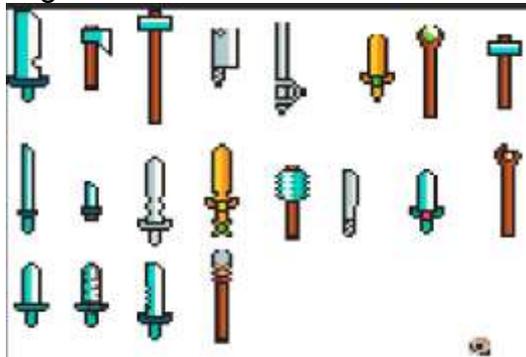
Todas as ilustrações nessa seção têm como objetivo demonstrar cada personagem da trama e as artes do cenário que foram desenvolvidos e elaborados com os blocos da caverna. Neste capítulo foi apresentado novas características do projeto como a história de cada personagem e o desfecho da trama.

O próximo capítulo se constituirá pelo roteiro do jogo proposto e suas definições, com o intuito de concluir a etapa de planejamento.

3.7.6 Armas

As armas, são um elemento presente na fase 2 do jogo, onde após Chester escolher viver em um jogo de aventura, as mesmas serem implementadas, mas não deixando de perder a essência de que é um jogo feito nas coxas, todas as armas têm a mesma habilidade de atirar um projétil que tira vida dos inimigos, mas o diferencial é a sua parte estética que enganará o usuário achando que a espada faz efeito cortante ou o cajado lança feitiço.

Figura 3.13 – Armas.



Fonte: Piskel, 2022.

4 ROTEIRO

O roteiro se define como a sua forma escrita de uma obra áudio visual, tendo por principal finalidade organizar os eventos ocorridos durante a história, além de apresentar a descrição de todos os integrantes.

4.1 STORYLINE

O storyline deve ser um resumo bem breve da história do projeto, portanto deve apresentar o conflito principal, sendo escrito no máximo em cinco linhas. A busca pelo autodescobrimento faz com que chester se aventure por uma caverna maluca repleta de espíritos e indivíduos sem identidades aos quais estão inseridos em um contexto maior, ao final de sua aventura cabe a você escolher o destino de Chester.

4.2 PERSONAGENS

Nesta seção, os personagens presentes na narrativa do jogo proposto são apresentados, e o envolvimento de cada um deles com a trama principal é descrito a seguir:

Main Character - É um jovem simples, que não possui nenhuma individualidade ou poder especial, apenas sua mochila e suas vestes básicas, além de ser calvo.

Rafael Fernando Moreira – É o bardo responsável por receber chester na caverna e o guiar através do caminho confuso, rafa moreira é o único NPC, que está caracterizado de maneira diferente, tal contraste tem o objetivo de mostrar que o mesmo é responsável por ajudar Chester a manter a sanidade intacta durante o jogo.

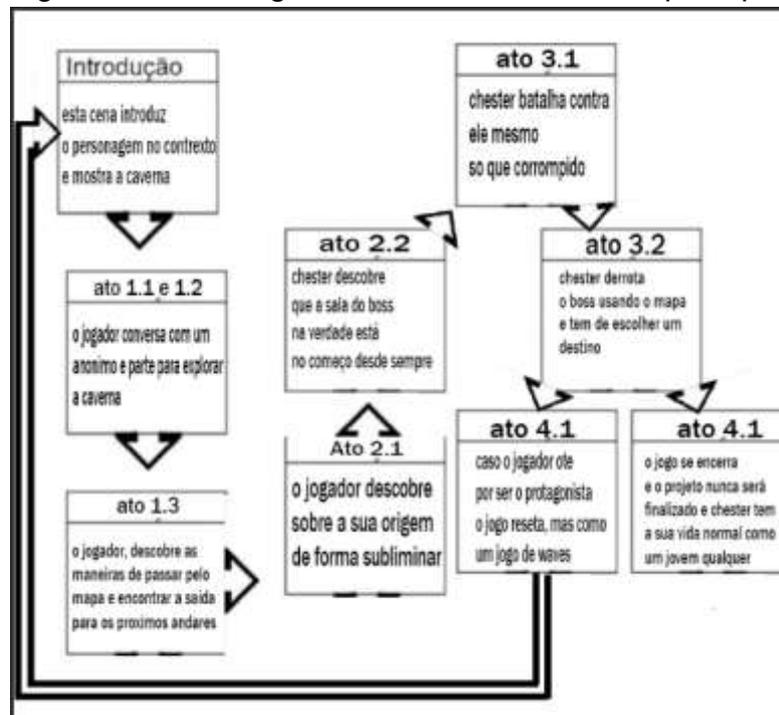
Programadores – Os programadores, basicamente são as almas de seus desenvolvedores que ficaram no jogo com o intuito de concluir o projeto, caçando Chester e o colocando em um jogo de aventura épica de fato.

NPC'S – Os NPC'S são personagens genéricos com falas genéricas e confusas buscando atrapalhar a viagem de Chester, os mesmos são seres dominados pela pressão popular e que aceitaram estar em um jogo.

BOSS- O chefe do jogo se caracteriza por uma forma corrompida de Chester, o boss assim chamado é a consequencia final da jornada do nosso protagonista, caso deixe a pressão popular o dominar.

4.3 ENREDO OU AÇÃO DRAMÁTICA

Figura 4.1 – Fluxograma dos acontecimentos principais da narrativa.



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022.

Nesta etapa, o conflito básico deve ser construído em uma forma estrutural que caracterize os eventos de maior relevância durante a trama, o fluxograma da trama do jogo é mostrado na figura 4.1.

4.4 ROTEIRO FINAL

No roteiro final, toda a história é apresentada e detalhes como descrição de cenas e falas de personagens são definidos. Foi utilizado como base o formato de

roteiro proposto por Syd Field, com algumas alterações para um roteiro de jogo eletrônico, descrito a seguir:

CENA 1 – EXT. CAVERNA 01

Um jovem acorda de um pesadelo em um lugar extremamente escuro, e percebe que aquele não é o seu lar.

GAMEPLAY

ATO 1 – A ORIGEM.

A primeira forma de vida que o personagem encontra é rafale moreira, um npc o informa que lugar é aquele e como ele pode sair de lá e os perigos que encontrará pelo caminho.

A conversa com esse personagem é imprescindível, após a conversa o mesmo desaparece liberando o caminho para o personagem explorar e encontrar as passagens secretas que o levará a próxima fase, com sua sanidade intacta.

CENA 2 – EXT. CAVERNA 02.

Após encontrar as escadarias que o levaria mais afundo na caverna Chester descobre que o segundo andar é semelhante ao anterior, mas as suas passagens são diferentes, suas armadilhas mais sorrateiras e um numero maior de programadores raivosos.

GAMEPLAY

ATO 1 – andar 02.

Semelhante ao primeiro andar o segundo segue com enigmas e inimigos, mas agora Chester precisa tomar cuidado com quem conversa ou da maneira que deixa ser influenciado, pois os npcs podem reduzir sua sanidade em uma simples conversa.

Chester vai avançando pelos andares todos semelhantes ao primeiro, mas com um diferencial, não existe a porta de gelo aleatória na região esquerda inferior do mapa.

CENA 3 – EXT. FUNDO DO POÇO.

Chester chega ao último andar e descobre que lá só existe um quadro de uma entidade lendária segurando uma alavanca que se encontra no centro da sala com uma luz em seu torno.

GAMEPLAY

ATO 1 – a alavanca.

Chester assiona a alavanca e a luz desaparecem, o jogador deverá voltar todos os mapas até o primeiro andar da caverna e achar a porta de gelo que se abre.

ATO 2 – A porta.

Após o assionamento da alavanca todos os inimigos agem de maneira estranha e mais agressiva, os npcs estão de ponta cabeça e se teleportando Chester chega a entrada e o jogo trava caso não tenha falado com Rafale Moreira, que o dirá que pela frente terá uma escolha muito importante em sua vida, antes de ir à porta.

CENA 4 – EXT. O INIMIGO?

Chester entra na sala congelada e se depara com uma entidade semelhante as da pintura sem seu brilho, acorrentada ao centro de um pedaço de chão em volta de um lago de lava.

GAMEPLAY

ATO 1 – A batalha.

Chester deve usar o cenário para refletir os golpes deferidos pela entidade e reduzir sua vida a zero.

ATO 2 – a queda.

Após a morte da entidade a ponte se erguerá, possibilitando que Chester chegue até a fera abatida.

Mayn Character terá uma conversa e descobrirá que o boss e todos os personagens na verdade eram partes de seu sub conciente; cabe a Chester escolher se unir com a entidade e reviver em um mundo épico de aventuras, que retornará ao início da caverna, mas possibilitando matar seus inimigos e os npcs terem suas próprias identidades, ou que tudo aquilo se encerre e, Chester siga sua vida normal.

5 MANUAL DO JOGADOR

5.1 CENÁRIOS

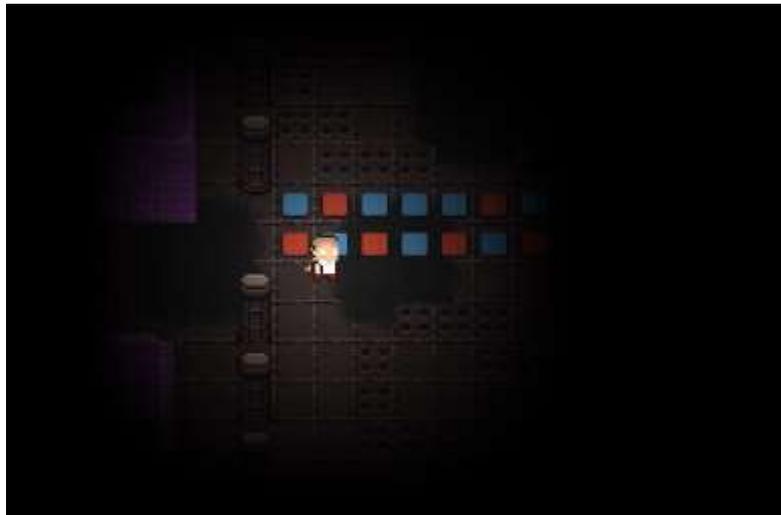
Como parte integrante do manual, esse tópico busca retratar o contexto relativo aos cenários e atos do jogo, bem como a arte utilizada, sua disposição e apresentação.

Como uma peça de teatro, o jogo é realizado em apenas um ato, pode se enganar achando que cada camada da caverna irá dividir os atos, mas a história segue linear onde cada andar tem ligação direta com o anterior.

O cenário, simples, porém, elaborado, busca trazer uma ideia de monotomia ao jogador, trazendo a ideia de que todos os cantos são os mesmos, mas na verdade são vários caminhos diferentes em uma única sala retangular.

As figuras 5.1, 5.2, 5.3, 5.4 e 5.5 retratam uma das salas que o personagem se deparará, ela se assemelha bastante com uma sala do trono de algum imperador, mas com muitos toques de destruição em seu conceito.

Figura 5.1 – grande Salão.



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022.

Figura 5.2 – Início da Caverna.



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022.-

Figura 5.3 – Teste de Sanidade.



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022.-

Figura 5.4 – Caminho de Lava.



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022.-

Figura 5.5 – Caminho Secreto.



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022-

5.2 PERSONAGENS

Dentre os personagens já listados, temos o incrivelmente normal Chester, protagonista e percursor de toda a trama, que busca por auto conhecimento; Os programadores, almas vagantes de seus desenvolvedores que buscam inserir Chester de fato na história do herói; Rafael Fernando Moreira, a parte humana de Chester e o personagem responsável por ser seu guia nessa caverna apática; NPC's personagens genéricos que não dizem nada com nada, mas que escondem uma verdade sobre si e a entidade, criatura criada pelo subconsciente de Chester a sua imagem idealizada de si como um herói em decadência.

5.3 RECURSOS

Os recursos disponíveis no jogo dão suporte ao jogador para que este consiga completar sua jornada rumo ao fim da caverna. Dentre eles, mas diferente dos demais, Chester tem apenas a sua saúde mental como recurso vital.

5.3.1 Sanidade

A Sanidade é o recurso vital de Chester, com ela Todas as Ações do mapa podem mudar, dependendo do seu nível de sanidade você poderá ter um auxílio no mapa te indicando o caminho correto e se deverá ou não pegar os itens; quanto maior a sanidade de chester, mais ele duvidará de seus comandos caso fuja de seus interesses.

Figura 5.6 – Sanidade.



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022.

5.3.2 Drip

O Drip é um objeto implantado pelo personagem Raffa Moreira, com a ideia de ajudar o Protagonista a recuperar um pouco de sua sanidade perdida.

O Drip só irá aparecer quando o jogador encontrar Raffa Moreira pela caverna e o mesmo irá espalhar pelo mapa fragmentos de seu drip.

Figura 5.7 – Drip



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022.

5.4 OBJETIVO DO JOGO

O seu objetivo no jogo é ajudar Chester a se lembrar de quem era e, no final cabe a você escolher de qual final Chester participará aceitando a vida e vivendo da melhor forma possível ou vivendo em um mundo de fantasia eterno.

5.5 CONDIÇÃO DE VITÓRIA

A vitória se dá após Chester atingir o final seja ele sendo corrompido pela maçã ou por sua livre escolha ou após a derrota total do vilão misterioso.

5.6 CONDIÇÃO DE DERROTA

A derrota se dá toda vez que Chester é pego pelos programadores ou sofre danos severos a sua sanidade pelos golpes ou por algumas das armadilhas.

5.7 CONTROLE DO PERSONAGEM

Para exercer controle sobre o personagem principal e fazer com que ele execute suas funções, o jogo se utiliza do teclado do computador para fazer toda a movimentação e ações do personagem.

tecla W: Movimentar o personagem para cima

tecla S: Movimentar o personagem para baixo.

tecla A: Movimentar o personagem para Esquerda.

tecla D: Movimentar o personagem para direita.

A visão do personagem se orienta através da seta do mouse.

tecla X: desativas as paredes invisíveis.

tecla Z: Remove a arma.

tecla F: inicia o dialogo com os NPC's

tecla K: Pega o espelho

tecla L: solta o espelho

Botão esquerdo do mouse: Pega itens e atira.

5.8 MAPA

O jogo inteiro se desdobra dentro de uma caverna fictícia alegorizando o subconsciente de Chester. O mapa conta com os três andares disponíveis, onde dois deles são idênticos, se diferindo apenas de passagens e escadas em lugares diferentes, e um terceiro é um mapa gélido com figuras e objetos sem contexto, o terceiro mapa é responsável por apresentar ao protagonista que aquele mundo não passa de uma ficção, e por fim uma sala onde se desdobrará a batalha final.

Figura 5.8 – Andar 1 e 2.



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022.

Figura 5.9 – Andar 3.



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022.

Figura 5.10 – Sala do Chefe.

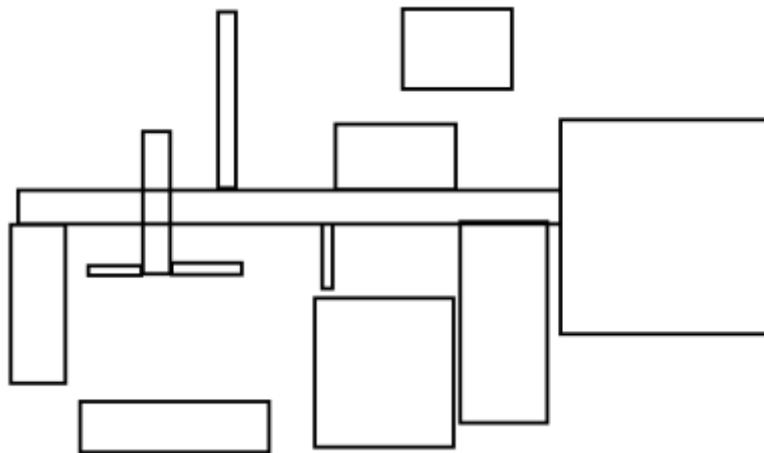


Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022.

5.9 VERSÕES DO JOGO

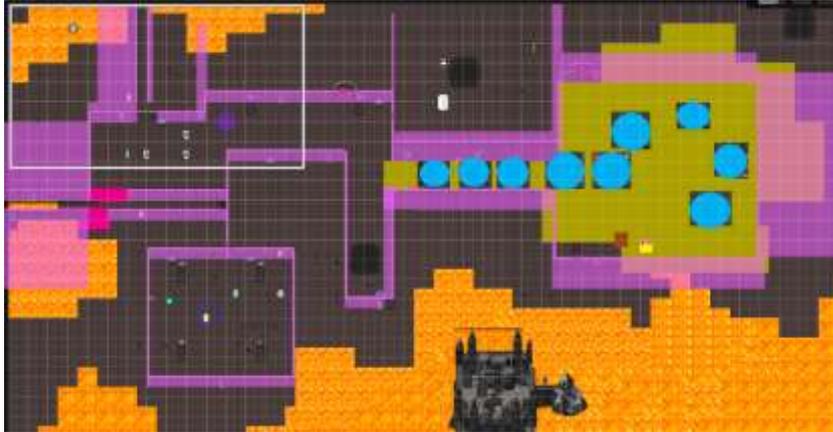
Nesta sessão são apresentadas, em ordem, as imagens de todas as versões que o jogo desenvolvido “MAIN CHARACTER” possui:

Figura 5.11 – protótipo do jogo.



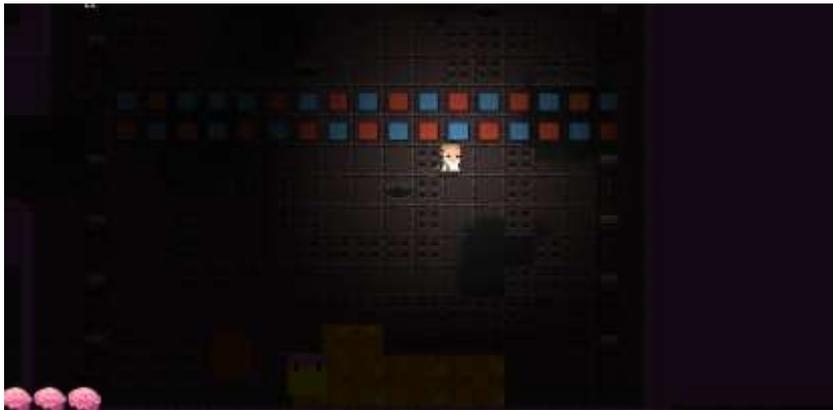
Fonte – Elaborado pelo Autor, 2022.

Figura 5.12 – Elaboração mapa 1.



Fonte – Elaborado pelo Autor, 2022.

Figura 5.13 – Imagem definitiva mapa 1.



Fonte – Elaborado pelo Autor, 2022.

Neste capítulo todos os recursos presentes no jogo desenvolvido foram apresentados, como as fases que o jogo possui, recursos do jogo como itens móveis, armas que o jogador pode utilizar ao longo do gameplay, condições de vitória e derrota, controles do jogo e imagens de todas as versões que o jogo teve desde seu protótipo até sua versão alfa.

6 CONCLUSÃO

Por meio deste trabalho de graduação, o processo de desenvolvimento de “Main Character” foi apresentado, além de inúmeros conhecimentos relacionados ao mercado de jogos e seus desenvolvimentos que foram adquiridos. A importância de planejar toda a estrutura do jogo antes mesmo de implementar foi algo que ficou em déficit no projeto, pois todo seu mapeamento era para o desenvolvimento de um jogo plataforma, no entanto após análise criteriosa, teve-se um deslumbre de que o projeto no conceito Top Down seria de melhor agrado, partindo desse pressuposto o projeto, teve que ser todo reestruturado tendo um curto período para o seu desenvolvimento. Durante seu desenvolvimento, novos conhecimentos sobre as ferramentas e a linguagem de programação GML utilizada, foram adquiridos e com isso se obteve uma versão jogável do projeto pretendido, com mecânicas básicas dos personagens, elementos visuais do jogo, animações, trilhas sonoras, implantação parcial de uma simples inteligência artificial e de um sistema de duas realidades.

Uma das maiores dificuldades encontradas no decorrer do trabalho foi a transformação do primeiro protótipo plataforma desenvolvido na Unity, para a nova plataforma “Game maker” e sua temática top Down, com essa transformação todo o projeto foi refeito do zero, partindo da ideia de que não mais seriam utilizadas as mesmas artes como também todos os códigos e físicas do jogo, fazendo uso apenas da narrativa do projeto.

A definição do conceito artístico do jogo apresentada, passou por várias alterações até chegar ao modelo adotado de 32 bits. Durante o processo de implementação, questões como física, transição de animação, caixas de colisões, times de história e jogabilidade presentes no jogo também podem ser apontadas como dificuldades que foram superadas.

A próxima etapa visa a conclusão do jogo em um projeto futuro, para isso faz-se o uso de toda as mecânicas desenvolvidas até o presente momento para ampliar o universo de Chester e dar cada vez mais vida ao jogo, como diálogos mais precisos, mapas com maior engajamento na história, uma complexidade de passagem através do mapa de modo, que Chester se assemelhe a um jovem normal, entre outros fatores que extenda a jogabilidade e o engajamento no jogo acrescentadas; conclusão dos

movimentos de ataque do personagem principal, a criação e implementação de animações e movimentos dos inimigos e o término da interface.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

NEWZOO. Newzoo games market research. Top 100 Countries by Games Revenues. 2015. Disponível em: <http://goo.gl/DRADZZ>. Acesso em 14 de setembro de 2015.

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. 2.ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PGB, A Pesquisa Game Brasil apresenta dados relevantes sobre o perfil dos consumidores de jogos digitais e o comportamento nas principais plataformas

PISKEL. Free online sprite editor. A simple web-based tool for Spriting and Pixel art. Create pixel art, game sprites and animated GIFs. Disponível em: <https://www.piskelapp.com/p/create/sprite>

GAME MAKER STUDIO. A Melhor plataforma de desenvolvimento para criar jogos 2D. 2022. Disponível em: <https://gamemaker.io/pt-BR/gamemaker>