

IMPORTANCIA DO PIXEL ART NO MERCADO DE JOGOS

Renato Castro Ribeiro de Souza
Ghabriel Freitas Monteiro Nelson Rodrigues

Matheus Pereira Gondim
Rafael Passos de Melo e Silva

CHRISTIAN RAMALHO LOPES

UNIVERSIDADE DE UBERABA
renatin.castro@hotmail.com

Resumo

Este Artigo tem o intuito de abordar a importância da pixel art no ramo de jogos digitais, desde o processo e os meios mais utilizados para criação dos jogos usando esta ferramenta. Podemos dizer que a pixel arte existe até hoje mesmo com a evolução dos gráficos 3D que busca uma aproximação do realismo. Contudo como nem todos os desenvolvedores de jogos possuem tempo ou até mesmo um computador adequado para tal feito. Dito isto podemos dizer que a pixel arte é bastante interessante para desenvolvedores novatos ou pequenos estúdios indie, que possuem baixo orçamento, por mais que que a pixel arte seja como os gráficos de hoje, ela trás bastante inovação junto de uma mecânica impecável nos jogos indie, assim deixando o público satisfeito com inúmeros jogos indie no mercado atual.

Palavras-chave: Jogos indie, pixel art, gráfico 3D.

1 Introdução

Pixel arte tem sua jornada iniciada no fim dos anos 70 e sua reviravolta no começo dos anos 80, pixel é um conjunto de exibição (como por exemplo, um monitor de TV ou computador), aonde é possível atribuir cores. De uma maneira mais simples de comentar, um pixel é um ponto que forma uma imagem digital,

sendo que o conjunto de pixels formam a imagem inteira colorida para os espectadores por meio digital.

Tendo isto em mente a pixel arte é um composto de figuras geométricas e cores vivas para chamar atenção do seu público, uma vez que no começo dos games sua arte era totalmente preta e branca e com poucos anos e o começo da utilização do pixel, e não da arte vetorizada, permitia o preenchimento dos objetos, levando, no começo, há uma quantidade absurda de cores vibrantes na tela, uma coisa totalmente inusitado mostrando, assim, a capacidade da pixel arte e atraindo vários públicos para o meio dos jogos.

A pixel arte ajuda no desenvolvimento de jogos para o público indie, onde vários programadores e desenvolvedores podem usar de forma expressiva o conceito de arte mais simplificada, que as vezes, pode chegar a ter uma visão artística mais puxada para o Impressionismo, juntamente com um gameplay mais elaborado e fluido.

Por mais que a tecnologia 3D esteja em seu auge nos dias de hoje, a pixel arte não fica para trás, sendo que muitos programadores dizem que um jogo com uma boa história e um bom gameplay nem sempre precisam estar acompanhados de gráficos extremamente realistas. Um exemplo disso seria o jogo Celeste, desenvolvido pela Matt Makes Games, que usa um pixel arte simples,

13º ENTEC – Encontro de Tecnologia: 22 a 24 de outubro 2019

mas em sua história aborda temas como depressão, crise de pânico e ansiedade.

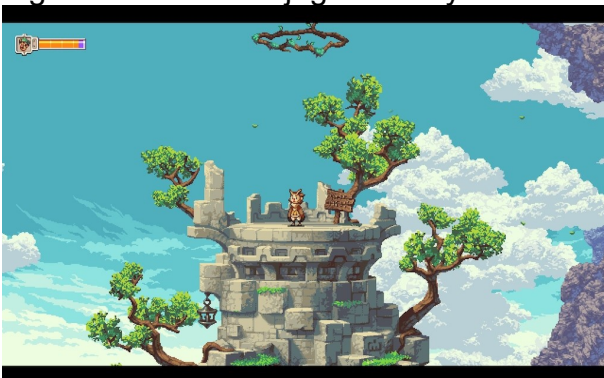
Figura 1 – Cena do jogo Celeste



Fonte: Site oficial da Nintendo

Jogos feitos em pixel arte são extremamente bonitos e dinâmicos, podendo chegar a perfeição do pixel arte algumas vezes, como os Hi-Bit Games, jogos que escolhem o uso de pixel arte não como uma limitação técnica mas sim com algo nostálgico e de alta resolução aproveitando técnicas modernas para evoluir ainda mais a pixel arte, chegando a ser difícil até distinguir se realmente é um pixel arte ou não.

Figura 2 – Cena do jogo Owlboy.



Fonte: Site oficial da Steam Community.

Existem inúmeras maneiras e ferramentas para a montagem de pixel arte, o trabalho é árduo mais muito satisfatório, grande parte do público que gosta mesmo do pixel arte são jogadores da velha guarda, ou seja, jogadores da época do SNes, mega drive, Nes, entre outros.

A pixel arte tem a capacidade de criar verdadeiras obras de arte. Ao mesmo tempo em que o usuário por meio de estudos pode aprender técnicas mais fáceis com softwares acessíveis do mesmo. O trabalho para construir personagens e cenários é bastante complicado, e tudo é feito pixel por pixel dificultando ainda mais a produção, porém o resultado são imagens com uma quantidade incrível e riquíssima de detalhes.

Figura 3 – Exemplo do pixel art



Fonte: Pixeljoins.com

2 Materiais e Métodos

Uma pesquisa realizada pelo autor, na cidade de Uberaba, em um grupo em uma rede social de entusiastas por jogos, entrevistaram jogadores de vídeo games sobre qual dos modelos de arte eles mais gostam, entre as questões estavam perguntas como, em relação aos gráficos 3D e pixel art e qual a opinião a respeito do pixel art ainda estar em alta. De 120 participantes, 50 disseram que preferem o gênero de pixel art, mas gostam de jogos em 3D, o restante disse que preferem ver a evolução do gráfico 3D, porém quando veem um jogo em pixel art traz uma nostalgia de jogar jogos de antigamente

13º ENTEC – Encontro de Tecnologia: 22 a 24 de outubro 2019

com dinâmicas diferentes e com as dificuldades da época.

3 Resultados

Os resultados mostrados com a pesquisa, que mesmo com o avanço da tecnologia alguns jogadores ainda preferem o desenvolvimento de jogos no pixel arte, isso não tira mérito ou quaisquer resultados do avanço 3d, mais mostra que algo que revolucionou o conceito de arte dos jogos ainda vive com os jogadores da atualidade, mesmo parecendo um pouco ultrapassados são fenomenais para milhares de jogadores.

4 Discussão

Pode se ver que mesmo com o avanço da tecnologia e com gráfico exuberante a pixel arte ainda não morreu e percebemos que ela será usada por mais algum tempo, usando o desenvolvimento de novas tecnologias para se aperfeiçoar.

Figura 4- Evolução do personagem Mario.



Fonte: Youtube

Pelo que foi dito conseguimos ver que o desenvolvimento do pixel arte para os dias de hoje ainda tem um grande público, pensando isso e com o desenvolvimento de novos jogos será que pode evoluir mais?

Devemos esperar para ver o que o futuro nos aguarda, com o desenvolvimento de tantos jogos no

mercado de games será que a pixel art pode acabar? Ou será que ela conseguira se manter no mercado.

5 Conclusão

Pode se concluir que não é o desenvolvimento de novas técnicas para o 3D que vai matar a pixel arte, pois enquanto este estilo de designer ainda for considerado arte por alguns, ainda haverá jogos em pixel arte.

Ela vive até hoje entre muitos jogadores e no ramo de desenvolvimento dos jogos, e parece que continuará vivendo por mais algum tempo.

Referências

[1] – DIAS, Raphael. Pixel Art: Tudo que Você Precisa Saber para Começar. Produção De Jogos, 2015. Disponível em: <https://producaodejogos.com/pixel-art>. Acesso em: 09/10/2019.

[2] - O QUE É PIXEL ART? Pix Studios, 2014. Disponível em: <http://www.pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/o-que-e-pixel-art>. Acesso em: 09/10/2019.

[3] - Conheça as vantagens de usar Pixel Art na criação de games. Ifinite Loop, 2018. Disponível em: <http://www.infinite-loop.com.br/conheca-as-vantagens-de-se-usar-pixel-art-para-criacao-de-games>. Acesso em: 09/10/2019.

[4] – GUIMARÃES, Bruno. High Bit. Medium, 2014. Disponível em: <https://medium.com/tendencias-digitais/era-high-bit-9f52d02d85a7>. Acesso em: 09/10/2019

[5] – Figura 1 – Cena do jogo Celeste - <https://www.nintendo.pt/Jogos/Aplicacoes>

13º ENTEC – Encontro de Tecnologia: 22 a 24 de outubro 2019

de-download-da-Nintendo-Switch/Celeste-
1207064.html

<https://www.youtube.com/watch?v=6PQoqzhm06A>

[6] Figura 2 Cena do jogo Owlboy
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=924897281>

[7] - Figura 3 - Exemplo de Pixel Art
<http://pixeljoint.com/pixelart/45074.htm>

[8] - Figura 4 – Evolução do personagem Mario no pixel art.