

## THE TREASURE QUEST

Gustavo Henrique de Oliveira<sup>1</sup>, Arthur Ribeiro de Matos<sup>2</sup>, André Luis Silva de Paula<sup>3</sup>

Universidade de Uberaba – Uniube

guheoliveira@hotmail.com, dreco.paula@uniube.br

### Resumo

Os Jogos Digitais tiveram uma enorme evolução ao longo do tempo, começando como projetos pequenos que tinham poucas funcionalidades até a geração atual que possui videogames que chegam a ser muito semelhante com o nosso mundo do dia a dia. O sucesso dos jogos atualmente é tão avassalador que se for pesquisado quais são as maiores mídias do entretenimento hoje em dia, os jogos ficam bem próximos as maiores indústrias atuais. Mello e Mastrocola (2016, p.16) apontam que o setor de games se consolidou como um objeto cultural de grande importância nessa grande indústria de entretenimento, e assim o interesse da mídia foi atraído para os games devida a tamanha quantidade de lucratividade que alcançou com seus produtos. Sendo assim é possível notar que a fama dos games adquiriu uma extrema relevância e assim como outras áreas da indústria de entretenimento, os games também podem atrair um enorme público para sua área quanto para novos projetos. Observando os jogos lançados tanto para videogames e computadores quanto para celulares, é possível notar que existe uma grande diferença da forma como os jogos são tratados ao mudar de uma plataforma para outra. No geral os jogos de smartphone não tem a mesma forma de desenvolvimento comparando com outras plataformas, o que deixa uma grande quantidade de possibilidades desperdiçadas. No mercado de jogos de celulares ainda existem muitas oportunidades não exploradas que podem mudar a forma de se criar estes games e como eles podem interagir com o público. A partir disso, o objetivo desse trabalho é apresentar a ideia de um jogo para smartphones que consiga trazer uma parte da

essência dos games de computador e videogame e que tenha formas simples de controle para uma maior facilidade de sua utilização, mas que tenha profundidade em seu conteúdo sendo estes a história, a jogabilidade e outros aspectos.

Palavras-chave: Jogos; Smartphone; Celular.

### Introdução

O avanço da tecnologia trouxe grandes oportunidades para diferentes setores da mesma, tendo uma maior facilidade para produção de novos projetos, possibilidade de ferramentas mais poderosas e instrumentos que facilitam de diversas maneiras o nosso cotidiano. Na parte de games a tecnologia trouxe a possibilidade de criação de projetos com maior poder gráfico, processamento bem mais acelerado, mais disponibilidade de ferramentas e poderosas máquinas que conseguem fazer funcionar jogos muito mais pesados e robustos. Uma dessas melhoras que mudou o mercado de jogos foi o desenvolvimento dos consoles portáteis e jogos feitos para celular.

Em nosso cotidiano com um alto desenvolvimento tecnológico, mesmo com tantas evoluções e diferentes oportunidades, uma das maiores mudanças que ocorreram no passar do tempo foi um aumento significativo da necessidade de se usar o tempo efetivamente, tendo em vista o aproveitamento máximo do tempo para tantos afazeres que todos tem de se resolver. Com uma grande quantidade de tarefas diárias o tempo se tornou muito mais curto para aproveitar com

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

atividades de lazer como os próprios jogos digitais. O desenvolvimento dos jogos portáteis foi enorme avanço que abriu uma nova forma de se aproveitar uma pequena parte do tempo livre para se divertir e curtir o momento em qualquer lugar em que a pessoa esteja.

Observando a população como um todo, maior parte das pessoas tem pelo menos um smartphone para o uso pessoal. Diferente dos consoles que tem um sistema praticamente único e com o seu preço parecido, os celulares podem ter diversas marcas com modelos diferentes que possuem diversos tipos de preços. Essa vantagem é a possibilidade do usuário escolher qual modelo de celular melhor atende as suas necessidades, tendo assim maiores opções de escolha. Outro ponto positivo é as outras diversas funções que o celular pode exercer além de ser um aparelho móvel de fácil e rápido acesso. Dito isso é possível afirmar que desenvolver jogos para smartphones é estar participando de um mercado no qual maioria das pessoas pode se tornar um futuro cliente seu. O que vai diferenciar quem vai gostar da sua ideia ou não é o que o seu projeto pode trazer de inovador e a forma de como ele será trabalhado para chamar a atenção do público.

Analisando o mercado de jogos para smartphones, muitos jogos que se tornam tendências e recebem milhares de downloads as vezes tem um conteúdo muito inferior em comparação com o potencial tecnológico atual e a outros feitos para consoles e computadores. Os jogos casuais são um dos gêneros favoritos dos usuários de celular, isso mostra que jogos com controles mais simplificados, objetivos relativamente reduzidos e uma duração de partida mais rápida são algumas das características que definem a forma de como os usuários preferem desfrutar desses games. Por mais que o jogo tenha algumas dessas características, não significa que ele não possa ser um jogo mais impactante de conteúdo, podendo ser uma narrativa interessante, uma jogabilidade diferente, áudio e gráficos com estilos agradáveis e entre outros. Por causa do

público ter uma maior proximidade com a ideia da simplicidade e rapidez dos jogos, muitos games que são desenvolvidos não colocam tanto conteúdo que poderia melhorar a experiência dos usuários, tendo assim uma grande oportunidade para outros desenvolvedores que tentem usar novas ideias fugindo dos conceitos saturados do mercado.

O objetivo desse projeto é criar um jogo de entretenimento focado para smartphones do gênero de plataforma e aventura e que tenha uma certa unicidade para uma experiência inovadora. Nesse jogo o enredo irá se passar na vida de um explorador que busca relíquias antigas e para completar sua tarefa ele deve passar por diversos desafios como, templos antigos com armadilhas, diferentes ambientes perigosos e inimigos armados que estarão à procura do jogador. Inicialmente a ideia é que seja lançado primeiro para a plataforma Android que tem uma menor burocracia para publicação de aplicativos gerais e seja gratuito para que tenha um público maior com um maior acesso ao projeto.

### Materiais e métodos

Para escolher um programa adequado para cada tipo de necessidade é sempre importante pesquisar qual plataforma atuar antes de se iniciar um desenvolvimento de um jogo. No caso desse projeto, teremos o foco para a plataforma mobile, e com isso muitas de outras ferramentas que podem ser utilizadas tem de ser analisadas a partir dessa decisão. A escolha de criar um jogo para smartphones foi pelo motivo do grande acesso de todas as pessoas a essa tecnologia e por um mercado que não explorou tantas ideias ainda. Para a produção desse projeto o programa do Unity foi escolhido por sua popularidade no mercado e por ser um programa de fácil acesso. A Unity é um poderoso motor de jogo que serve de base para a criação geral de um game e como o principal componente para o desenvolvimento de um projeto. Neste ambiente todos os arquivos, códigos, configurações, áudio,

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

gráficos e outros são usados e desenvolvidos a partir dela.

Na parte do áudio o Software Ableton live 10 foi selecionado por ter várias ferramentas já implementadas no programa que não se encontra em tantos outros aplicativos e por ser um software de produção de áudio profissional completo. Para os gráficos usaremos Aseprite por ser um programa focado em criar Pixel Art e animações de pixel, um estilo que pode ser mais fácil de usar e pode trazer ótimos resultados. A programação vai ser feita pelo Visual Studio que vem incluso no pacote do Unity. Esse programa utiliza a linguagem de programação C#.

### Resultados

Segundo pesquisas, o smartphone é a principal plataforma de jogos no Brasil. O principal fator que faz a popularidade da plataforma é o fácil acesso dos usuários ao aparelho. Tendo esses dados em vista é possível observar que para produção de um jogo que visa atingir boa parte da população, é necessário que o game seja desenvolvido em uma das plataformas mais populares por ter um público consumidor maior. Por esse motivo esse projeto optou por criar um jogo inicialmente voltado para os celulares e optou por desenvolver para dispositivos com Android, por ser a plataforma mais usada não só no Brasil, mas sim em todo o mundo.

O gênero do jogo foi definido com uma análise de quais poderiam ser os seus possíveis concorrentes e qual seria a diferença dos projetos analisados. Pela ideia geral desse projeto comparando com o que já existe no mercado foi possível encontrar poucos concorrentes com o estilo de jogo muito próximo a esse. Os concorrentes observados foram jogos dos gêneros de plataforma 2D e aventura gratuitos. Somente dois tiveram um conceito próximo da jogabilidade geral, mas ainda é possível encontrar bastante diferenças dos games procurados com o do projeto.

### Discussão

Retomando ao que foi escrito sobre a evolução tecnológica para área de games, vale relembrar que grande parte das ferramentas usadas tem muitas funcionalidades que facilitam muito o processo de criação. No caso desse projeto por ser um jogo de plataforma 2D e pelo mercado já ter uma familiarização com esse gênero, é possível encontrar pacotes básicos que ajudam na criação, muitos conteúdo adicionais podendo ser adquiridos de forma gratuita ou paga, e diversas ferramentas que podem auxiliar para que o jogo tenha a sua base bem relacionada com o gênero. No celular esse estilo de jogo tem algumas facilidades comparada a jogos 3D. Os movimentos 3D de câmera no celular não são tão precisos e fáceis de se usar como em outras plataformas, perdendo uma das grandes vantagens dos jogos de três dimensões. Os jogos 2D por sua vez, tem gêneros em que a câmera é facilmente controlada por ser um espaço virtual menor e por ter menos direções para se controlar. Assim o projeto por estar na plataforma de smartphones e por ter um gênero que é tenha uma mecânica mais agradável aumenta muito mais a vantagem de se usar uma plataforma com grande público ativo e que sempre está disposto a tirar um tempo para se divertir. Para a popularização de um game é sempre interessante usar algumas estratégias que já deram certo e aperfeiçoá-las de acordo com sua ideia. O gênero de nosso jogo e alguns de seus conceitos exploram esse planejamento de jogos que fizeram sucesso como uma parte do estilo de jogabilidade, mas o projeto não fica só preso pelo que já foi feito, esse e assim como tantos outros podem explorar novos conceitos para que tenha uma vários games com identidades únicas e expressivas. Como um exemplo, em Treasure Quest o jogo tenta abrir mais a forma de como a maioria dos jogos de celular acabam sendo. Alguns desses casos são jogos que praticamente são automáticos, outros fogem muito do conceito de ter uma narrativa ou uma jogabilidade desafiadora e interessante

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

para se tornar jogos de vício que necessitam de um grande investimento do tempo para que o jogador tenha um progresso relevante, e isso seria uma das ideias que nosso projeto estaria descartando.

### Conclusão

Como último ponto a ser apresentado, existem muitas outras formas de desenvolvimento que ainda não foram exploradas e podem mudar o rumo do padrão de criação de games, e devido o avanço constante das tecnologias e ferramentas de forma geral sempre é possível ampliar a maneira de como se trabalha em todo planejamento. Esse projeto então tenta trabalhar em torno de uma temática já conhecida e trabalhada por alguns jogos e filmes, mas que procura ter sua unicidade de seus concorrentes e almeja entregar uma experiência interessante e divertida para o seu público.

### Referências

Dino. **O crescimento da indústria de games no Brasil.** agosto 2018. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/o-crescimento-da-industria-de-games-no-brasil/>>. Acesso em 5 de outubro de 2019

MEIDEROS, Henrique. **Smartphone é a principal plataforma de jogos digitais no Brasil.** junho 2019. Disponível em: <<https://www.mobiletime.com.br/noticias/11/06/2019/smartphone-e-o-meio-mais-usado-para-jogar-no-brasil/>>. Acesso em 3 de outubro de 2019

Wikipedia. **História dos jogos eletrônicos.** Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria\\_dos\\_jogos\\_eletr%C3%B4nicos](https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos)>

Mastrocola, V.M.; Mello, F.C.C. **Game Cultura: comunicação, entretenimento e educação.** São Paulo: Cengage, 2016.