

O PROCESSO CRIATIVO DE JOGOS DIGITAIS PARA PLATAFORMAS MÓVEIS: GAME DESIGN, LEVEL DESIGN, ARTE/ ANIMAÇÃO E PROGRAMAÇÃO

Janiel Henrique Pinheiro de Almeida¹

Resumo: Do clássico Pacman aos complexos games de RPGs, os jogos digitais chamam atenção pela capacidade de envolver os seus usuários através da construção de um ambiente interativo e, ao mesmo tempo, imersivo. É nessa capacidade de interação que centra-se o diferencial dos games quando comparados às demais mídias de entretenimento. A escolha dos *mobile games* justifica-se por ser hoje, no mercado eletrônico de jogos, a categoria que maior receptividade alcança, seja pelo baixo custo de produção se comparada às outras plataformas, seja pela atratividade perante os seus usuários, favorecida pela facilidade de transporte do hardware. Nesse sentido, o desenvolvimento de um jogo digital para dispositivo móvel (*tablets e smartphone*), requer etapas de produção que são primordiais para execução de um produto final, permitindo que profissionais de múltiplas áreas trabalhem em conjunto a fim de obter sucesso. O presente trabalho objetiva uma melhor compreensão das especificidades da produção de jogos em plataformas móveis, assim como a discriminação das etapas envolvidas em tal produção (Game design, level design, arte e animação e programação). Sendo assim, os resultados da análise partiu da pesquisa teórica associada a prática profissional, pelo qual foi possível observar as etapas em diferentes jogos.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Dispositivos móveis. Etapas e processos de criação.

Introdução

Quem pensa que os jogos digitais são simples passatempo da atual geração de crianças e jovens, desconhece o que está por detrás desta criação humana que ganha a cada dia mais espaço no cotidiano das pessoas. Atualmente, é praticamente impossível encontrar alguém que não tenha tido contato algum com qualquer tipo de jogo digital, principalmente com a existência destes em sistemas operacionais para computadores pessoais como o simples Campo Minado. Com o passar do tempo, os jogos digitais adotaram diferentes formas de comunicação e interações distintas, estando não apenas em mídias como os vídeos games ou computadores, mas também em diversos dispositivos dentre televisores, celulares, máquinas fotográficas e outros. A importância que os jogos eletrônicos assumem na sociedade globalizada vai muito além da simples sensação de entretenimento proporcionada aos jogadores. Os jogos eletrônicos

¹ Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco. Bolsista CNPq pelo Programa de Desenvolvimento Científico e Tecnológico Regional. Email: janielalmeida82@gmail.com

chamam atenção pela capacidade de envolver os seus usuários, através da construção de um ambiente interativo e, ao mesmo tempo, imersivo. É nessa capacidade de interação que centra-se o diferencial dos games quando comparados às demais mídias de entretenimento. Assim, os jogos digitais caracterizam-se por sua linguagem hipertextual que, conjugando texto, imagens, sons e narrativas, pluga o real ao virtual, ampliando as fronteiras de um campo de estudos, destacando-se, no cenário acadêmico, pela multiplicidade de abordagens que oferece. Tais estudos desdobram-se em várias sub-áreas, analisando tanto a dimensão do jogador quanto o campo do desenvolvimento de jogos. Nesse último, insere-se, pois, o objetivo do presente trabalho, qual seja, investigar as etapas indispensáveis ao processo de criação de um jogo, tendo por referência um tipo específico de plataforma, as plataformas *mobile*. Sob essa perspectiva, a escolha por *mobile games* justifica-se por ser hoje, no mercado eletrônico de jogos, a categoria que maior receptividade alcança, seja pelo baixo custo de produção se comparada às outras plataformas, seja pela atratividade perante os seus usuários, favorecida pela facilidade de transporte do hardware. Essas e outras especificidades serão elencadas e analisadas nas linhas que se seguem, a partir da apresentação das etapas gerais envolvidas que compreendem o processo de desenvolvimento de um *mobile game*, assim como da descrição das atribuições de cada um dos profissionais nelas envolvidos.

Material e Métodos

Para o alcance do objetivo acima, empregou-se, como método de abordagem, a revisão de literatura, bem como da análise de registros, relatórios e documentos obtidos junto a empresas desenvolvedoras. A pesquisa bibliográfica, através do estudo de livros, artigos, periódicos e dissertações e de materiais encontrados em meios eletrônicos. E por fim da prática profissional que possibilitou a observação dos principais processos de criação de jogos para plataforma móvel: Game design, level design, arte/ animação e programação.

Resultados e Discussão

Com a pesquisa teórica associada a prática profissional, foi possível identificar as principais etapas de desenvolvimento de um *mobile game*. Estas quatro etapas gerais norteiam a construção de um jogo digital para dispositivo móvel: 1) Game Design, 2) Level Design, 3) Arte/ Animação, 4) Programação. Os profissionais de cada uma dessas etapas trabalham de modo sequencial, de tal maneira que a boa execução de uma determinada fase depende do bom rendimento na realização das fases anteriores. Apesar de serem de áreas distintas, podem trabalhar de forma multidisciplinar, agregando valores e conhecimento a um produto interativo imersivo.

A-1. Game Design: Compreende a construção do projeto original do jogo, com suas respectivas diretrizes de execução, incluindo perfil dos personagens, jogabilidade, narrativa, detalhes de missões e níveis, regras e universo ficcional.

A-2. Level Design: Trata-se de uma mapa geral do jogo. Com desafios e missões que o jogador deve cumprir para vencer cada fazer. Seu objetivo principal é desafiar o raciocínio lógico do jogador, utilizando-se de métodos que permitem a ligação direta entre jogo e jogador.

A-3. Arte e Animação: Responsável pela parte visual do game, pelas interfaces gráficas e as animações do jogo.

A-4. Programação: Responsável pela construção da mecânica do jogo, da codificação dos arquivos de áudio, do desenvolvimento da inteligência artificial (IA) e dos scripts de linguagem.

Conclusões

As considerações construídas pelo presente trabalho demonstram que, por detrás de todo o entretenimento proporcionado pelos jogos, existem equipes de profissionais que, com olhares múltiplos, conjugam suas forças e habilidades com vistas ao alcance de um objetivo comum: produzir um jogo atrativo, capaz de prender a atenção do segmento para o qual foi produzido. Assim, da construção Game Design à Programação, as etapas de desenvolvimento, embora independentes, complementam-se, a fim de que o processo de produção não apresente deficiências.

Referências

ASSIS, J. P. **Arte dos Videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Almeida, 2007.

ABRAGAMES; Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos. **A Indústria de desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil**. Relatório de pesquisa, 2005. Disponível em: <http://www.abragames.org/downloads.html>. Acessado em: fev. 2016.

ALMEIDA, J.H.P. **Entre o comando e a ação: Refeltindo a interatividade no ambiente virtual dos jogos**. In: II Fórum de pesquisa, ensino e extensão – Unimontes. Montes Claros, 2008.

MEIRELLES, J. C. J. P. **Design, interação e convergência**. Dissertação de mestrado em design. Programa de Pós-graduação strito sensu. Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, abril/2008. Disponível em : <http://www.anhembi.br/ppgdesign/pdfs/junia> Acessado em 23 de Fevereiro de 2015.

NOVAK, J. **Desenvolvimento de Games**. Tradução da 2^o Edição Norte Americana. Cengage Learning, 2011.

ZAMBON, Pedro Santoro; CAVALHO, Juliano Maurício. **Reflexões para uma abordagem de games quanto indústria criativa**. SBC/ SBGAMES, 2013

QUEIROZ; H. S. **Desenvolvendo jogos com o game maker**. Univerdidade Estadual do Sudoeste da Bahia, 2012