

# **JOGOS DIGITAIS – CRIANDO UM JOGO DESDE O INICIO**

Etec profª Helcy Moreira Martins Aguiar – São Paulo – Brasil  
guilhermec\_d@hotmail.com

Rafael Camillo Stader  
Etec profª Helcy Moreira Martins Aguiar – São Paulo – Brasil  
rafaelcamillostader@hotmail.com

Orientador: Prof.º MSc Diego Henrique Emygdio Lázaro

**Resumo** – O TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) consiste em: desenvolver um Jogo Eletrônico independente voltado para desktop, disponibilizando ao público informações que fomentem o desenvolvimento de jogos independentes no Brasil. Com gráficos 2D e sua visão de câmera é vista por cima, seu gênero é classificado como RPG.

**Palavras-chave:** Tutorial. Jogo. RPG.

## **Abstract**

The development of CCW (Completion of Course Work) consists of: develop one indie game facing desktop providing to the public information that encourage the development of indie games in Brazil. With graphics 2D and his vision camera in seen over. Its kind is classified as RPG.

## **Key words:**

Tutorial, Game, RPG

## **1. Introdução**

O desenvolvimento Independente de jogos não pode ser totalmente definido, porém as condições estabelecidas tendem a ser uma pequena equipe, com nenhuma ou pouca verba disponível, seguida com muita criatividade e força de vontade, além de um sonho, características para qualquer perfil de um empreendedor no Brasil.

Muitos motivos levaram a nossa equipe ao desenvolvimento do jogo, destes constam interesses acadêmicos, referências, oportunidades, amor à futura profissão e um sonho, nos deixando incentivados ao extremo.

Este jogo foi visto dos mais diferentes ângulos possíveis, os gráficos foram alterados diversas vezes e a história sempre se mantinha de forma persistente, a partir do pequeno projeto, conseguimos alcançar nossa maior ascensão.

Pequenos projetos de jogos independentes no Brasil acabaram se tornando um enorme sucesso, como exemplo “Aritana e a Pena da Harpia”, ganhando até agora 3 prêmios, Melhor Jogo no Voto Popular no BIG Festival 2014, e Melhor Jogo Desktop e Melhor Som na SBGames 2014, desenvolvida pela Duaik Entretenimento, fundada pelos irmãos Duaik, é a prova de como correr atrás de seu sonho vale a pena.

Desejamos mergulhar nessa área pelo seu grande poderio em expansão, pois a cada ano, o mercado de jogos digitais no Brasil cresce, faturando pelo menos 1 bilhão por ano, 2015 foi o ano em que o mercado de jogos cresceu 30% comparado ao ano anterior, sendo pelo menos 200 empresas atuando no mercado brasileiro.

Esperamos que nosso projeto, possa incentivar futuros estudantes, professores, desenvolvedores, empreendedores, de nunca desistirem do seu sonho, e que ao lerem este trabalho, possam encontrar nele motivação, e que os métodos utilizados auxiliem seus futuros projetos.

---

## 2. Referencial Teórico

Como mostrado no site [store.steampowered.com](http://store.steampowered.com), o RPG Maker foi criado para oferecer as ferramentas necessárias para fazer o seu próprio RPG sem qualquer conhecimento de programação. Quatro anos se passaram desde o lançamento do RPG Maker anterior, VX Ace. O mundo dos jogos, especialmente RPGs, mudou muito nestes anos, como mudou as necessidades dos utilizadores.

RPG Maker MV pode ser executado em Windows e Mac OS X PCs. Usuários podem também exportar jogos para as seguintes plataformas:

Windows/EXE

MacOSX/APP

Android/APK

iOS/IPA

HTML 5 para Navegadores da Web

RPG Maker MV usa um sistema de mapa de fácil utilização para ajudar você criar o mundo RPG dos seus sonhos. Com uma adicional camada superior automatizada, fazer mapeamento no MV é ainda mais fácil que antes.

Com RPG Maker MV, você utiliza o simples e intuitivo sistema de eventos para trazer o seu mundo à vida. Você pode facilmente e rapidamente criar NPCs para suas personagens interagirem com quebra-cabeças para eles resolverem e missões para eles completarem.

RPG Maker MV, como os RPG Makers anteriores, vêm com a seus próprios recursos áudios e gráficos para você usar em seu jogo. De duendes para lutadores, de efeitos sonoros para música. MV vem com recursos para ambos, Fantasia e jogos Sci-fi, e você pode facilmente editar e adicionar mais.

### 3. Método

Existem algumas etapas para criar o jogo.

**1** – O começo é sempre difícil, é importante, nele deve-se pegar um papel e escrever a história, nomes de personagens, nomes de cidades.



*Figura 1 - O Começo*

**2** – Determine o seu público, faça uma pesquisa em fóruns eles podem ajuda-los com sua pesquisa, mas cuidado ao definir seu público deve lembrar que nem todos irão gostar. No começo pode ser difícil, mas com o tempo o resultado é notável.



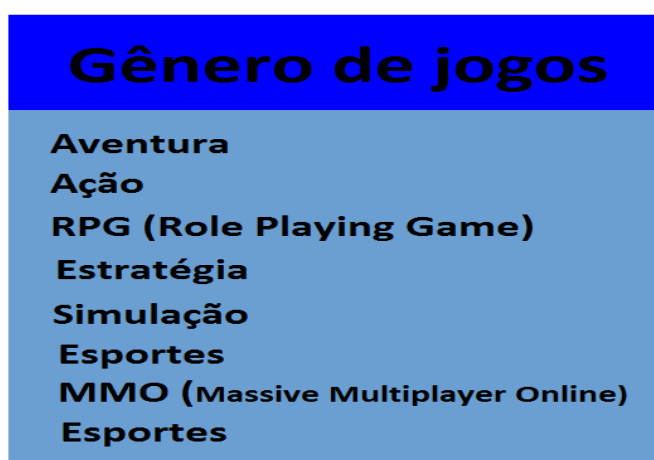
*Figura 2 - Duvida*

**3 –** Se informe qual plataforma irá aceitar seu jogo, as plataformas móveis estão se tornando populares entre os jogadores, mas os PCs e consoles ainda bem procurados. Existe “N” caminhos, mas escolha bem pois isto irá definir o futuro do jogo.



*Figura 3 – Computador, PS4, Celular*

**4 –** Já definiu o gênero do jogo? Ainda não? Tem tempo ainda, o gênero ele determina como ele será elaborado. Pode ser um FPS, RPG, um jogo social, entre outros.



*Figura 4 - Gênero de jogos*

**5 –** Os jogos devem aparentar que existem diversos caminhos para seguir e cabe aos criadores tornar isso possível, por isso que muitos jogos ganham fama por associarem mais escolhas para o jogador dentro do jogo. Como por exemplo Life is Strange. Pode parecer complexo, porém é relativamente fácil, só precisa pensar nos caminhos que quer seguir. Os jogos podem aparentar dar escolhas ao jogador, porém todos acabam levando ao mesmo objetivo, o segredo é fazer de um modo que seja interativo para o jogador.



*Figura 5 - A escolha*

**6 –** A partir daqui a elaboração começa a ficar bem mais séria, porque deve criar o gameplay. O gameplay é todo o processo que o jogador vai presenciar e passar durante todo o jogo, o gameplay de um jogo simples como Mario se define nos desafios enfrentados e a correr, pular e chegar ao castelo.



*Figura 6 Vídeo Games*

**7** – Crie alguns incentivos para o usuário (jogador), independente do jogo, precisa dar algum motivo para que continue a jogar o jogo.



*Figura 7 Objetivo*

**8** – Jogabilidade. Tem que tomar cuidado porque se o jogo for muito difícil ao ponto de chegar a beirar o impossível, muitos irão parar de jogar, pois não vão conseguir

passar a fase e muitos desistem. Sim, o jogo deve ter desafios, mas, com uma certa dificuldade.



*Figura 8 Game Over*

Após essas etapas, será necessário elaborar os componentes do gameplay, como:

**1 – Tutorial.** Há várias maneiras de fazer um tutorial, com diversas filosofias para tratar nele. Podendo colocar dentro da história ou em qualquer lugar. Mas certifique que pareça natural dentro do jogo. Mostrando informações sobre o jogo e não sendo difícil de entender.



*Figura 9 Tutorial*



**2 – O mundo.** É o local onde o jogador irá passar seu tempo se divertindo. Mas tem que levar em considerações algumas coisas como: O quanto o mundo é expansivo? O quanto é desafiador? Como indicará que uma área deve ser explorada ou não?



*Figura 10 Mundo*

**3 – Mecânicas do jogo.** A melhor maneira de fazer isso sem falhas é pesquisar em alguns jogos que obterão sucesso no mercado, para que tenha uma base.



*Figura 11 Regras*

**4 – Níveis.** Cada nível representa uma parte da história, com isso, o jogador passará até chegar no final. Para cada nível, a dificuldade deve aumentar, contudo deve – se tomar cuidado porque tem que ser bem elaborado.



*Figura 12 Níveis*

**5 – Elaboração do conteúdo.** Para elaborar um bom conteúdo tem que planejar antecipadamente, pare um pouco respire e pense, faça de uma que seja inteligente, como o personagem irá interagir, como são os itens do ambiente, vá com calma não faça de qualquer jeito pois estará prejudicando você e seu futuro jogo.



*Figura 13 Elaboração*

**6 – Elaboração da interface.** Ela inclui o menu e IU (interface do usuário). Quanto mais fácil o acesso a navegação por ela melhor será. Se inspire com seus jogos favoritos e tire a base e crie.



*Figura 14 Interface*

**7 –** Elabore os controles. Quanto mais naturais os controles mais aproveitamento terá os jogadores. Lembre-se de manter a simplicidade e o padrão. Na dúvida, conforme-se a sistemas de controle padronizados.



*Figura 15 Controles*

Ao concluir essas etapas, deve partir para outra, que é elaborar o visual do jogo.

Visual X Jogo. O visual do jogo deve combinar com o tipo de game elaborado. Como gráficos coloridos e vibrantes, por exemplo, podem arruinar um

jogo que deveria ter um tom sério. Não se preocupe com os gráficos de última geração. Games de visual simples podem ser ótimos se o jogo em si for bom.

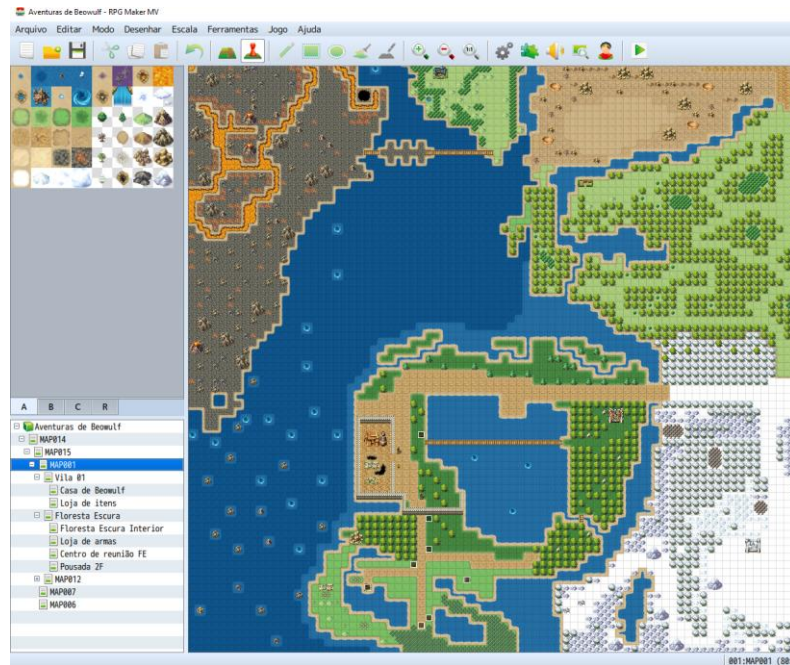


Figura 16 Visual

Após concluir o visual do jogo, deve –se desenvolver os personagens.

## Desenvolvendo Personagens

**1 –** Desenvolvendo os personagens. Seus personagens devem ser originais e completos, visto que quanto maior a qualidade dos personagens, maior a chance dos jogadores se envolverem no jogo. Durante o jogo os personagens devem passar por uma mudança de personalidade, isso torna o gameplay mais interessante.



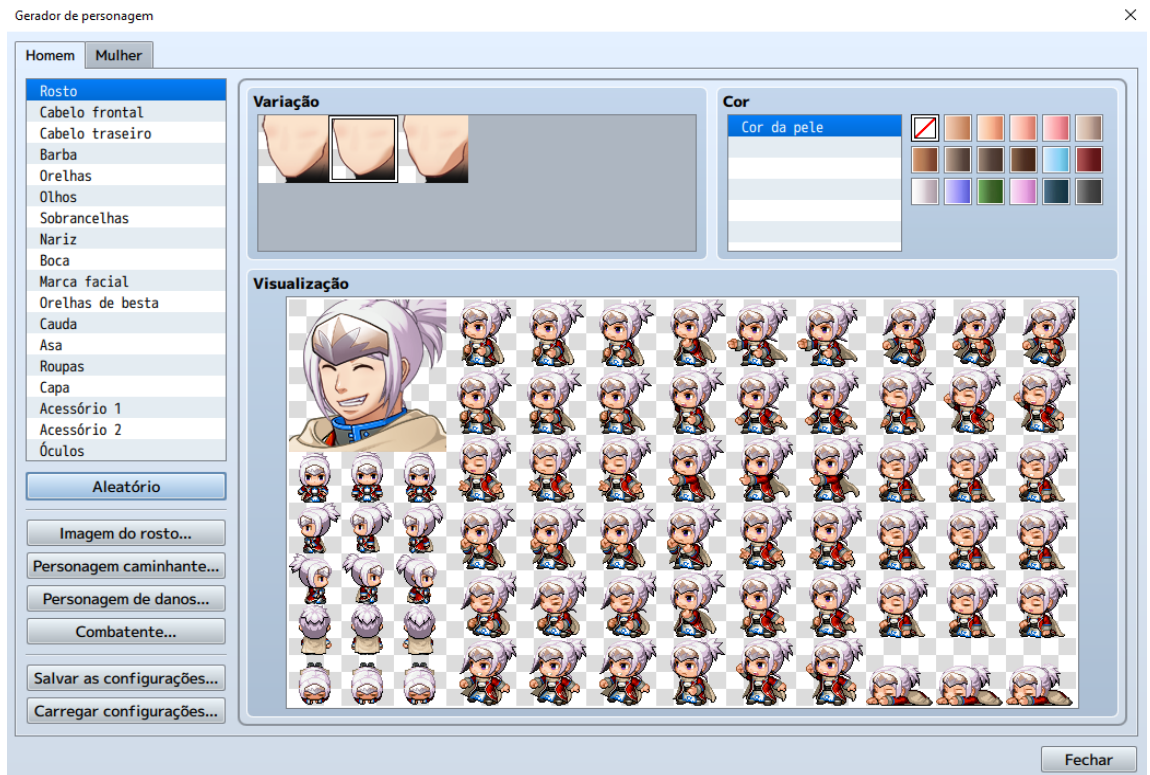


Figura 17 Desenvolvimento

**2 –** Pense na diversidade. A maioria dos jogos acabam falhando neste quesito, costumam criar personagens brancos, masculinos, heterossexuais e fortes, isso acaba tornando o jogo monótono e sem criatividade.

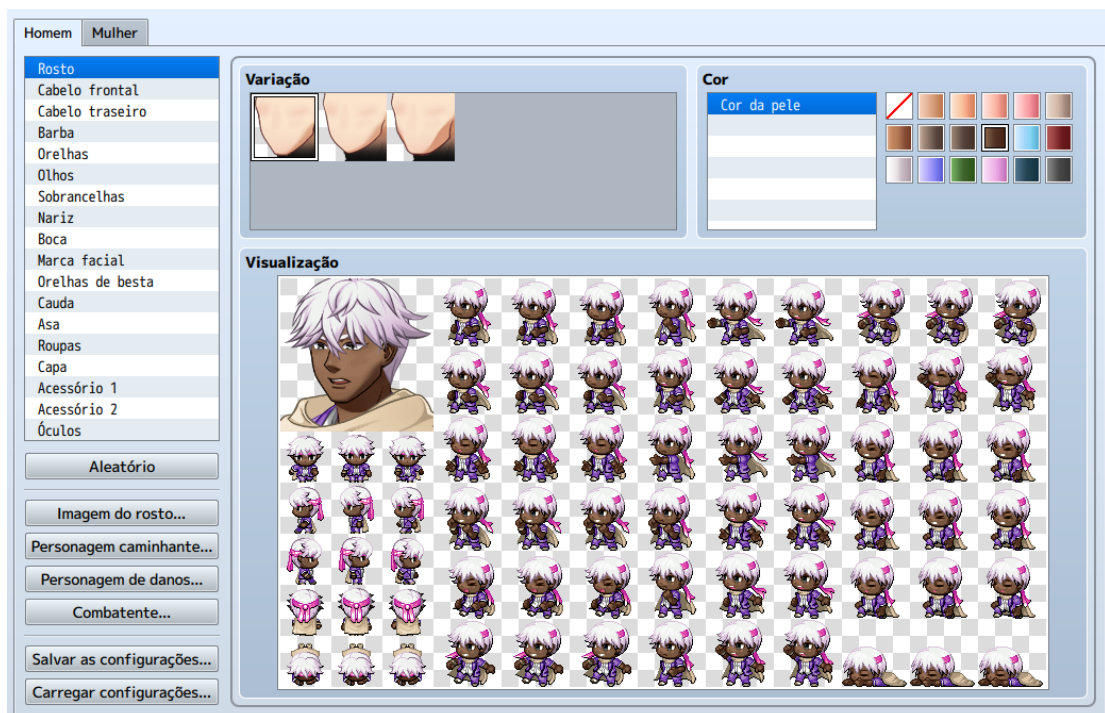


Figura 18 Diversidade

Essas informações foram extraídas e adaptadas do site <https://goo.gl/swJ7XC>

#### 4. Conclusão

A cada ano, o Brasil, vem crescendo com o mercado de jogos e com isso, o consumo de jogos é grandioso, mas, a produção é baixa, por causa da falta de investidores no mercado brasileiro.

Atualmente, existem 200 empresas de games no país. Entre elas, Behold Studios, Mini Boss e a QUByte Interactive. O gerente de gamer designer Maioron Luz diz que “A gente tem uma gaveta de projetos com diversos jogos já documentados que só precisam do financiamento. A empresa tem vida suficiente para continuar trabalhando” (extraído do site g1.globo.com).

Ao ler a citação do Maioron Luz, pode-se notar que projetos não faltam, o que falta são investidores. Investidores que por sua vez não notaram como a indústria gamer cresce a cada ano.

O jogo feito como TCC teve várias etapas e discussões com os membros para que no final tivesse êxito. Com pouco conhecimentos estes mesmo foram atrás em

buscar de informações que pudesse agregar em seu projeto, por sua vez não é fácil, mas o difícil após tantas quedas e tantos levantamentos, começa a ficar fácil.

Se você quer ir mais rápido, vá sozinho. Mas se quer ir longe, vá acompanhado. – Ditado Africano

Nenhuma estrada é estrada sem pedras no caminho.- Jamiille Reis

## Referências

JACK HERRICK. **Como Criar um Jogo**. Disponível em: <<http://pt.wikihow.com/Criar-um-Jogo>>. Acesso em: 19 julho 2016.

VICTOR. **8 desenvolvedoras de games brasileiras que estão mandando bem!**. Disponível em: <<http://www.pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/8-desenvolvedoras-de-games-brasileiras-studios-jogos-brasil>>. Acesso em: 24 outubro 2016.

ITQTURMA201. **Como colocar as referências segundo a abnt**. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/itqturma201/como-colocar-as-referencias-segundo-a-abnt>>. Acesso em: 15 novembro 2016.

MUSASHII. **Tudo que você precisa saber sobre rpg maker**. Disponível em: <<http://www.mundorpgmaker.com.br/topic/99828-tudo-que-voc%C3%AA-precisa-saber-sobre-o-rpg-maker/>>. Acesso em: 10 agosto 2016.

FILIPPO MANCUSO. **Mercado de games fatura cerca de US\$ 1 bilhão por ano no Brasil**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2015/10/mercado-de-games-fatura-cerca-de-us-1-bilhao-por-ano-no-brasil.html>>. Acesso em: 19 outubro 2016

**APÊNDICE – A**

**CENTRO PAULA SOUZA**

**ETEC Prof.<sup>a</sup> HELCY MOREIRA MARTINS AGUIAR**

**Técnico em Informática**

**Rafael Camillo Stader**

**Guilherme Loureiro**

**Jogos Digitais: Como criar um jogo**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso Técnico em Informática da Etec Prof.<sup>a</sup> Helcy Moreira Martins Aguiar, orientado pelo Prof.<sup>o</sup>MSC. Diego Henrique Emygdio Lázaro, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Informática.

Data da defesa: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Banca Examinadora

Prof.   
Prof.   
Prof. 



## APÊNDICE – B

### MODELOS A SEREM PREENCHIDOS E ANEXADOS AO TRABALHO CONFORME ORIENTAÇÃO DESTE MANUAL.

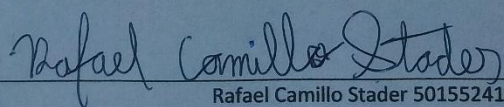
#### 1. FICHA DE AUTORIZAÇÃO DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.

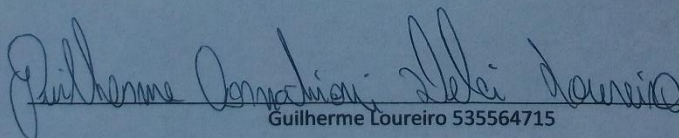
ETEC PROF.<sup>a</sup> HELCY M. M. AGUIAR

#### AUTORIZAÇÃO DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Pelo presente instrumento, autorizo a divulgação, utilização e disposição, na íntegra ou em partes, para fins institucionais, educativos, informativos e/ou culturais, do Trabalho de Conclusão de Curso, desenvolvido pelos integrantes do 3º Módulo do Curso Técnico de Informática cujo tema é Sistema de recomendação por conteúdo, professor orientador e co-orientador respectivamente Diego Henrique Emydio Lázaro e Diego Henrique Emydio Lázaro sem que isto implique ônus para essa instituição.

Integrantes da Equipe que Autorizam o Uso do Trabalho para os fins citados acima.

  
Rafael Camillo Stader 501552418

  
Guilherme Loureiro 535564715