ESCOLA SUPERIOR BATISTA DO AMAZONAS

FACULDADE ESBAM COORDENAÇÃO DE GRADUAÇÃO EM

CURSO SUPERIOR TECNOLOGICO EM ANÁLISE E DESEVOLVIMENTO DE SISTEMA

**THE LAST TOOL**

JONNY NUNES VIANA

FRANCISVAN OLIVEIRA PESSOA VITÓRIA SERRÃO

MANAUS

2022

JONNY NUNES VIANA

FRANCISVAN OLIVEIRA PESSOA

VITÓRIA SERRÃO

**THE LAST TOOL**

Trabalho apresentado ao curso de graduação em Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistema. Faculdade ESBAM como requisito para obtenção do Título de Analista de

Sistema.

Professora: Izandra, Metodologia de Sistema.

MANAUS

2022

**RESUMO**

Segundo a pesquisa feita pela *Pesquisa Brasil Game*, no Brasil 70% brasileiros

estão adeptos a jogos eletrônicos. E desse brasileiro, 86% preferem jogos mobile, sendo que 67% considera games casuais (jogam sem uma rotina frequente) e 33% games hardcore (jogam com uma rotina frequente na semana). Desde o início da pandemia, houve uma crescente presença em buscas e downloads de jogos eletrônicos, seja de console, PC ou mobile. O que acabou levando essas pessoas a se conectarem entre outras pessoas do outro lado de forma divertida e comunicativa. E o mercado de game promete aumentar bastante até 2023, podendo chegar a $200 bilhões, como apontam as pesquisas do mercado. Conforme cresce em toda plataforma, é possível um crescimento mais robusto para os diversos meios, principalmente naqueles onde o acesso é mais rápido e prático como os de dispositivos móveis. Muito independentes criam jogos para plataforma mobile, devido sua facilidade e não exigi grandes recursos. Com isso, o mercado de game está em aberto, seja de uma empresa ou alguém independente, de forma que o desenvolvimento de algum jogo tenha benefício atrativo, engajamento e tenhas suas particularidades.

Palavras Chave: jogos mobiles e benéfico.

**ABSTRACT**

According to a survey carried out by Pesquisa Brasil Game, in Brazil 70% of Brazilians are fans of electronic games. And of this Brazilian, 86% choose mobile games, with 67% considering casual games (they play without a frequent routine) and 33% hardcore games (they play with a frequent routine during the week). Since the beginning of the pandemic, there has been a growing presence in searches and downloads of electronic games, whether on console, PC or mobile. What led these people to connect with other people on the other side in a fun and communicative way. And the gaming market will increase greatly in 2023, reaching $200 million, as market research points out. As it grows on every platform, more robust growth is possible for the various media, especially, as robust where access is faster and more practical as mobile devices. A lot of independents create games for mobile platform, for its ease and I don’t require big resources. With this, the game market is open, whether it’s a company or someone independent, so that the development of a game has attractive, individual benefits and has its particularities.

Keywords: mobile games and beneficial.

**SUMÁRIO**

# 1.INTRODUÇÃO ...........................................................................................................05

**1.1.Justificativa ........................................................................................................05**

**2.ESPECIFICAÇÃO DO PROBLEMA ................................................................................06**

**3.OBJETIVO GERAL ......................................................................................................06**

**4.OBJETIVOS ESPECÍFICOS ...........................................................................................06**

**5.METODOLOGIA ........................................................................................................07**

**6.CRONOGRAMA ........................................................................................................08**

**7.ORÇAMENTO ...........................................................................................................08**

**8.CONCLUSÃO ............................................................................................................08**

**9.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICOS ................................................................................09**

# 1.INTRODUÇÃO

O projeto se trata de um jogo single play de aventura para plataforma mobile, em que, em seu tema, terá uma história que relata a vida de um garoto que tenta salvar seu mundo contra um cientista. Será usado a principal ferramenta que dará vida a esse jogo, a Unity. O estilo de arte do jogo é pixel art do tipo Top Down e em 2D. Estudos estão sendo realizados para o uso das ferramentas de programação e arte, e a construção da estrutura do enredo do jogo. Dessas ferramentas temos o Aseprite que é a ferramenta para a arte do jogo e o VScode é para a codificação que será integrado à Unity. Devido ser o primeiro projeto de criação de um jogo, as pesquisas estão sendo baseados em buscas de profissionais das áreas (com o intuito de saber como o jogo pode ser validado e como se encontra o mercado hoje em dia) e sites para leituras dos aspectos para que assim a construção seja concretizada e métodos sejam apicadas.

## 1.1.JUSTIFICATIVA

Conforme dito nas pesquisas da ECDD (Escola de comunicação e design digital), um estudo feito pela *Visa*, a bandeira feita por cartões de crédito, em 2020 as compras feitas em consoles e plataformas de games aumentaram 140% no Brasil, provavelmente devido ao isolamento social. E com a pandemia ainda envolta, só tende a crescer o mercado de game. O intuito do projeto é fazer algo que der performance no engajamento e entretenimento, contudo sempre mantendo a principal função de um game que é a diversão. Um ponto que será abordado no projeto é sobre suas particularidades e responsabilidade a respeito de visual artístico e ações que o jogo pode realizar, contribuindo na experiência. Além do foco no enredo do game, pois de grosso modo, um jogo de aventura precisa de um enredo lógico.

# 2.ESPECIFICAÇÃO DO PROBLEMA

No momento jogos de aventuras tem uma performance comum, que é um protagonista (personagem principal) e uma história (especificamente em relação ao protagonista). Segundo as pesquisas, um jogo de aventura pode ser muito complexo por conta de desempenho de raciocínio lógico, enigmas, quebra-cabeça e enredo interativo ao jogador. Mas em outra forma, pode haver simplicidade desses elementos, como é o caso do jogo Colossal Cave Adveture, baseado em texto.

No momento não foi realizado perguntas aos jogadores, isso será feito pelo

protótipo do projeto em que será esperado relatório dos jogadores.

# 3.OBJETIVO GERAL

Desenvolver um jogo singles player de aventura para plataforma mobile.

4.**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Desenvolver personagem, como o protagonista, antagonista, inimigos e

secundários.

Estruturar o padrão do jogo e os retornos pelas ações do jogador, melhorando a

performance de interface e abordagens da faixa acessível.

Determinar as mecânicas do jogo, como elas estão funcionam como um todo. E projetar mecânicas mais únicos ao game.

Atribuir ao game qualidade de jogabilidade e história, ao ponto que o jogador esteja engajado.

Aplicar NPCs (Inteligência artificial interativo), além do protagonista, iram possuir personalidade específica como meio de identificação ou progressão do enredo.

## 5.METODOLOGIA

As pesquisas sobre o mercado de game foram realizados através de como os profissionais da área recomendam a posição de alguém que esteja desenvolvendo o seu primeiro jogo, o comportamento, o segmento de aprendizagem, a construção da ideia. Porém não foi em contato direto aos profissionais, mas pela disponibilização de vídeo e sites do mesmo.

As buscas das ferramentas foram de pesquisas mais aprofundadas em sites oficiais que disponibilizam a ferramenta específica em aberto ou pago.

Os estudos das ferramentas estão sendo realizados através da documentação em site oficial da mesma. Além de tutorial feito por profissionais da área que ensinam a base do uso de cada uma.

Os relatórios de usuários, seja do público alvo que são entre 10 a 14 anos ou não, no momento não foi realizado, pois os intuitos de realizar essa pesquisa é através do protótipo do projeto para saber os erros e fazer os ajustamentos de acordo com os relatórios enviados.

Uma forma de utilizar as mecânicas em jogos é através dos primeiros passos que

no jogo será apresentado, como os profissionais da área dizem: “ensina primeiro o jogador para depois dá-lhes os desafios”. Ou seja, mostrar como uma mecânica funciona para depois enfrentar grandes desafios com aquela mecânica. É o que será empregado no projeto para que o jogador não se sinta insatisfeito devido às dificuldades do jogo.

A construção do enredo do jogo, devido ser algo mais dedicado e até mesmo um pouco mais complexo, terá como referência os outros jogos de sucessos como o “Metal Gear:

Solid”, de forma que no desenvolvimento seja possível montar o roteiro do jogo. As organizações do enredo do game é estrutura pelas ferramentas que auxiliam a estruturação de história de jogos, ou até mesmo documentação pode ser utilizado.

## 6.CRONOGRAMA

|  |  |
| --- | --- |
| O QUE | QUANDO |
| Especificação do Problema e dos objetivos | 01/07/2022 |
| Metodologia/cronograma/orçamento | 14/07/2022 |
| Conclusão | 24/08/2022 |
| Projeto Final | 01/07/2023 |

## 7.ORÇAMENTO

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | O QUE ? | QUANTIDADE | CUSTO |
| 1 | Aseprite | 1 | R$120.00 |

## 8.CONCLUSÃO

Portanto, concluímos que é compreensível que esse jogo será um pouco complexo no seu desenvolvimento e focado na parte do enredo e até artístico, sendo que será em pixel art que é algo antigo, porém ainda muito desenvolvedores implementam esse tipo de arte nos jogos atuais. Um ponto em percepção foi que esse jogo será, basicamente, em qualquer público que queira, porém com o foco na faixa de 10 a 14 anos. Não tem o objetivo de revolucionar o mercado de game ou a indústria de game, mas de implementar colocando-se em destaque de jogo, além disso será um desenvolvimento independente. No decorrer do tempo, com o elevado nível de crescimento no desenvolvimento de jogos, sendo o PC ou mobile, o mais procurado pelos usuários, é possível o reconhecimento do jogo quando é bem elaborado a marketing e divulgações do jogo nas grandes redes, onde milhares ou milhões de usuários estão ativos. Ademais, para complementar, segundo o levantamento da TTecNET Immersive, hoje existe 2,5 bilhões de jogadores no mundo, sendo a maior parte é da China. E jogos mobile tende a crescer nos próximos anos, o que pode levar empresa de game, não a migrar, mas produzir ou comprar Studio da plataforma mobile, como foi o caso da companhia Take-Two que investiu 13 milhões para adquirir a Zynga.

## 9.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

OLIVEIRA, Camila. **Mercado de games no Brasil em 2022: número e tendência do setor.** 2021. Disponível em: < [https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercadode-games-no-brasil/?amp=1>](https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/?amp=1) Acesso em: 24/08/2022.

K2 – ASSESSORIA E COMUNICAÇÃO DIGITAL. **Mercado de games: a maior indústria de entrevista cresce a cada ano.** 2022.Disponível em:

[<https://www.diariopopular.com.br/tecnologia/mercado-de-games-a-maior-industria-doentretenimento-cresce-a-cada-ano-167994/](https://www.diariopopular.com.br/tecnologia/mercado-de-games-a-maior-industria-do-entretenimento-cresce-a-cada-ano-167994/) > Acesso em: 17/08/2022.

SOARES, Wenes. **4 Métodos de para gerar as melhores ideias para jogos.** 2019. Disponível em: < [https://www.crieseusjogos.com.br/4-metodos-para-gerar-ideias-parajogos/](https://www.crieseusjogos.com.br/4-metodos-para-gerar-ideias-para-jogos/) >Acesso em: 01/07/2022.

ECDD, Escola de comunicação e design digital. **Mercado de design: como é o trabalho com jogos no Brasil.** 2022. Disponível em: < [https://blog.ecdd.com.br/guia-mercado-dejogos-brasil/](https://blog.ecdd.com.br/guia-mercado-de-jogos-brasil/) > Acesso em: 27/08/2022.