



Universidade Metodista de Angola

Faculdade de Engenharia

TEMA DO JOGO: METROIDVANIA

GAME DESIGN DOCUMENT-GDD

Elementos do Grupo

- Flávio da Rocha____24477
- Darinel da Costa____24190
- Elizabeth Bongo____21587

CONTEÚDO

VISÃO GERAL	3
RESUMO DO JOGO	4
GENERO DO JOGO	5
PLATAFORMA	5
CONTROLES	5
NIVEL DO JOGO	6
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	7
REFERÊNCIAS.....	8

VISÃO GERAL

Metroidvania é um gênero de jogo de plataforma 2D com elementos de jogos de ação e aventura e ênfase na exploração, podendo ou não, incluir elementos de jogos de RPG. Simplificando, é um jogo que te dá um mapa gigante, dividido em blocos, e uma enorme liberdade de exploração sobre ele. Geralmente adquirindo upgrades pelo caminho que podem auxiliar o jogador a desbloquear novas áreas do mapa, descobrir segredos, ou ajudar na batalha contra inimigos.

RESUMO DO JOGO

Este artigo tem como objetivo esclarecer o gênero de jogos Metroidvania de modo a auxiliar desenvolvedores que desejam criar uma obra neste estilo. Através da análise dos jogos precursores do Metroidvania, este estudo busca definir características comuns destes jogos para então articular sobre maneiras de aplicar estes padrões durante o desenvolvimento. Os autores concluem que o estilo permaneceu popular mesmo três décadas após sua concepção, tornando-o um objeto de estudo digno de análise.

Palavras-chave: jogos, gênero, subgênero, Metroidvania

GENERO DO JOGO

menciona que os jogos deste subgênero recompensam os jogadores por usar seu senso de exploração, pois não são lineares entre ponto A e B. Esta definição de não linearidade é uma das muitas semelhanças entre os dois jogos. Ao olhar para os jogos considerados Metroidvania é possível identificar padrões recorrentes que podem auxiliar o desenvolvedor durante a concepção de um jogo deste estilo.

PLATAFORMA

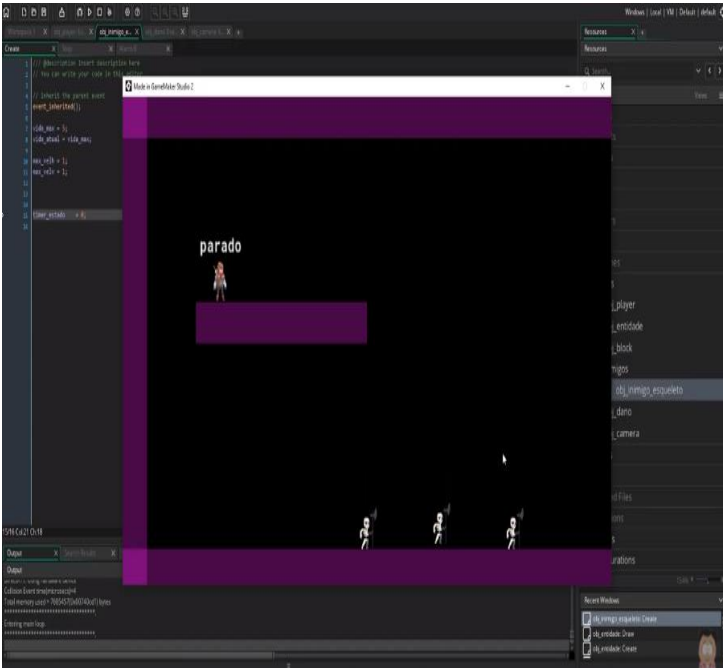
As principais características desses games são o gameplay de plataforma com visão lateral sidescrolling e backtracking.

- PC
- Consoles

CONTROLES

METROIDVANIA		Teclado e Mouse	Ação
Descrição do Jogo	Guia do jogo		
		Setas do Teclado	Movimentação
		Mover Mouse a direita	Avançar enfrente
		Mover Mouse a esquerda	Avançar para traz
		Mover Mouse a cima	Saltar
		Mover Mouse a baixo	Escorregar

NIVEL DO JOGO

Nível 1	Prisão
Objetivo	Jogador deve sair vivo
Leves Design	
Itens Normais	Moeda;
Itens Secretos	Armadura lendária

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O subgênero Metroidvania possui mais de 30 anos, porém ainda não há uma definição clara para denominá-lo, pois as opiniões sobre o tema diferem muito entre desenvolvedores e jogadores. Nota-se também a ausência de estudos bibliográficos voltados especificamente aos princípios do Metroidvania. Apesar disso, suas características marcantes o tornam este estilo tão único e amado por muitos ainda na atualidade. O sucesso de Ori and the Blind Forest e sua continuação Ori and the Will of the Wisps lançados, respectivamente, em 2015 e em 2020 evidenciam como este arquétipo é relevante no mercado e aceito pelos jogadores. Este sucesso também é evidente no título Hollow Knight, que foi lançado em 2017 e possui uma continuação muito aguardada ainda por lançar, intitulada Hollow Knight: Silksong.

Desde 1986, com o lançamento de Metroid e Castlevania, os precursores do subgênero, o Metroidvania não deixou de ser relevante no mercado. Após verificar a existência de padrões específicos do arquétipo, conclui-se que aplicar as características observadas é fundamental para se produzir um jogo propriamente dito Metroidvania, sem restringir excessivamente a liberdade criativa dos desenvolvedores.

REFERÊNCIAS

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de Games. 2 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

WAHLBERG, Tobias. Blockades in the Metroidvania Genre of Games: A Examination of Backtracking, 2015. 36f. Tese (Bacharelado em Game Design) – Uppsala Universitet, 2015.

NINTENDO. 2019. Metroid: Instruction Booklet. Disponível em: . Acesso em: 29 julho 2020.

WEILLER, Thais Arrias. Game Start. 2015. 1 ed. São Paulo: Thais Arrias Weiller, 2015