

Developing an Accessible One-Switch Game for Motor Impaired Players

Fernando L. Souza; Lucas C. Medeiros; Marcos F. Parreiras

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Departamento de Computação, Brasil

Abstract

O Resumo vai aqui

Keywords: accessibility, motor impairments, digital game, one switch.

1 Introdução

Introdução

Com a chegada da plataforma mobile, a possibilidade de se alcançar grande sucesso com software aumentou significativamente. No caso dos aplicativos desenvolvidos para esta plataforma, o software est sempre ao alcance do usuário final, permitindo que seja utilizado a partir de um simples toque.

O mercado de jogos um dos que tem se aproveitado desta versatilidade e, com isso, vários são os casos de jogos que vêm ganhando grande popularidade e alcançando a casa dos milhões de downloads, como o caso, por exemplo, dos jogos *Candy Crush Saga* e *Clash of Clans*. Um caso bastante especial de jogo a se destacar em meio a este mercado to concorrido foi o *Flappy Bird*: um dos jogos mais emblemáticos e icônicos desde o início deste novo mercado mobile. Possuindo uma estrutura extremamente simples, este jogo teve uma ascensão meteórica, alcançando o topo das principais lojas de aplicativos, *Google Play* e *App Store*, e chegando a arrecadar cerca de cinquenta mil dólares por dia a partir de anúncios no aplicativo [Warren 2014]. Após tamanha sucesso, seu fim foi to repentino quanto seu surgimento, como relatado na próxima seção.

2 Uma Breve História do Jogo

A origem do jogo *Flappy Bird* data de novembro de 2012, quando o vietnamita Dong Nguyen divulgou em seu *Twitter* uma primeira imagem divulgando o início da criação de mais um jogo [Warren 2014]. Nguyen era o novo funcionário do estúdio de jogos Gear, fundado por ele próprio [Harvard 2014]. Após a fase de refinamento, o jogo, originalmente nomeado *Flappy Flappy* foi renomeado e lançado na *App Store* em abril de 2013. A alteração no nome se deveu ao fato de já existir um jogo na loja com o nome *Flappy Flappy*.

O jogo se manteve no anonimato até outubro de 2014, quando ainda ocupava a posição número 1469 dentre os aplicativos da categoria Família na *App Store*. Nos meses de novembro, o jogo começou a se popularizar a partir de divulgação de usuários no *Twitter* e no *Facebook*, fazendo com que, no início de dezembro, já ocupasse a posição 74 na categoria Família, e sendo o aplicativo número 1308 nos Estados Unidos [Warren 2014].

Devido ao seu extremo nível de dificuldade, usuários de redes sociais passaram a postar publicamente seus casos de amor e ódio com o jogo, elevando sua visibilidade ainda mais e fazendo com que no dia dez de janeiro de 2014, alcançasse o *top 10* da *App Store* nos EUA. Neste mesmo mês, no dia vinte e dois, foi lançada na *Google Play* a versão do jogo para *Android* e em menos de uma semana ele alcançou o posto de aplicativo mais baixado da loja [Warren 2014].

Os mais de cinquenta milhões de downloads do jogo fizeram com que a mídia focasse bastante em seu criador, Dong Nguyen, que chegou inclusive a ser acusado de usar técnicas ilegais para aumentar o número de *reviews* do seu jogo. Segundo as acusações, ele estaria utilizando um rob para gerar *reviews* automaticamente para, desta forma, promover seu jogo mais rapidamente. Estas acusações entretanto nunca foram confirmadas [Warren 2014].

Outra prova do sucesso do jogo foi o fato de alcançar o primeiro lugar na *App Store* em 53 países diferentes, mostrando que seu sucesso foi a nível global [Warren 2014].

Neste momento, o jogo estava gerando cerca de U\$ 50.000,00 por dia com anúncios e Nguyen já começava a sucumbir a toda a pressão sobre ele e sobre seu jogo. Com isto, no dia oito de fevereiro de 2014, ele postou uma mensagem oficial no seu *Twitter* informando aos usuários do jogo que ele seria tirado do ar no dia seguinte. Muitos acreditam que seria uma questão de *marketing* ou que ele tivera algum problema legal relacionado ao jogo. Ambas as suposições estavam erradas: Nguyen tirou o jogo da loja porque, segundo ele, as pessoas estavam deixando de viver suas vidas para jogar o jogo que ele tinha criado [Warren 2014].

Desta forma, no dia nove de fevereiro, vinte e oito dias após entrar no *top 10*, o jogo foi de fato retirado do ar, acumulando mais de cinquenta milhões de *downloads* e mais de dezesseis milhões de *tweets* relacionados [Warren 2014].

3 Componentes

Antes de se fazer uma análise do que levou o jogo *Flappy Bird* a ter tanto sucesso, primeiro devem-se introduzir seus componentes.

3.1 Arte

A arte do jogo extremamente simples, sendo desenvolvida em oito *bits* e com pequenas variações randômicas a cada turno: a cor do passarinho e o céu, dando ideia de dia ou noite. Apesar de os efeitos serem simples, so também agradáveis. Os obstáculos do jogo representados por canos, bem como outros elementos do cenário, seguem o padrão dos jogos da franquia do *Super Mario*. Outro ponto de simplicidade na arte do jogo o fato de a paisagem de fundo ser totalmente estática, o que se tornou extremamente raro num contexto em que o efeito de rolagem *parallax* se tornou to difundido [Eldic 2014].

3.2 Sons

Os sons do jogo se limitam aqueles representam seus eventos: impulsionar o passarinho, passar por um obstáculo e morrer. Com isso, o jogo no apresenta nenhuma música de fundo [Eldic 2014].

4 Fórmula do Sucesso

5 Conclusão

References

- ELDIC, K., 2014. A flappy case of a flappy bird. http://www.gamasutra.com/blogs/KarloEldic/20140208/210337/A_flappy_case_of_a_Flappy_Bird.php. Acessado em 14/11/2015.
- HARVARD, L., 2014. Postmortem: Flappy bird was a success because it was pure gameplay. <http://www.digitallydownloaded.net/2014/02/postmortem-flappy-bird-was-success.html>. Acessado em 14/11/2015.
- WARREN, C., 2014. 28 days of fame: The strange, true story of 'flappy bird'. <http://mashable.com/2014/02/10/flappy-bird-story/#mEr7W5ms7sqZ>. Acessado em 14/11/2015.