

## Atividade Prática Supervisionada (Marco 1)

**Descrição:** Desenvolver texto técnico e crítico sobre o jogo de um colega.

**Aluno:** Roberto Schmitt

**Jogo escolhido:** UMARUvsNEKO

**Link:** <https://adriano-do-amaral.itch.io/umaru-vs-neko>

### Introdução

Com base na minha experiência pessoal ao jogar UMARUvsNEKO em sala de aula e também em casa, concluí que este jogo poderia ser melhorado em diversos aspectos. Sem pretensões e com teor de criticar para construir, descrevo minhas sugestões.

### Parte I: Aspectos de Design

Acredito que a dificuldade do jogo progrida de maneira justa e agradável, dando tempo para o jogador ajustar seus reflexos à velocidade dos obstáculos. Contudo, em tratando-se de um jogo onde o “pulo” tem tanto foco, senti falta da mecânica de *jump sustain*, que permite controlar a altura (do pulo) ao manter pressionado o botão por mais tempo.

### Parte II: Aspectos Gráficos

A proposta de realizar o jogo em *pixel-art* foi bem executada, dadas duas ressalvas: o botão “Play”, que destoia do estilo, e a fonte escolhida para exibir a pontuação, que poderia ser mais pixelada. Além disso, a renderização bilinear prejudicou a qualidade das imagens, o que me trouxe à conclusão de que o método *nearest* (vizinho mais próximo) teria sido mais adequado.

### **Parte III: Aspectos Funcionais e Programação**

Senti falta de três coisas muito básicas: uma tela de entrada para exibir o título do jogo, que está omissa, uma tela de créditos para apresentar os desenvolvedores, e uma mensagem de “Game Over”. Também acredito que a pontuação devesse ter mais visibilidade, sendo uma solução prática quadruplicar o tamanho da fonte do texto.

### **Parte IV: Engine Escolhida**

Constatei que para um jogo com a simplicidade de UMARUvsNEKO não haveria a necessidade de ter sido usada uma engine tão poderosa quanto a Unity. O mesmo projeto poderia ter sido executado na versão gratuita de Construct 3, por exemplo, atingindo os mesmos resultados, senão até melhores.

### **Parte V: Conclusão**

Eu me diverti jogando UMARUvsNEKO e jogaria de novo. Mesmo com uma proposta e execução tão simples, o jogo de Adriano do Amaral e grupo cumpriu seu papel. É claro que com as implementações sugeridas o jogo alcançaria um nível muito superior de qualidade, mas já citando o grande mestre:

***“Our approach to making games is  
to find the fun first and then use the  
technology to enhance the fun.”***

***– Sid Meier***