

JOGO DE ENTRETENIMENTO: OINK OINK ADVENTURE

Filipe Da Silva Leite, Patrícia Gabriela Rosa Silva

Universidade de Uberaba

filipeleite@edu.uniube.br , patriciagabriela1973@gmail.com

Resumo

Estudou-se sobre a importância do entretenimento voltado para o jogo que está sendo criado chamado Oink Oink Adventure onde se explica detalhadamente sobre como o jogo está sendo criado e qual sua importância para um jogo indie de entretenimento, mostrando software onde está sendo criados .

Palavras-Chaves

Entretenimento; importância; jogo.

Introdução

O mundo digital vem crescendo a passos largos na última década e o mercado de jogos vem crescendo junto. Para se ter noção o mercado de *games* hoje arrecada mais que a indústria da música e do cinema juntos, e isso é bastante significativo, basta voltarmos quarenta anos no tempo e veremos a grande evolução que tivemos nos jogos, saímos de meros pixels na tela para mundos gigantes e complexo em grandes produções.

Porém como já vimos em outros mercados sempre que algo se torna muito grandioso, excêntrico e virtuoso surge um movimento simples e cru para trazer um equilíbrio, como já vimos na música por exemplo, o Punk Rock

nos anos setenta trouxe um som mais rápido simples e objetivo como uma resposta aos virtuosos do psicodelismo e o Rock Progressivo.

Materiais e Métodos

Oink Oink Adventure não é um jogo prioritariamente infantil, mas ele é pensado de forma que possa ser adequado para crianças a partir de dez anos jogar e adultos também se divertirem e imersão em um ambiente nostálgico. Os jogos infantis são sempre seguindo os mesmos padrões e nem sempre funciona para todas as crianças.

Para resolver o problema citado acima temos que atrair a atenção do público para o nosso jogo, mas de que forma isso seria feito? Bom como todos sabemos a primeira impressão é a que fica e quando se fala de jogos a primeira coisa que vemos são os gráficos, por isso focamos em um gráfico desenhado e colorido com personagens antropomorfizados. Após a primeira impressão teremos que demonstrar o jogo através de um *trailer* ou uma curta *gameplay*, com o conteúdo áudio visual mostraremos músicas divertidas e cativantes para assim conquistarmos o comprador em potencial para que ele adquira nosso jogo.

Objetivo

O objetivo geral do nosso jogo é trazer entretenimento saudável de forma simples e objetiva. Tirando atenção de crianças e adultos de jogos, apps e sites caça-níqueis, maliciosos, criminosos etc. Determinar um bom entretenimento e saudável para crianças e adultos, verificar se há uma boa imersão saudável dentro do jogo e mensurar os índices de acessibilidade e de satisfação de jogos de plataforma 2D.

Justificativa

Às vezes as pessoas inventam coisas porque querem se manter vivas ou alimentar seus filhos ou conquistar uma aldeia próxima. Mas, frequentemente, novas ideias surgem no mundo simplesmente por serem divertidas. E o mais estranho de tudo: muitas dessas invenções divertidas, mas aparentemente frívolas, acabaram por desencadear transformações muito importantes na ciência, na política e na sociedade.”

A nossa intenção em criar um jogo de entretenimento é justamente criar um produto que traga alegria e distrações para o dia-a-dia das pessoas, algo puramente lúdico que a transporte de sua realidade durante algumas horas.

Metodologia

O desenvolvimento de Oink Oink Adventure está sendo feito na Unity, programado pelo Visual Studio utilizando a linguagem C#. É um jogo em duas dimensões (2D) e seu gráfico é cartunizado, e é desenhado de forma digital usando softwares como por exemplo o Photoshop. Os áudios do jogo como ainda não temos experiências estamos pegando assets gratuitos até não termos as aulas de áudio depois disso pretendemos criar nossas próprias músicas e efeitos sonoros.

Revisão da literatura

O mundo real simplesmente não oferece com tanta facilidade os prazeres cuidadosamente elaborados, os emocionantes desafios e o poderoso vínculo social conquistado em ambientes virtuais. A realidade não nos motiva com tanta eficácia. Ela não foi concebida para maximizar nosso potencial e não foi planejada para nos fazer felizes. (Jane McGonigal, 2017)

Os games apresentam desafios que estimulam bastante os alunos a resolver problemas. Em outras palavras, fazem com que as crianças tenham mais vontade de raciocinar para encontrar a melhor resposta a uma demanda.

Usar a lógica para a resolução de uma tarefa é um bom caminho para o aluno pensar de forma mais organizada.

Isso não contribui apenas para o desenvolvimento intelectual, mas também para o crescimento pessoal. (Graziela Ortega, 2019).

Figura 1: Oink

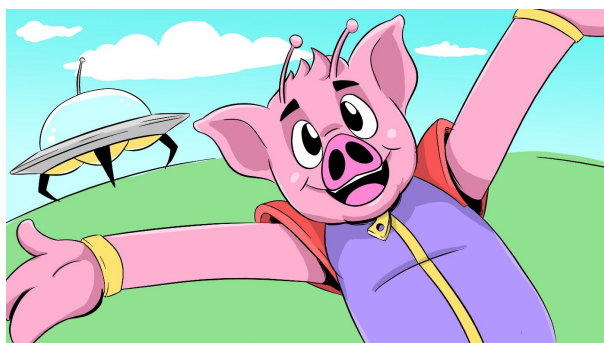


Figura 2 - Sprites em desenvolvimento no editor de imagem

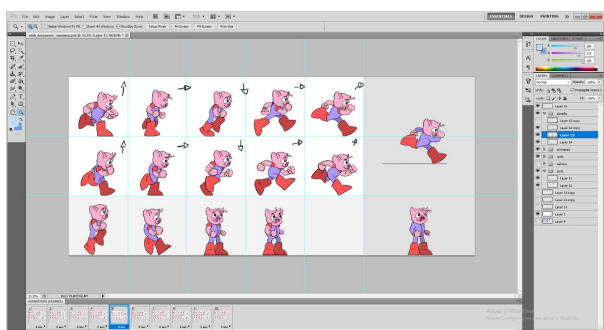


Figura 3 - Unity interface

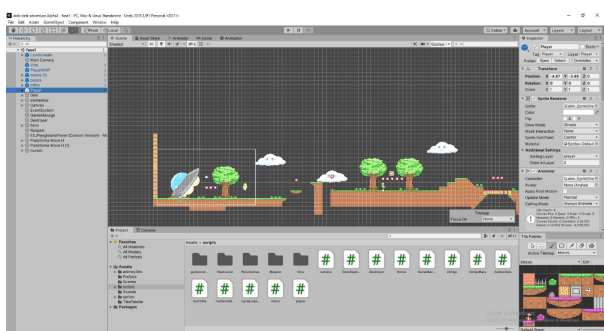
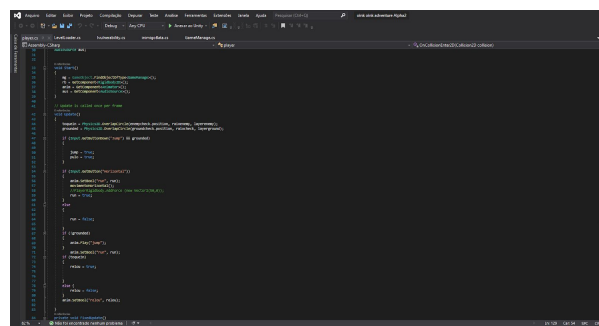


Figura 4 - Visual Studio, script do Player



Referências

JHONSON, Steven. **O poder inovador da diversão**: Como o prazer e o entretenimento mudaram o mundo. 1. ed. [S. l.]: Zahar, 2017. 312 p. ISBN 8537817112. MAGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. 1. ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017. 592 p. ISBN 978-85-465-0038-3.

ORTEGA, Graziela. **Qual é o papel dos jogos digitais na educação infantil?**: Conheça os benefícios dos jogos digitais na educação infantil. [S. l.]: Escolas Disruptivas, 15 ago. 2019.