

**Tema:**  
**Estruturação de processo de criação de jogos independentes**

#### Objetivo

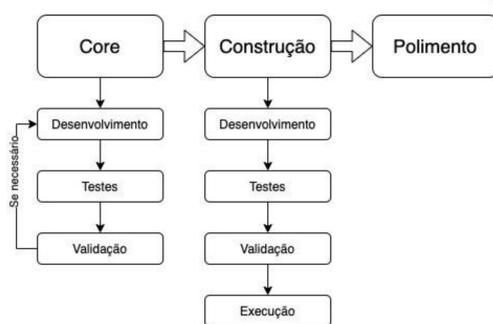
Considerando a popularidade dos jogos digitais e, sobretudo, dos jogos independentes, bem como os problemas envolvidos em seu desenvolvimento, este trabalho tem como objetivo estruturar uma metodologia para desenvolvimento dessas obras buscando maior eficiência e qualidade. Após a definição da metodologia, a mesma foi utilizada para o desenvolvimento de um jogo, permitindo uma análise aprofundada dos resultados proporcionados pelo uso da mesma.

#### Jogos Independentes

São jogos desenvolvidos por apenas uma pessoa ou uma equipe pequena, normalmente sem apoio financeiro e com pouca ou nenhuma verba disponível. Os principais problemas envolvidos são: definição de escopo; marketing; design (inerente da inovação presente em jogos indie); processos internos de desenvolvimento; e público alvo. As dificuldades atacadas por este trabalho incluem a definição de escopo e dificuldades no mercado.

#### A metodologia

A metodologia proposta consiste em três etapas, apresentadas na figura abaixo.



**Core:** definição e validação das principais mecânicas e características do jogo -

o que essas características englobam é dependente do tipo de jogo a ser desenvolvido;

**Construção:** desenvolvimento das principais mecânicas definidas anteriormente e features necessárias para o jogo ser lançado;

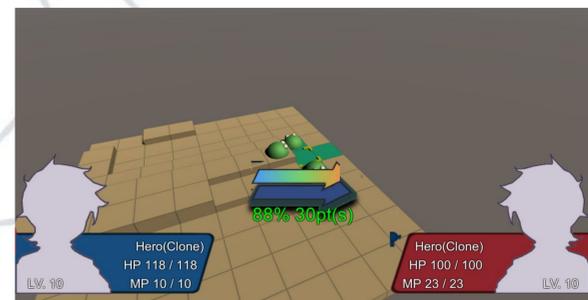
**Polimento:** desenvolvimento de melhorias básicas definidas na etapa anterior e preparações para o lançamento do jogo.

#### O jogo desenvolvido

Para avaliar a metodologia proposta, foi desenvolvido um jogo compatível com o escopo de jogos independentes. Decidiu-se desenvolver um jogo sobre uma jovem super heroína em um estilo de combate baseado em turnos em uma espécie de tabuleiro.

**Core:** a ideia para o *core* seria um jogo de combate baseado em turnos, que foi validada por meio de testes com um protótipo digital de baixa fidelidade, permitindo testes remotos (requisito proveniente das práticas de isolamento social causadas pela pandemia de Covid-19);

**Construção:** fase que pode ser tão extensa quanto necessário, trata-se da construção de uma versão do jogo projetado na etapa de *core*, com as principais mecânicas envolvidas implementadas. Alguns elementos implementados nessa etapa incluem um módulo de criação de fases (útil para desenvolver e testar fases com facilidade), bem como mecânicas de batalha e diálogos simples;



**Polimento:** fase que inclui retoques finais e preparação para o lançamento do jogo. No caso deste projeto envolveu quesitos como melhoria da narrativa dentro do jogo, sistema de diálogo com opções para o jogador e melhorias gráficas

#### Conclusões

Foi possível concluir que a metodologia conseguiu contribuir para o processo de definição de escopo, principalmente em relação a definição de público alvo. Exemplos de contribuição incluem o processo de validação do que foi feito em cada etapa que fez com que pudéssemos mudar o tema do jogo (inicialmente seria um jogo sobre relacionamentos abusivos) antes de perder qualquer tempo desenvolvendo uma ideia que tinha problemas; bem como o foco, durante a implementação, em elementos que permitissem um rápido ciclo de desenvolvimento e teste (editor de fases, por exemplo); por último, vale ressaltar o foco em implementar *features* na etapa de construção, em vez de perder tempo tentando melhorá-las, o que seria feito na etapa de polimento.