

## DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DO GÊNERO RUNNING BRASILEIRO

Paulo Augusto Watari Dias <sup>1</sup>, Luis Alexandre de Oliveira <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Graduando em Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas, Faculdade Eduvale de Avaré, Avaré/SP,  
pauloaugustowatari@gmail.com

<sup>2</sup> Professor Especialista, Faculdade Eduvale de Avaré, ocampos@faculdadeeduvale.com.

**RESUMO:** Conforme pesquisas, os jogos nacionais estão conquistando o mercado, porém poucos jogos 2D (duas dimensões) com o gênero Running (pode ser categorizado como um jogo de ação onde personagem correm um percurso desviando de obstáculos e defendendo-se, de forma como se não tivesse fim) são encontrados no mercado, sendo maioria versões desenvolvidas em outros países como Banana Kong, Blitzcrank's Poro Roundup, Jetpack Joyride entre outros, com isto teve-se a ideia da criação deste jogo, com um personagem de origem brasileira, cujo nome não encontra-se quase na maioria dos jogos (João), feito quase em sua totalidade por uma pessoa, o jogo inicialmente não terá fins lucrativos, pois o mesmo também tem a finalidade de incentivar desenvolvedores de jogos brasileiros, e trazer alguns conceitos de decisão, com um fundo moral, ao jogador. O jogo foi desenvolvido em Unity, devido sua facilidade de manuseio, e popularidade, usando da linguagem C# que considera-se uma linguagem melhor que javascript e boo e mais enxuta, o salvamento do jogo será forma mais comum, em *scripts* XML, modelados na ferramenta Notepad++, quanto à parte gráfica será criada e editada utilizando o GIMP e o Krita que são ferramentas gráficas gratuitas e completas assim como o Adobe Photoshop, ressaltando principalmente o Krita pelo seu manuseio eficaz de camadas, ressaltando que os esboços foram feitos a mão, no que se refere as musicas são criadas e editadas utilizando a ferramenta Audacity que é um software de edição de áudio gratuito com diversas funcionalidades, possibilitando editar as vozes, musicas e sons do jogo, e finalmente para que o jogo seja lançado criou-se um site utilizando o efeito Parallax (que é a diferença na posição dos objetos vistos em diferentes faixas de visão, medido pelo ângulo de inclinação entre as faixas, dando uma perspectiva de teatro como visto no jogo Super Mario Bros 3) para divulgação e disponibilização do jogo, pois a mesma tecnologia esta na moda no mercado de games principalmente (utilizada muito pela Riot Games no site do jogo

---



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE BOTUCATU

5ª Jornada Científica e Tecnológica da FATEC de Botucatu  
24 a 27 de Outubro de 2016, Botucatu – São Paulo, Brasil



League of Legends).

## REFERÊNCIAS

BIGSHARK, **Why Using C# with Unity is Better Than Using Boo or JS for Your Mobile Game**, Disponível em: <http://biggshark.com/why-using-c-with-unity-is-better-than-boo-and-js-for-your-next-mobile-game/> . Acesso 30 de abril 2016.

SANTOS, L, A. **Diga adeus ao Photoshop! Conheça e instale o Krita**, Disponível em: <http://www.vivaolinux.com.br/dica/Diga-adeus-ao-Photoshop-Conheca-e-instale-o-Krita> Acesso em 30 de maio de 2016.

NEMES, A: **4 programas que ajudam no desenvolvimento de games**, Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/como-fazer/31025-4-programas-que-ajudam-no-desenvolvimento-de-games.htm> Acesso em 3 de Junho de 2016

EIS, D: **Parallax simples com JQuery e CSS**, Disponível em: <http://tableless.com.br/parallax-simples-com-jquery-e-css/> Acesso em 5 de março de 2016

D'AOUST K: **Unity Game Development Scripting**, p.123 2014.

RENATO F: **Como gravar som do PC com Audacity**, Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2012/09/como-gravar-som-do-pc-com-audacity.html> Acesso em 20 de agosto de 2016