

GAMEPLAY IN THE DARKNESS: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO SOBRE DEFICIÊNCIA VISUAL

Rodrigo Oliveira¹

Michael Luis de Nazare Martins²

Jean Felipe Patikowski Cheiran³

Resumo:

Apesar do crescimento exponencial da indústria dos jogos, é perceptível a baixa produção de temáticas que abordam a experiência da vida de pessoas com algum tipo de deficiência. Atualmente, existe o desenvolvimento de jogos acessíveis específicos para determinados públicos como jogadores cegos ou surdos, mas que são desinteressantes para outros perfis de jogadores. A acessibilidade também existe de forma tímida em jogos tradicionais e acaba sendo invisível para jogadores que não possuem deficiência. A ideia deste projeto é o desenvolvimento de um jogo que aborde o máximo possível sobre aspectos, limitações e dificuldades de uma pessoa com deficiência visual de forma a sensibilizar jogadores que não tenham deficiências. O jogo irá abordar a experiência de um personagem que está perdendo a visão devido a um incidente apocalíptico, deixando-o sozinho em um mundo hostil. O jogador terá que superar as dificuldades de um jogo do gênero sobrevivência, ao mesmo tempo que tenta superar a perda da visão por meio de sentidos alternativos representados no jogo. Neste projeto iremos, inicialmente, dividir o desenvolvimento em quatro elementos da tétade elementar que Jesse Schell menciona em "The Art of Game Design". O primeiro elemento é a Mecânica do jogo, que diz respeito às regras impostas aos jogadores. Um dos pontos da mecânica é como será simulada a falta de visão de uma pessoa em um jogo essencialmente gráfico, no qual formas de objetos, cenários e NPCs (non-playable characters) terão apenas o contorno visível na tela quando próximas ao personagem, como se ao redor seus outros sentidos funcionassem como um radar. O segundo elemento é a Narrativa do jogo, representando a história que será contada durante o jogo por etapas como prólogo, capítulos e epílogo, semelhante a um livro, e mostrando como aconteceu o desastre apocalíptico, como o personagem perdeu sua visão e como ele lidará com os perigos de sua jornada de sobrevivência. O terceiro elemento é a Estética do jogo, que em grande parte será em tons de cinza para contorno e silhueta de cenário e objetos, cores para representar diferentes odores e ondulações por toda tela para direcionar origens de sons no ambiente. O quarto e último elemento é a Tecnologia que será utilizada no jogo, que se refere basicamente as ferramentas que serão utilizadas para o desenvolvimento completo do jogo, neste caso a engine Unity.

Palavras-chave: Jogos digitais, deficiência visual, Unity

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

GAMEPLAY IN THE DARKNESS: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO SOBRE DEFICIÊNCIA VISUAL

¹ Aluno de graduação. roliveira.loki@gmail.com. Autor principal

² Participante. michaelmartins096@gmail.com. Co-autor

³ Docente. jeancheiran@unipampa.edu.br. Orientador

GAMEPLAY IN THE DARKNESS: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO SOBRE DEFICIÊNCIA VISUAL

RESUMO

Apesar do crescimento exponencial da indústria dos jogos, é perceptível a baixa produção de temáticas que abordam a experiência da vida de pessoas com algum tipo de deficiência. Atualmente, existe o desenvolvimento de jogos acessíveis específicos para determinados públicos como jogadores cegos ou surdos, mas que são desinteressantes para outros perfis de jogadores. A acessibilidade também existe de forma tímida em jogos tradicionais e acaba sendo invisível para jogadores que não possuem deficiência.

A ideia deste projeto é o desenvolvimento de um jogo que aborde o máximo possível sobre aspectos, limitações e dificuldades de uma pessoa com deficiência visual de forma a sensibilizar jogadores que não tenham deficiências. O jogo irá abordar a experiência de um personagem que está perdendo a visão devido a um incidente apocalíptico, deixando-o sozinho em um mundo hostil. O jogador terá que superar as dificuldades de um jogo do gênero sobrevivência, ao mesmo tempo que tenta superar a perda da visão por meio de sentidos alternativos representados no jogo.

Neste projeto iremos, inicialmente, dividir o desenvolvimento em quatro elementos da téttrade elementar que Jesse Schell menciona em “The Art of Game Design”. O primeiro elemento é a Mecânica do jogo, que diz respeito às regras impostas aos jogadores. Um dos pontos da mecânica é como será simulada a falta de visão de uma pessoa em um jogo essencialmente gráfico, no qual formas de objetos, cenários e NPCs (non-playable characters) terão apenas o contorno visível na tela quando próximas ao personagem, como se ao redor seus outros sentidos funcionassem como um radar. O segundo elemento é a Narrativa do jogo, representando a história que será contada durante o jogo por etapas como prólogo, capítulos e epílogo, semelhante a um livro, e mostrando como aconteceu o desastre apocalíptico, como o personagem perdeu sua visão e como ele lidará com os perigos de sua jornada de sobrevivência. O terceiro elemento é a Estética do jogo, que em grande parte será em tons de cinza para contorno e silhueta de cenário e objetos, cores para representar diferentes odores e ondulações por toda tela para direcionar origens de sons no ambiente. O quarto e último elemento é a Tecnologia que será utilizada no jogo, que se refere basicamente as ferramentas que serão utilizadas para o desenvolvimento completo do jogo, neste caso a *engine* Unity.

REFERÊNCIAS

SHELL, J. Morgan Kaufmann Publishers. **The Art of Game Design**. 1. ed. Burlington, USA, 2008. 489p.

SENS, A. L. PEREIRA, A.T. C. Reflexões Sobre **O Design De Jogos Digitais Acessíveis: Casos Papa Sangre E Blindside**. CINAHPA – Congresso Internacional de Ambientes Hipermídia para Aprendizagem, 2015.