

Space ShooterPolygon 2D: resgate nostálgico.

Space ShooterPolygon 2D: a nostalgic rescue.

Thiago de Melo Ferreira

Programa de Pós-Graduação em História das Ciências e das Técnicas e Epistemologia
(HCTE), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

thiago.ferreira@nce.ufrj.br

<https://orcid.org/0000-0002-0935-6914>

Resumo. Os jogos de nave ou *shoot'emups* influenciam os videogames desde o início da história dos jogos eletrônicos até hoje. E sua presença tem sido considerada fundamental na ascensão dos denominados *indies*: desenvolvedores independentes de jogos digitais, compostos por pequenos grupos ou mesmo uma pessoa. A apresentação do jogo-título deste trabalho, seus *layouts*, mecânica básica (*gameplay*) e sua obtenção via *game engines*, objetivam uma proposta de resgate nostálgico do gênero — por muito tempo esquecido pelas grandes produtoras, sobretudo, graças à estagnação do mercado japonês de games. Possíveis melhorias e futuras versões são ainda discutidas estimulando assim, uma interessante discussão entre *indies* e gigantes do setor.

Palavras-chave: *Game*. Nave. Navinha. *Shoot'emUp*.

Abstract. *The Shoot'em up games had a great influence at history of games, since from their beginning until present days, with a major presence on indie games ascension, which ones are independent developers' group, composed by one or more people. The game-title of this work, as well as their layouts, gameplays and development trough game engines, aims a revival proposal of this genre, forgotten for the main publishers and game studios, as a consequence of Japanese games scene stagnation. These studies can stimulate an interesting discussion between indie and "blockbuster" games.*

Keywords: *Games*. *Shoot'em up*. *Shump*.

Recebido: 01/10/2017 Aceito: 27/10/10 Publicado: 07/11/2017

1. Histórico

A história dos jogos de navinha se interliga intrinsecamente com a história dos games. Impulsionando-os no meio acadêmico e no mercado de entretenimento. Os dois jogos que exemplificam estes aspectos de forma clara são *Spacewar* e *Space Invaders*. Lançados, respectivamente, em 1961 e 1978; estes jogos foram marcantes para a história dos jogos eletrônicos, sobretudo para a consolidação do gênero *shoot'emup*. De acordo com *Smith* (2014), *Spacewar* foi um dos primeiros jogos criados para computador. Concebido por Steve “Slug” Russel no MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) em 1961, como um programa de demonstração de hardware para o computador PDP-1¹. Devido ao seu elevado custo, Russel não tinha intenção comercial. Porém, *Spacewar* obteve relativo sucesso no meio acadêmico e chamou a atenção fora dele. Nove anos depois, surge após a primeira grande crise comercial dos games em 1977, o *Space Invaders* através da japonesa *TAITO* e foi um sucesso de vendas tanto nos fliperamas, quanto nos consoles caseiros e arrecadou estrondosos 600 Milhões de dólares. O jogo consistia em controlar uma nave, separada por quatro barricadas, que precisava enfrentar hordas de naves alienígenas, visando evitar uma iminente invasão terrestre. O sucesso foi tão grande, que alguns o consideram os *Beatles* dos videogames (THE GAMES ROOM COMPANY, 2014).

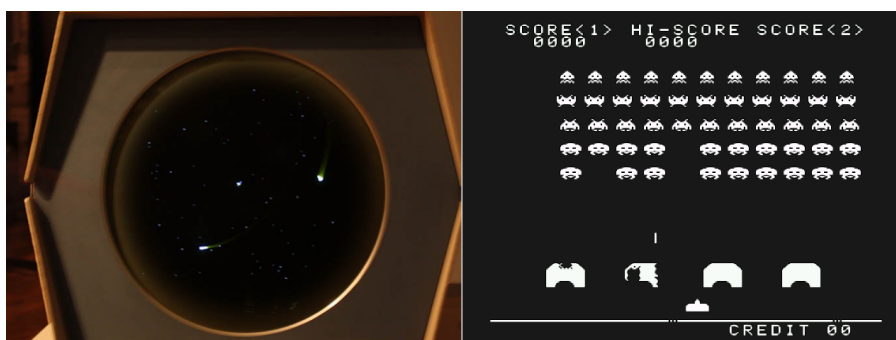


Figura 1. A esquerda o Spacewar no PDP-1 e o jogo Space Invaders a direita.

Fonte: MIT, 1961. TAITO, 1977.

¹O PDP-1 foi um microcomputador lançado em 1961 pela *Digital Equipment Corporation* (DEC), focado em recursos gráficos, possuindo resolução de 512 x 512 pixels (GRASIEL, 2015).

1.1 Ascensão e Queda dos *Shoot'emUps*

Entre os anos 80 e 90, o mercado de games teve uma leva notável dos jogos de nave. Muitos deles tiveram destaque de público e de crítica. Jogos como Galagada NAMCO – Nakamura Manufacturing Corporation, (1980), Gradius da KONAMI (1985), R-Type da IREM (1987) e Thunder Force da TECHNOSOFT (1983) tornaram-se ícones do gênero *Shoot'emUp*. A maioria usava o espaço como tema. Todavia, alguns como 1942 da CAPCOM – Capsule Computer(1984) e Sonic Wings da VIDEO SYSTEM(1992), utilizam temáticas militares; respectivamente a segunda guerra mundial (WEISS, 2009) e a inspiração nas guerras modernas dos anos 90 (RETROBITS, 2007). Ainda houve os ícones de inovação dentro do *Shoot'emUp*, como *Do Don Pachida* CAVE (1997) consolidando o subgênero *Bullet'emHell* (HARDCORE GAMING 101, 2014), e *RadiantSivergunda* TREASURE (1999) que modernizou a estética usando o estilo gráfico 2,5D, refinando o sistema de gameplay tradicional dos jogos de nave; além de utilizar-se de elementos até então incomuns para este tipo de jogo como narrativa concisa, recursos de animação japonesa e sistemas de evolução da nave, inspirados em jogos de RPG – Role Play Games² (MC MILLAN et al., 2010).

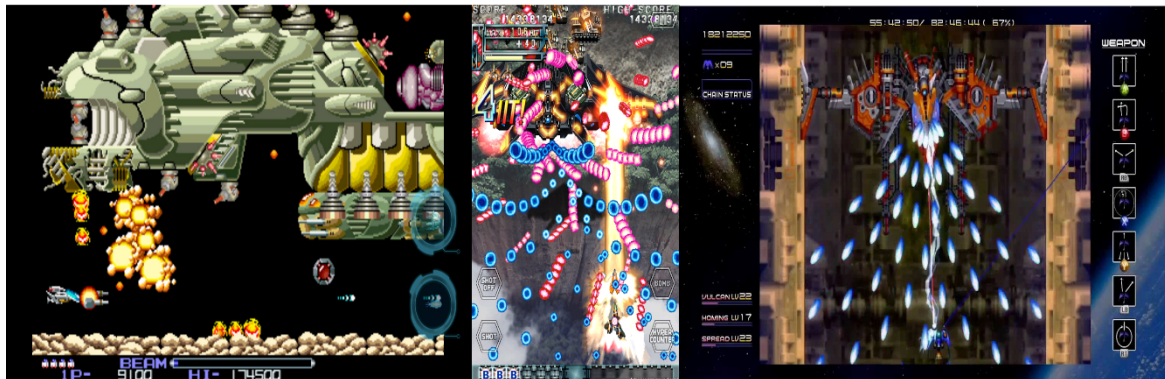


Figura 2.Da esquerda para direita: R-Type, DoDonPachi e RadiantSivergun.

Fonte: IREM, 1987. CAVE,1997. TREASURE, 1999.

Muitos dos jogos citados foram desenvolvidos por produtoras japonesas, graças à demanda existente neste mercado. Entretanto, este mesmo mercado começou a fechar-se para o mundo e, conseqüentemente, sofreu um processo de isolamento e engessamento; acarretando na estagnação do *shump* ao redor do mundo (COSMIC EFFECT, 2010) (JOGABILIDADE, 2016). A evidência mais clara deste processo de estagnação é a quantidade de coletâneas e relançamentos durante o ciclo de vida do console Playstation

²Os jogos de RPG – Role Play Games são jogos onde cada participante interpreta um personagem e, colaborativamente, cada participante constrói a história na qual estão jogando (SALES, 2020) . Nos últimos anos, o RPG ganhou espaço no formato de jogos digitais, popularizando o gênero (TYCHSEN, 2006).

2, um dos videogames mais populares de todos os tempos (VEJA, 2013), como observado no quadro a seguir:

Quadro 1. Os melhores shoot'emups para Playstation 2³.

Título do Jogo	Nota do Site
Gradius V	8,4
R-Type Final	8,1
Castle Shikigami 2	7,8
After Burner II	7
Slipheed: The Lost Planet	6,8
Scramble	6,4
Raiden III	6,3
Gradius III and IV	6,3

2. Os Indies abraçam o Gênero

Denominados como produtores independentes, compostos por equipes de uma ou poucas pessoas que possuem um orçamento bem menor em relação às grandes produtoras, para investir em suas produções (LADISLAU, 2016); os indies foram os grandes responsáveis pelo resgate do gênero entre o final da década de 2000 até hoje, sustentando o gênero. O fácil acesso a ferramentas de desenvolvimento de jogos (*game engines*), a divulgação e distribuição dos jogos indies (LADISLAU, 2016) foram substancialmente importantes para o ressurgimento dos jogos do gênero. Alia-se o fato que o ainda restrito mercado japonês, está descobrindo o mercado dos jogos *indies* devido aos incentivos da comunidade de desenvolvedores *indies* ocidentais e até mesmo dos gigantes das *games engines* na indústria de jogos digitais; chamando a atenção dos *doujins* (os desenvolvedores indies japoneses) (JOGABILIDADE, 2016). Muitos desses desenvolvedores são fãs do gênero *shoot'emup*, o que pode sugerir a forte presença do gênero nos jogos indies. Jogos como *Superstardust HD* e *Resogun* da HOUSEMARQUE (2007, 2013) são grandes exemplos desta notável ascensão. A capacidade criativa de inovação em elementos importantes para o sucesso de um jogo como a jogabilidade, narrativa e mecânica, sem ter os recursos das grandes produtoras de jogos (LADISLAU, 2016) foram determinantes para o sucesso dos *indies*. Como exemplo criativo, alguns desses desenvolvedores desenvolveram jogos para o

³Nota: O resultado apresentado na tabela foi obtido através dos seguintes parâmetros de busca disponíveis no site Gamespot: Sortby (Gamespot Score: High tolow), Platform (Playstation 2), Genre (Shoot'emup), Minimum Score (No minimum), Theme (AllThemes), Region (AllRegions), Publishers (em branco), Developers (em branco), Findbyletters (AllLetters). Alguns títulos foram omitidos por não se enquadrarem na categoria dos shoot'emups (GAMESPOT, 2017).

Dreamcast da SEGA, console lançado pela SEGA – Service Games no ano de 1999 e que, apesar do relativo sucesso comercial e de público, foi descontinuado meses após o lançamento do *Playstation 2* da Sony (2001), causando a saída da Sega do mercado de videogames (ENTERTAINMENT WEEKLY, 2015). Este fenômeno acontece em outros consoles descontinuados, onde o desenvolvimento destes jogos é chamado de *Homebrews*⁴. A estética diferenciada sem grandes recursos gráficos, a facilidade de programação e o apelo nostálgico deste console fazem dele um alvo em potencial para os desenvolvedores indies. O jogo *Redux: DarkMatters* da KTX Software (2014) é um bom case de sucesso, arrecadando o dobro da quantia necessária para seu custeio em sites de financiamento coletivo (POLYGON, 2016).

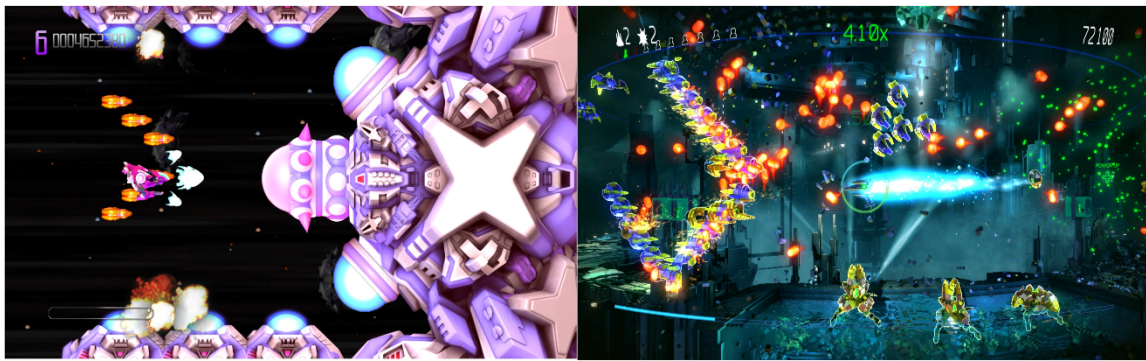


Figura 3. Resogun (à esquerda) e Redux: DarkMatters (a direita).

Fonte: KTX SOFTWARE. 2014. HOUSEMARQUE; 2007,2013.

3. *Space Shooter Polygon 2D*

Homenageando os jogos de nave dos anos 80 e 90, aliado a uma proposta *retro* e simplificada, *Space Shooter Polygon 2D*, jogo desenvolvido pelo autor deste artigo, procura proporcionar o entretenimento de maneira simples e direta. Possui gráficos básicos em 2.5D sob vista de cima. O jogador movimenta uma nave vermelha e precisa destruir todos os objetos que estão vindo na direção oposta. Cada inimigo conta um ponto na contagem do jogo. O jogador conta com três vidas e o jogo acaba quando estas são perdidas. O jogo possui duas telas: A tela de Menu e a Tela de Jogo. A tela de *Menu*, possui dois botões: o botão *start*, onde o jogo é iniciado, e o botão *exit* que sai do jogo. Logo abaixo dos botões, encontram-se as definições de controle da nave e de como atirar. Na tela de jogo, temos o cenário do jogo; no qual possui a nave vermelha, controlada pelo jogador, os elementos inimigos vindos na direção contrária da nave vermelha e que irão ser destruídos pelo jogador e três rótulos:

- *Enemies*: mostra a quantidade de inimigos destruídos.

⁴Traduzindo livremente, significa “feito em casa”. São programas desenvolvidos de forma caseira, sem propósito comercial a nível industrial (LIFEWIRE, 2016).

- *Record*: Maior quantidade de inimigos destruídos até momento. Quando o jogador supera esse número durante o jogo, este rótulo fica igual ao item *enemies*.
- *Life*: Quantidade de vidas disponíveis.

O jogo termina quando este número chega à zero. Atualmente, este game está disponível para computadores com os Sistemas Operacionais *Windows*, *Linux* e *MacOSx*, através da plataforma de jogos indies *itch.io*.

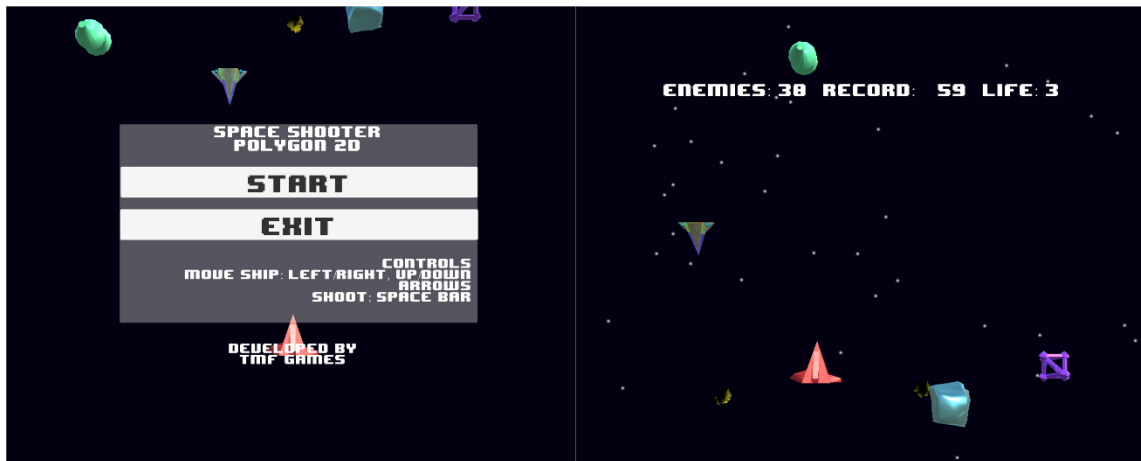


Figura 4.Tela de Menu e Tela de Jogo.

Fonte: A autoria Própria.

4. Um pouco sobre *Game Engines*

De uma forma geral, a criação de um *game* envolve diversos processos multidisciplinares. Sobretudo na parte artística (música, roteiro, sons e desenhos ou modelos 3D), técnica (programação de um jogo) e humana (história, narrativa, transmissão de lições) . Atualmente, a concretização do processo criativo de um jogo é efetuada, através das *game engines*. Estes, por definição, são programas destinados à produção de jogos eletrônicos, que centralizam recursos, facilitando o acesso as ferramentas necessárias para o desenvolvimento do jogo (COTELLI, 2013). O uso dessas ferramentas “dão a liga” entre a arte e a técnica, concretizando o jogo. Os jogos atuais são desenvolvidos através das *game engines*, pois permitem que o jogo seja desenvolvido de forma mais rápida e inteligente, além de facilitar a distribuição para diversas plataformas. As *engines* mais utilizadas no mercado até então são a *UnrealEngine* da Epic Games(2017), *Unity* da Unity Technologies (2017) no qual este jogo foi feito, *SourceEngine* da VALVE (2017) e *CryEngine* da CRYTEK (2017).

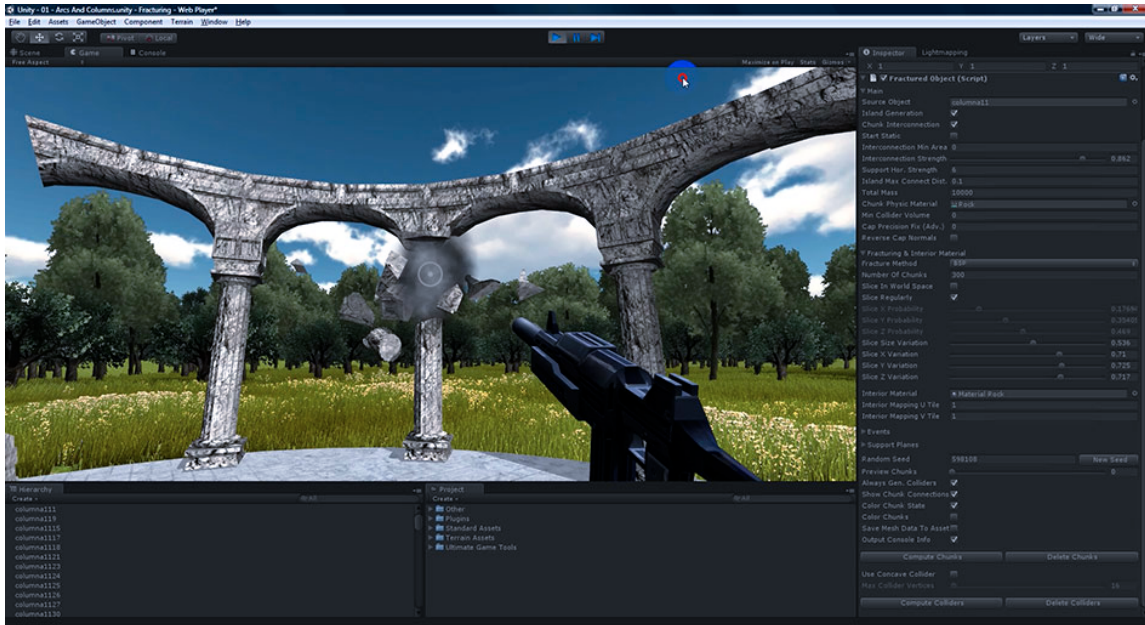


Figura 1. Interface de desenvolvimento do *game engine* Unity.

Fonte: UnityTechnologies, 2017.

4.1 Possíveis Melhorias E Eventuais Próximas Versões

O jogo ainda está em fase inicial. Algumas melhorias precisam ser feitas. As mais urgentes, passam pelo aprimoramento da IA (Inteligência artificial) dos inimigos, novos níveis e itens de jogo, além dos chefes de fase. A versão mobile, que vislumbra os *smartphones* com o sistema operacional *Android*, objetiva alcançar um número maior de pessoas e uma vocação natural para a plataforma. Através de adaptações de controles e layouts, integração com o serviço *Google Play Games* para os *records* e um sistema de anúncios meno invasivo possível na versão gratuita. A segunda versão visa o console *Xbox One*, graças ao programa *Xbox Live CreatorsProgram* (GAMEBLAST, 2017). A facilidade de adaptação e conversão do jogo, aliado a boa visibilidade proporcionada em publicar um jogo para consoles são os grandes atrativos que incentivam esta versão.

5. Conclusão

Os *shoot'emups* tiveram seu auge entre os anos 80 e 90, graças aos inovadores títulos japoneses. O mercado daquele país influenciou consideravelmente o auge do gênero. Em contraste, a estagnação da cena nipônica, contribuiu para o declínio do gênero. Procurando encaixar-se nestes aspectos, o jogo *Space ShooterPolygon 2D*, procura resgatar os tempos áureos dos jogos de nave. Com jogabilidade simplificada, divertida e gráficos simples. Ao atingir o público e, num futuro próximo, o mercado, espera-se que este jogo traga a sensação de nostalgia e diversão para seus jogadores. Uma vez que a grande indústria parece demonstrar cada vez mais, sinais de cansaço e queda criativa.

Servindo até mesmo de inspiração e incentivo para que o mercado de jogos volte a produzir jogos deste gênero que sempre atraiu um grande público de jogadores e que vem, basicamente, sendo sustentado pela cena indies. O que, de toda maneira, é notável; sendo interessante ver certa concorrência entre tipos diferentes de mercado, dentro da cena de jogos digitais (FERREIRA, 2017).

Referências

COSMIC EFFECT. **Os Shoot'em Up Estão Acabando?** Disponível em: <https://cosmiceffect.com.br/2010/06/16/os-shootem-up-estao-acabando/>. Acesso em 02/08/2017.

COTELLI, A. **Estudo da Viabilidade do Uso de Realidade Virtual na Criação de uma Ferramenta de Apoio ao Planejamento de Segurança Física em Instalações Nucleares**. 2013. 92f. Dissertação (Mestrado em Ciências em engenharia Nuclear), Instituto de Engenharia Nuclear, Rio de Janeiro, 2013.

ENTERTAINMENT WEEKLY. **Sega Dreamcast Anniversary Retrospective**. [online]. Disponível em: <<http://ew.com/article/2015/09/09/sega-dreamcast-anniversary-retrospective/>> Acesso em 03/10/2017.

FERREIRA, T. de M. **Space Shooter Polygon 2D: Um Resgate Nostálgico**. 2017. 81f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Jogos e Animação Digital), Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, 2017.

GAMEBLAST. **Xbox Live Creators program. Seja um game Designer**. [online]. Disponível em: <<http://www.xboxblast.com.br/2017/08/especial-xbox-live-creators-program-seja-game-designer.html>>. Acesso em 02/10/2017.

GAMESPOT [online]. Disponível em: <<https://goo.gl/HSrQAG>>. Acesso em 04/08/2017.

GRASIEL, F. **A história dos videogames (Parte 1)**. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/14214-a-historia-dos-videogames>>. Acesso em: 20abr. 2020.

HARDCORE GAMING 101. **Dodonpachi (怒首領蜂) - Arcade (February 5, 1997)** [online]. Disponível



em:<<http://www.hardcoregaming101.net/dodonpachi/dodonpachi2.htm>>. Acesso em 02/08/2017.

JOGABILIDADE! A Cena Indie Japonesa[Podcast]. Disponível em:<<http://jogabilida.de/2016/11/dash-74/>>. Acesso em: 03 ago. 2017.

LADISLAU, Thiago. **A Estética do Videogame: Um design de experiências.** 2016. 10f. Artigo apresentado ao evento Scientiarum História IX (Mestrado em História das Ciências e das Técnicas Epistemologia). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

LIFEWIRE. **WhatIsHomebrew? [online].** Disponível em: <<https://www.lifewire.com/what-is-homebrew-2792748>> Acesso em 03/10/2017.

MCMILLAN, Luke et al. **All of Your Base Are Belong to Us? Shmups as a Source for Better Game Design.**2010. 526f. Tese (Doutorado em Música), Griffith University, Brisbane(AUT), 2010.

POLYGON. **The Dreamcast could be immortal, thanks to homebrew. [online].** Disponível em: < <https://www.polygon.com/2016/9/9/12863124/dreamcast-new-games-homebrew-vmu>> Acesso em 03/10/2017.

RETROBITS. **Sonic Wings – Os aviões nunca foram tão poderosos em um game! [online].** Disponível em: <<http://www.retrobits.com.br/analises/sonic-wings-os-avioes-nunca-foram-cao-poderosos-em-um-game>>. Acesso em 02/08/2017.

REVISTA VEJA. **O Adeus a um Gigante dos Videogames: O Playstation 2. [online].** Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/tecnologia/o-adeus-a-um-gigante-dos-games-o-playstation-2/>>. Acesso em: 28 de setembro de 2017.

SALES, Matheus. **"RPG (Role-Playing Game)"; Brasil Escola.** Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 20 de abril de 2020.



SERAFIM, Matheus. **GAME VIBE: Por que estou jogando isso de novo? – Fator Replay.** [online]. Disponível em: <<http://ucegamers.com.br/siteuceg/game-vibe-por-que-estou-jogando-isso-de-novo-fator-replay/>>. Acesso em 13/07/2017.

SMITH, Alexander. **One, Two, Three, Four I Declare a Space War.** [online]. Disponível em: <<https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/08/07/one-two-three-four-i-declare-a-space-war/>>. Acesso em 02/10/2017.

TYCHSEN, A. **Role playing games: comparative analysis across two media platforms.** Proceedings of the 3rd Australasian conference on Interactive entertainment. IE '06. Perth, Australia: Murdoch University, 4 dez. 2006. Acesso em: 20 abr. 2020

THE GAMES ROOM COMPANY. **The History of Space Invaders.** [online]. Disponível em: <<http://www.gamesroomcompany.com/blog/blog/history-space-invaders/>>. Acesso em 02/10/2017.

WEISS, Bretory. **Classic Home Video Games, 1985-1988: A Complete Reference Guide.** Jefferson (USA): Mc Farland & Company, Inc., Publishers, 2009, 277f.