

BUNK ISLAND

Carleti, Bryan Matheus¹; CRUZ, Fernando Ferreira²; MODESTO; Lisandro Rogério³;
RANDO, Déverson Rogério⁴

RESUMO

Objetivo: Desenvolver um jogo de plataforma 2D, de aventura com objetivo de entreter e divertir o usuário. **Método:** Será utilizado a engine Unity para criação de design do jogo, e Visual Studio para programação. **Resultado:** Já foi finalizado toda a mecânica e estrutura do jogo, faltando apenas às fases finais para conclusão. **Conclusão:** Trazer ao jogador uma experiência agradável e divertida.

Palavras-chave: Desafio; Entretenimento; Jogo.

ABSTRACT

Objective: The game aims to entertain the player and challenge him as much as possible to solve the challenges throughout the stages. **Method:** The game will be developed using the Unity engine, programming will be carried out in Visual Studio. **Result:** So far there is a fully playable prototype phase for testing objects, enemies and challenges, the phases that will be in the final project are still under development. **Conclusion:** Entertain the player with a fun and challenging experience.

Keywords: Game development, Unity 2D, Adventure.

1

Aluno do Curso de Acadêmico do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP.

² Docente/Orientador Especialista do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP.

Docente Doutor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP

Docente Mestre do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos vêm ganhando cada vez mais visibilidade no mundo moderno, ganhando força no universo das competições e se tornando um sonho de realização pessoal ou profissional de muitas pessoas. Apesar desta visão técnica, eles ainda são um grande hobby que atende às mais variadas pessoas que buscam jogar casualmente, apenas por diversão. Quando um jogo é efetivo, o jogador entra em um mundo paralelo criado por ele, onde outros acontecimentos externos ao jogo parecem não surtir efeito no jogador (IJSSELSTEIJN et al, 2007).

Dessa forma, o presente trabalho consiste no desenvolvimento de um jogo eletrônico que busca não o profissionalismo, mas sim o envolvimento do jogador em um desafio que seja divertido, ao mesmo tempo em que busca manter o usuário imerso em um mundo de aventuras eletrônicas.

OBJETIVO

Desenvolver um jogo em plataforma 2D com objetivo de desafiar o jogador a passar pelos desafios, a fim de causar entretenimento e diversão.

MÉTODO

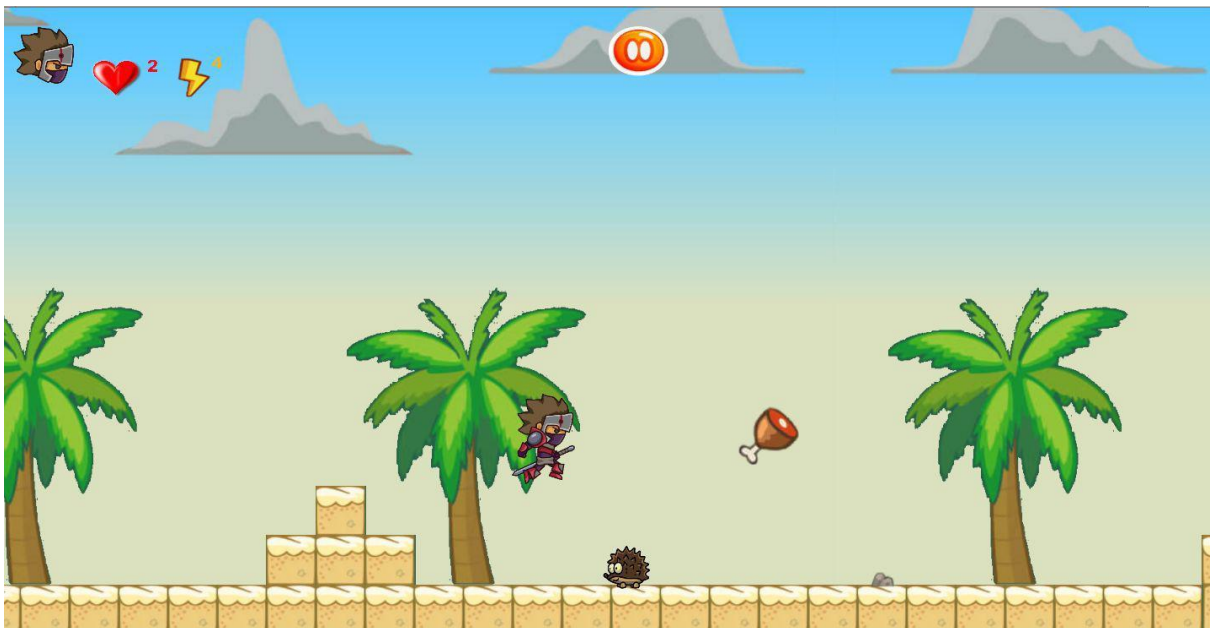
- Utilizar a game engine Unity para desenvolver o jogo;
- Utilizar uma trilha sonora e efeitos de acordo com a fase e ações do jogador.

Será um jogo 2D do estilo plataforma, onde o jogador pode andar pelo cenário coletando itens, enfrentando inimigos a fim de terminar a fase.

RESULTADOS

O projeto já está quase todo finalizado em questão de sprites do player, inimigos, cenários, efeitos sonoros. Faltando apenas finalizar interface do usuário (Menus, game over, pause)

Figura 1 – Tela do jogo (Amostra do player e cenário)



Fonte: AUTOR, 2020.

CONCLUSÃO

O projeto foi criado com o objetivo de desafiar o jogador a passar pelas fases do jogo, tendo que enfrentar inimigos e obstáculos que dificultam a movimentação do jogador. Onde o mesmo poderá coletar recursos que o ajudaram na jornada.

REFERÊNCIAS

Victor F. Do Gamehall. **“A ciência explica: de que formas videogames fazem bem para o cérebro.”** Disponível em: www.uol.com.br/. Acesso em 02 out. 2020

Gabriel R. De Carvalho **“A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS.”** Disponível em: www.uff.br/. Acesso em 02 out. 2020

Monica L. Souza Batista. **“Influência dos Jogos Eletrônicos sobre os Usuários”** Disponível em: www.re.granbery.edu.br/. Acesso em 04 out. 2020