

GIN NO PAZURU

PEREIRA, Ritchelly Cebrian de Almeida¹; CRUZ, Fernando Ferreira²; MODESTO;
Lisandro Rogério³; RANDO, Déverson Rogério⁴

RESUMO

Objetivo: O jogo tem como objetivo o entretenimento do jogador e desafiá-lo ao máximo para resolver os desafios ao longo das fases. **Método:** O jogo será desenvolvido a partir da engine Unity, a programação será realizada no Visual Studio. **Resultado:** Até o momento há uma fase protótipo totalmente jogável para testes de objetos, inimigos e desafios, as fases que estarão no projeto final ainda estão em desenvolvimento. **Conclusão:** Entreter o jogador com uma experiência divertida e desafiadora.

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 from the Unity engine, a programming performed in Visual Studio. **Result:** So far there is a fully playable prototype phase for testing objects, enemies and challenges, as phases that are in development are still in development. **Conclusion:** Entertain the player with a fun and challenging experience.

Keywords: Challenge; Entertainment; Game.

¹ 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.

³ Docente Doutor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP

⁴ Docente Mestre do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP

INTRODUÇÃO

Um estudo dirigido na universidade Nanyang Technological University (NTU) mostra que pessoas que jogam jogos de raciocínio regularmente, por apenas uma hora por dia, haviam melhorado as funções executivas. Os testes indicam que a rapidez com que os jogadores podem alternar tarefas (um indicador de flexibilidade mental); com que velocidade os jogadores podem se adaptar a uma nova situação em vez de confiar na mesma estratégia (a capacidade de inibir respostas prepotentes ou predominantes); e quão bem eles podem se concentrar nas informações enquanto bloqueiam distratores ou respostas inadequadas (também conhecida como tarefa de Flanker).

Ou seja, jogos auxiliam no estímulo da capacidade cognitiva, criativa e interação social. São considerados uma forma comum de aliviar o estresse diário, e também, estudos indicam que jogos de quebra-cabeça com interfaces e mecânicas simples, são capazes de melhorar o seu humor e reduzir risco de diabetes, doenças cardíacas e depressão.

OBJETIVO

Desenvolver um jogo em plataforma 2D com o principal foco na utilização de estratégia e raciocínio lógico para a resolução de puzzles.

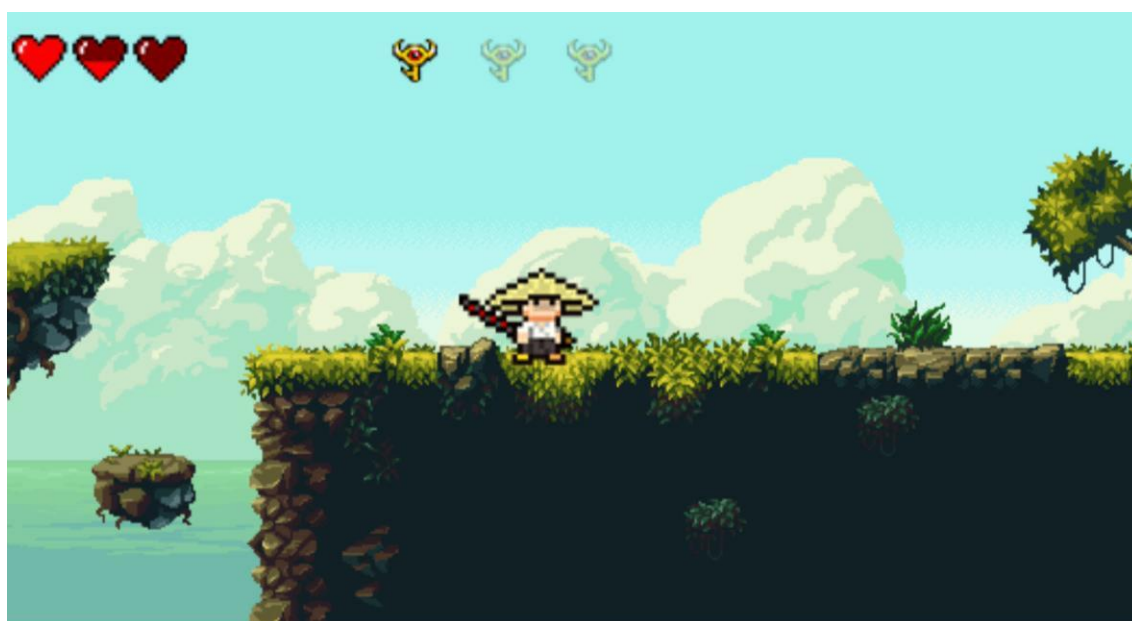
MÉTODO

- Utilizar a game engine Unity para desenvolver o jogo;
- Para o desenvolvimento dos personagens e cenários serão utilizadas as ferramentas Paint Tool SAI e GIMP;
- Utilizar uma trilha e efeitos sonoros que tenham harmonia com o ambiente do jogo.

RESULTADOS

Boa parte da programação do jogo já está feita, faltam poucas animações e sprites para serem inseridas, após concluir a modelagem das fases o jogo já estará praticamente concluído, restando apenas as revisões e bugs.

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



Fonte: AUTOR, 2020.

CONCLUSÃO

O principal foco do jogo será na resolução dos puzzles para avançar dentro das fases, a resolução dos puzzles será baseada em procura por passagens secretas e chaves espalhadas pelo mapa que serão utilizadas para abrir portas no decorrer do mapa.

REFERÊNCIAS

Nanyang Technological University. **"Puzzle games can improve mental flexibility, study shows."** Science Daily. Disponível em: www.sciencedaily.com/. Acesso em 29 set. 2020.

Adam C. Oei, Michael D. Patterson. "**Playing a puzzle video game with changing requirements improves executive functions.**" Computers in Human Behavior. Disponível em: www.sciencedirect.com/. Acesso em 29 set. 2020.

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