

THE DARK ABYSS

LEMES, Luis Felipe¹; CRUZ, Fernando Ferreira da²; MODESTO, Lisandro Rogério³; RANDO, Déverson Rogério⁴

RESUMO

Objetivo: Tem como objetivo criar um jogo 2D para que sirva de entretenimento do jogador por meio de um processo prazeroso e desafiador para quem gosta de jogos. **Método:** Utilizou-se a engine Unity 3D para o desenvolvimento do jogo juntamente com o Visual Studio Code para os scripts e a Unity Asset Store. **Resultado:** O jogo possui um executável com uma grande parte funcional. **Conclusão:** Por ser um projeto de simples compreensão torna-se agradável e satisfatório ao que ele é proposto.

Palavras-chave: Jogo; Unity; 2D.

ABSTRACT

Objective: It aims to create a 2D game to serve the entertainment of the player through a pleasant and challenging process for those who like games. **Method:** The Unity 3D engine was used to develop the game together with the Visual Studio Code for the scripts and the Unity Asset Store. **Result:** The game has an executable with a large functional part. **Conclusion:** As it is a simple to understand project, it becomes pleasant and satisfactory to what it is proposed.

Keywords: Game; Unity; 2D.

¹Acadêmico 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

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

INTRODUÇÃO

Há anos a indústria de jogos vem crescendo em grande escala, com isto os games vem ganhando uma grande popularidade com pessoas de todas as idades. Na pesquisa feita por Aguilera e Méndiz (2003), notou-se que os jogos desenvolvem habilidades, como pensar em vários tipos de estratégias para resolver enigmas e assim avançar para os próximos desafios, observar bem e se organizar para conseguir o objetivo e obter resultados, estimulando desde o pensamento lógico a observação e intuição (BATISTA, 2008).

Segundo Huizinga (2001) também relata a importância do jogo no surgimento de culturas, e que o jogo pode ser considerado um acontecimento cultural (ALVES, 2007).

Neste documento demonstra aspectos técnicos, artísticos e narrativos do jogo “The Dark Abyss”, um jogo de plataforma 2D onde os jogadores assumem o controle do personagem principal (Reg), resolvendo enigmas neste profundo abismo. Sua missão é resgatar a sua querida irmãzinha das garras do malvado “Ser” que vive nas profundezas do abismo.

OBJETIVO

O objetivo do jogo será a diversão e o entretenimento do jogador por meio de um processo prazeroso para quem gosta de jogos 2D.

O jogo em si será de gênero quebra-cabeça em plataforma, haverá várias fases, denominadas de camadas do abismo, cujo é o único lugar inexplorado no mundo com muitos tipos variados de obstáculos e enigmas específicos para cada camada e assim alcançar o objetivo final. Haverá tipos diferente de dificuldades além de ser habitado por estranhas e maravilhosas criaturas desconhecidas pelos homens modernos. A cada final de fase irá conter um Boss, ou seja, um chefe cuja a força e a vida é maior que a das criaturas espalhadas pela fase.

MÉTODO

Há várias engines (motores gráficos) disponíveis para a criação de jogos. Neste jogo foi utilizado para sua criação o unity3D, software que é utilizado para o

desenvolvimento de jogos em 3D e 2D. Será usado o modo de cenário 2D onde a câmera é fixa no personagem principal e irá segui-lo pelas fases.

2D, que significa bidimensional é uma tela plana onde só poderá se mover através de dois eixos: vertical e horizontal, um desenho 2D possui imagens planas sem profundidade.

O unity é focado na área visual do jogo, ou seja, na montagem do ambiente para trabalhar em conjunto com a parte dos códigos (scripts), em que foi utilizado outra ferramenta, o Visual Studio Code, responsável pelo desenvolvimento e aplicação dos códigos.

A linguagem de programação que foi utilizada no desenvolvimento foi C#, uma linguagem de sintaxe parecida com (java e c++).

Também foi utilizada o Unity Asset Store uma plataforma com finalidade de possuir acesso a materiais 2D e 3D para a construção de jogos.

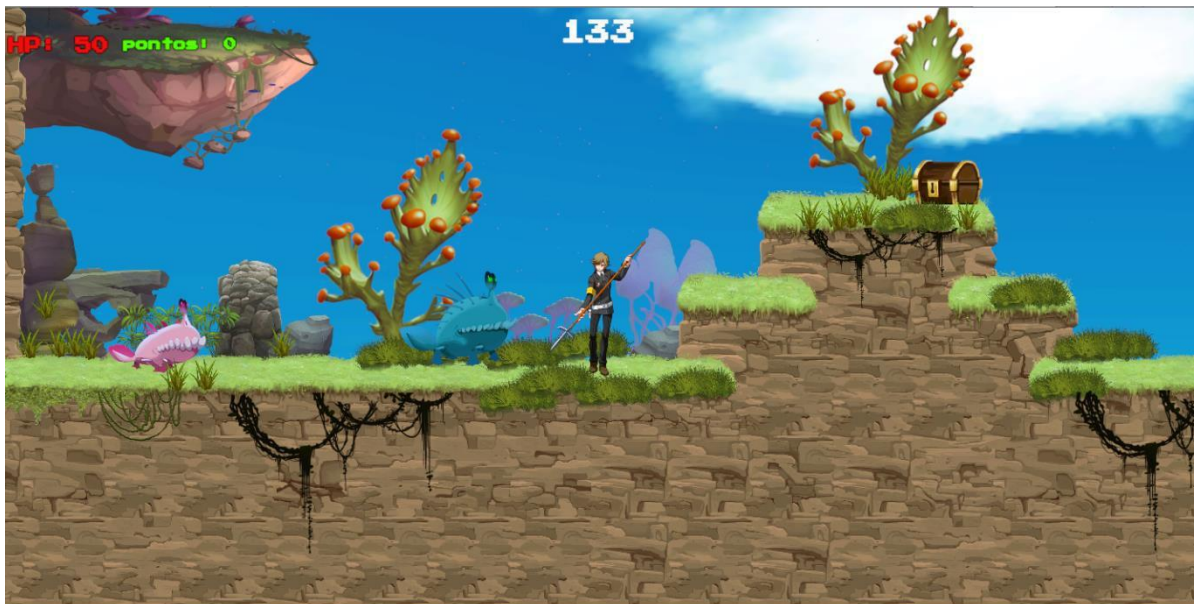
O contexto do jogo dá-se em uma ação de resgate, onde através de folhas deixadas por sua irmã com indicações de como encontrá-la.

Os desafios encontrados pelo jogador serão quebra-cabeças que possuem combinações de objetos, afim de obter elementos que juntos serão utilizados para superar fases distintas e também irá conter armadilhas que em contato com personagem diminui sua vida, sendo necessário superá-las. Haverá inimigos normais com tipos de ataque e danos variados que atacaram o personagem afim de impedi-lo de seguir em frente para o final da fase depois de superá-los, surgirá um inimigo mais poderoso (Boss), tendo um poder superior aos inimigos anteriores. As dificuldades aumentam com o número de inimigos e armadilhas que vão surgindo durante o avanço de fases. O personagem principal controlado pelo usuário irá possuir dois tipos de armas distintas. Haverá itens coletáveis pelo cenário de todas as fases, dentro de baús ou dropando de inimigos ao derrotá-los.

RESULTADOS

O jogo desenvolvido já possui seu executável, já podendo ser jogado com todos os requisitos propostos concluído, contendo controles simples de movimento como andar para frente ou para trás, pulo, agachamento e ataque.

Figura 1 – Tela do jogo (Primeira Fase)



Fonte: AUTOR, 2020.

CONCLUSÃO

De acordo com a ideia proposta, o jogo atingiu seu objetivo com cenários e interfaces com menus de fácil compreensão, torna-se a jogabilidade de forma limpa e intuitiva, contendo efeitos sonoros e som ambiente agradáveis e com fases distintas que desperta no usuário o entusiasmo e a vontade de prosseguir pelas fases onde ocorreram batalhas que incentivados pela trilha sonora, proporciona a satisfação do jogador de chegar até o desfecho das mesmas.

Se houver demanda é possível produzir a continuação do projeto fazendo atualizações futuras, bem como mudar a plataforma para aplicativo mobile e ter modos online com novos personagens e inimigos.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, S. M. B. Um estudo sobre a influência dos jogos eletrônicos sobre os usuários. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, v. 4, p. 2-11, 2008.

AGUILERA M; MÉNDIZ A. **Vídeo games and education**. ACM Computers in Entertainment, v.1, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

ALVES, Lynn et al. Jogos eletrônicos e Screenagens: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. **Silva, Eliane M.; Moita, Filomena; SOUSA, Robson P. Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas**. Campina Grande: **EDUEP**, 2007.