

DREAM

JOSÉ, M.M.¹; MARTINS, G.A.R. 2.; RANDO, D.R.²; MODESTO, L.R.³

RESUMO

Objetivo: Desenvolver um jogo para computadores pessoais. Tendo como objetivo proporcionar ao público, uma experiência do subconsciente em forma de um sonho.

Método: Foi adotada a metodologia evolucionária com o uso das ferramentas de desenvolvimento Unity e Visual Studio. **Resultado:** Apresentar uma forma de entretenimento para o usuário abordando conceitos de sonhos e subconsciente.

Palavras-chave: Jogo. Entretenimento. Subconsciente. Sonho.

ABSTRACT

Objective: Develop a game for personal computers. Aiming to provide the public, a subconscious experience in the form of a dream. **Method:** The evolutionary methodology was adopted with the use of Unity and Visual Studio development tools.

Result: Appeal to a form of entertainment for the user addressing concepts of dreams and subconscious.

Keywords: Game. Entertainment. Subconscious. Dream.

INTRODUÇÃO

De acordo com Huizinga (2000) o jogo é definido por uma atividade lúdica, composta por ações e decisões, respeitando as regras e buscando um objetivo. Sendo assim, podemos dizer que a ação do jogador influencia em todo o percurso ao longo do enredo. Os jogos de computador possibilitam transformar um ambiente real em digital, proporcionando experiências incríveis e interativas. Gerando múltiplas satisfações ao jogador (SCHUYTEMA, 2008).

¹ José Matheus Marroni. Acadêmico do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – PR. 2021.

² Guilherme Martins. Professor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – PR. 2021.

² Déverson Rogério Rando. Coodernador do Curso de Bacharelado de Sistemas de informação da Faculdade de Apucarana-FAP.Apucarana-Pr.2021.

³ Lisandro Rogério Modesto – Professor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Apucarana – FAP. 2021. Contato: Lisandro.modesto@fap.com.br

Desta maneira o jogo explora a imersão dos sonhos. Os sonhos ocorrem quando o indivíduo adormece e proporcionam fenômenos imersivos. Estes apresentam similaridade com o ato de jogar (FACHINETTO, 2015). Neste sentido, o jogo desenvolvido, utiliza os mecanismos dos sonhos para criar um ambiente em que nosso personagem enfrenta obstáculos gerados dentro desses.

OBJETIVO

Desenvolver e implementar um jogo de plataforma 2D ambientado nos mecanismos do sonho onde o personagem é levado a atingir objetivos específicos para concluir o cenário.

MÉTODO

Neste projeto é utilizado o método evolucionário (SOMMERVILLE, 2011). Neste método, é feito a entrega de uma versão inicial, contendo as funcionalidades mínimas de uso, e então partindo dela serão adicionados incrementos. Estes incrementos buscam proporcionar versões cada vez mais completas e com qualidade, mostrando assim uma evolução gradativa até a sua entrega final.

As artes presentes no jogo são de um pacote fornecido pela a empresa Danki Code, disponível mediante compra em seu web site³.

Para o desenvolvimento desse jogo será utilizado a ferramenta Unity (2021) associado a linguagem C# (MICROSOFT, 2021), para a criação de scripts.

RESULTADOS

O jogo, em processo de desenvolvimento, apresenta funcionalidades presentes no personagem principal como sua movimentação, ataque e habilidade de pular, como também sua perda de vida, interação com elementos no cenário, inimigos que contêm vida e movimentação própria e telas funcionais dentro do jogo.

No cenário contará com diversas plataformas, onde por elas está distribuído itens coletáveis, vidas e seus inimigos, o jogador deve passar por esses obstáculos destruindo as caixas presentes no cenário até o final do cenário se destruir todas as caixas e chegar ao final conclui a fase.

Figura 1 – Tela Inicial do Jogo (Exemplo)



Fonte: Compilação do Autor (2021).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento deste projeto espera-se proporcionar um entretenimento especificamente relacionado ao mecanismo dos sonhos. Desta maneira a representação presente só é uma interpretação do desenvolvedor sobre esse tema, abrindo uma grande possibilidade para o crescimento e desenvolvimento futuro do jogo.

Presentes nos testes realizados no jogo, apresentam um desafio para o usuário, onde usando a concentração e coordenação para concluir e passar os obstáculos.

Seguindo o cronograma de desenvolvimento, cumprindo as metas, analisando as melhorias a serem implementadas, como partir para outras plataformas para atingir um novo nicho de usuários.

REFERÊNCIAS

AMARANTE, P.; BASAGLIA, F. Huizinga J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 1971.

FACHINETTO, Lisiane; DE ALMEIDA, Patrick Caldeira. Fantasias, sonhos e símbolos: contribuições psicanalíticas para a concepção de conteúdo para jogos. **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

MICROSOFT Visual Studio. Versão 2022: Microsoft, 2021. Disponível em: <https://visualstudio.microsoft.com/pt-br/downloads/>. Acesso em: 18 out. 2021.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. Cengage Learning, 2008.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

UNITY. Versão gratuita: Unity Technologies, 2021. Disponível em: <https://store.unity.com/pt#plans-individual>. Acesso em: 18 out. 2021.