

# CAÇA AO TESOURO

LIMA, Isabelle Cristinie Ferreira; MARTINS, Guilherme Augusto dos Reis; RANDO, Déverson Rogério; MODESTO, Lisandro Rogério

**Palavras-chave:** Implementar; Jogo; Entretenimento.

## INTRODUÇÃO

Jogos são uma forma de entretenimento que se difere muito dos livros e filmes, uma das principais características é por serem interativos.

Os jogos começaram a ganhar novas áreas de interação devido ao avanço da tecnologia “[...] jogos podem envolver diversos fatores positivos: cognitivos, culturais, sociais, afetivos etc. Jogando as crianças aprendem, por exemplo, a negociar em um universo de regras e a postergar o prazer imediato.” (MATTAR, 2010, p. 16).

Em um jogo, o jogador deve interagir por meio de uma interface, como um teclado ou um controle, enviando comandos. Nessa interação é preciso que o jogador faça escolhas relacionadas ao desenvolvimento dos personagens, como também quais comandos executar, com qual velocidade e qual ordem.

A influência dos jogos é muito além do que treinar o raciocínio lógico, também contribui na tomada de decisões e na capacidade de improvisar. Os jogos fazem raciocinarmos porque sempre dão várias possibilidades e cabe ao jogador tomar a decisão rapidamente.

Os jogos desenvolvem habilidades, como pensar e planejar estratégias para resolver os desafios e avançar para os próximos níveis, analisar bem e se organizar para alcançar o objetivo, estimulando desde o pensamento lógico a observação e intuição (BATISTA, 2008).

## OBJETIVO

Implementar um jogo 2D que sirva de entretenimento e que exija dos jogadores concentração e a tomada de decisões rápidas. O jogador deve enfrentar obstáculos, completar 3 níveis para achar o baú do tesouro perdido e enfrentar inimigos tendo uma experiência desafiadora mas ao mesmo tempo divertida. Com isso, trabalhando com a agilidade e o raciocínio, sendo capaz de auxiliar a lidar com certas situações, pois estimula a fazer boas escolhas sob pressão.

## MÉTODO

Neste projeto foi utilizado o método evolutivo onde é feito a entrega de uma versão inicial do jogo e partindo dela desenvolver versões cada vez mais completas até a sua entrega final. Foi utilizado também o software de desenvolvimento de jogos 3D e 2D, no Unity 3D, foi implementada também a Asset Store, onde disponibiliza muitos recursos que são utilizados em jogos. O estilo de jogo será o de plataforma 2D onde o jogador pode explorar os cenários para concluir as fases.

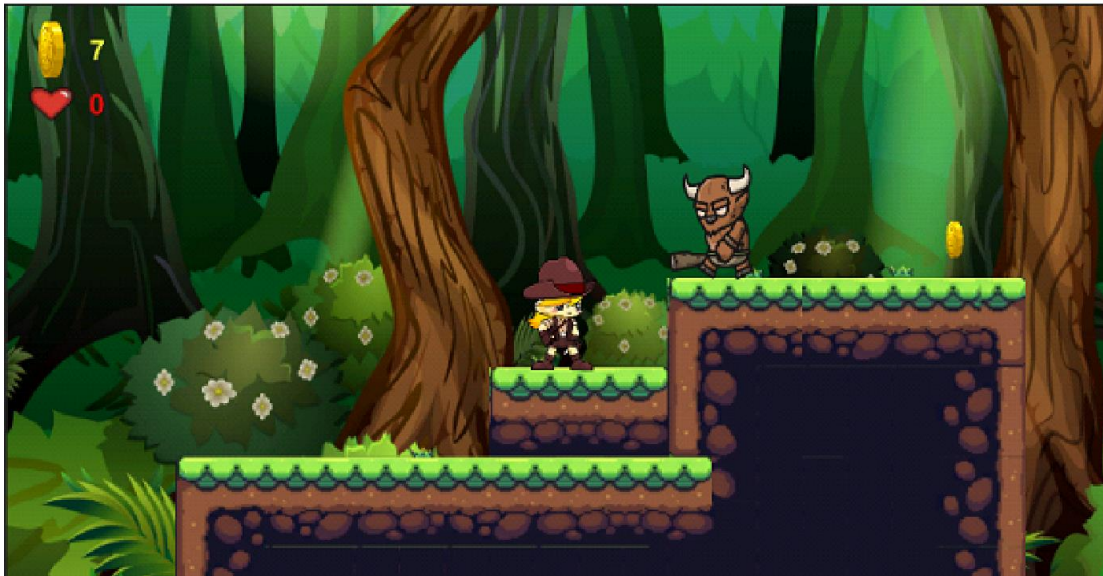
- Unity: focado na parte visual do jogo que tem um conjunto de ferramentas para facilitar o desenvolvimento e trabalhar em conjunto com os scripts (códigos)
- Para os códigos foi utilizado a linguagem de programação C#
- A linguagem de programação foi implementada na ferramenta Visual Studio 2022 que é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) da Microsoft para desenvolvimento de software
- AssetStore: utilizada para busca de elementos 2D como sprites gratuitos

O jogo será inteiramente 2D onde a tela e imagens são planas, sem profundidade e só poderá se mover através dos eixos horizontal e vertical.

## RESULTADOS

O jogo está em fase final de desenvolvimento, com algumas funções já finalizadas, como 2 de 3 fases concluídas, o personagem principal (player), os inimigos, contagem de pontos, trilha sonora, cenários e a interface do usuário (play, game over e pause).

### 1. Cenário do jogo



Fonte: AUTOR,2022

## CONCLUSÃO

Com o desenvolvimento do jogo foi proporcionado um entretenimento com o objetivo da história que deixa divertido e desafiador e a trilha sonora escolhida combina muito com a temática do jogo o que deixa agradável.

Objetivos futuros é fazer uma versão mobile para disponibilizar em uma loja de aplicativos e também implementar mais funções no jogo, como um “ranking” informando o tempo e os pontos de outros jogadores

## REFERÊNCIAS

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2010. Acesso em 05 out. 2022

Disponível em:

[http://hrenatoh.net/\\_diretorio/%23\\_\\_Bizonho/Games%20na%20Educa%27o.pdf](http://hrenatoh.net/_diretorio/%23__Bizonho/Games%20na%20Educa%27o.pdf)

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patricia 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.