

# JOGO EMPIRE MANAGER

LAMEZON, Gabriel Binelli<sup>1</sup>; RANDO, Deverson; MODESTO, Lisandro Rogério

**Palavras-chave** Jogo. Estratégia. Entretenimento.

## Introdução

O surgimento dos jogos começa com registros nas antigas civilizações do Egito e Mesopotâmia. Ainda assim, o modo lúdico de viver e criar cenários com realidades inventadas é algo presente desde o princípio, como os jogos de tabuleiro (Montovani, 2022). Com a invenção e comercialização da internet, a sociedade está cada vez mais migrando do mundo real para o mundo digital, o que afeta não apenas negócios e educação, mas também o entretenimento, incluindo jogos.

Os jogos desempenham diversos papéis na sociedade e têm impactos variados em diferentes aspectos da vida humana. Eles servem como forma de entretenimento, proporcionando prazer e relaxamento para o jogador. Além disso promovem a socialização, como nos jogos de tabuleiro e multijogador online, que podem reunir amigos e familiares. Na educação, jogos educacionais podem ajudar na aprendizagem, tornando-a mais envolvente, interativa e eficaz. Por exemplo, jogos de matemática podem tornar o aprendizado de conceitos complicados mais divertido e acessível (Rachid, 2021). Além disso alguns jogos são usados como forma de terapia para tratar condições de saúde mental, como ansiedade e depressão, proporcionando um ambiente seguro para a expressão de emoções e o alívio do estresse.

No Brasil a indústria de entretenimento e mídia está prosperando, no ano de 2022 fechou com receita de 33 bilhões de dólares, marcando um avanço de 8,6% (Queiroz, 2022). Dentro dessa área o setor de jogos desempenha um papel significativo, impulsionando o crescimento dessa indústria em rápido desenvolvimento.

## Objetivo

Implementar um jogo 3D de estratégia que seja divertido, desafiador e em turnos.

## **Método**

O jogo foi feito no Unity 3D URP na versão do editor de 2022.1.0f1. As animações e personagens foram retirados no site Mixamo. Já o código foi feito em C#, possuindo várias classes com cada uma possuindo sua determinada função.

As árvores, montanhas, castelos e outros objetos foram feitos no software de edição 3D Blender. Alguns sons foram retirados do site Freesound.

## **Desenvolvimento**

No jogo existirão 7 facções e o jogador deve escolher uma antes de jogar, cada facção terá unidades e uma capital, ambas possuem pontos de vida e pontos de ação.

Haverá dois tipos de unidades, os escudeiros que podem se mover, atacar unidades inimigas e se curar e os cruzados que podem apenas se mover e atacar. Ambas as unidades possuem um número máximo de 2 pontos de ação, esse número é recuperado ao máximo a cada final de turno. As ações de se mover, atacar e curar são de 1 ponto de ação para o fazer. Cada unidade pode se mover dentro de 5 unidades de distância e tanto os ataques e quanto as curas possuem um valor fixo inicial e mais um valor randômico, tornando-a um valor diferente para cada ação. Cada ataque consome a vida do alvo, caso os pontos de vida de uma unidade chegam a zero a unidade morre.

Cada capital tem o acumulo de pontos de ação ilimitados e a única ação que podem tomar é a de recrutar cruzados, custando 10 pontos de ação para o fazer. Uma vez que a vida da capital chegue a zero o atacante toma a capital para si.

O jogo funcionará em turnos, onde haverá o turno do jogador e o turno dos inimigos. Quando todas as unidades e capitais do jogador forem derrotadas o jogador perde, e quando o jogador tomar todas as capitais ele se torna vitorioso.

Antes de jogar haverá uma tela de menu onde o jogador escolhe uma entre 7 facções para jogar.

O jogo está em fase final de desenvolvimento, com as funções de facção, unidades e capitais já finalizadas, faltando finalizar o som, a tela de vitória e derrota, e finalizar o mapa.

### 1-Cenário do jogo.



Fonte: AUTOR,2023

### Conclusão

Está sendo desenvolvido um jogo de estratégia que seja divertido e desafiador, com o jogador gerenciando o exército da sua facção contra as facções rivais.

Adições futuras são: criar um novo tipo de unidade arqueiro, adicionar tutorial e fazer algumas modificações no mapa.

### Referências

QUEIROZ, Ricardo. Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2022-2026. **PwC**. Disponível em: <https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividade/entretenimento-midia/2022/outlook-2022.html>. Acesso em: 30 set. 2023.

MONTOVANI, Igor. O que são jogos de tabuleiro? Qual a origem? Como funciona?. **Mktesportes**. 24 de outubro de 2022. Disponível em: <https://mktesports.com.br/blog/jogos-tabuleiro/o-que-sao-jogos-tabuleiros/>. Acesso em: 04 out. 2023.

RACHID, Michelle. A importância dos jogos na educação. **PlayKids**. 19 de outubro de 2021. Disponível em: <https://blog.playkids.com/importancia-dos-jogos/>. Acesso em: 04 out. 2023.