

# MYSTERY OF DUNGEON HUNTERS

SALLES, Kevin Willian Garcia<sup>1</sup>; SILVA, Felipe Gustavo<sup>2</sup>; Modesto, Lisandro Rogério;  
Rando, Déverson Rogério

**Palavras-chave:** Visual Novel, Jogos, Leitura.

## INTRODUÇÃO

Os jogos sempre tiveram um grande potencial para ensino ou para moldar seus usuários, quantos jogos educacionais sendo criados para auxiliar as escolas e alunos com dificuldade no aprendizado convencional. Porém quando passamos a observar a maioria dos jogos que estão sendo lançados ultimamente, por mais que tenhamos tido uma grande evolução nas tecnologias, tem-se tido uma crítica na perda de qualidade de enredos e jogabilidades saturadas no mercado dos videogames [Razzino 2014].

E quando ainda alguma empresa lança um jogo com uma história profunda, cheia de altos e baixos, que deveria prender a atenção do jogador, grande parte apenas vai pulando as *cutscenes* para ir direto ao *gameplay*.

Em reportagem publicada pela agência Brasil, de 2015 para 2019 o Brasil perdeu mais de 4,6 milhões de leitores, um número muito elevado.

Principalmente entre os mais jovens a leitura tem se tornado cada vez menos comum, e para os considerados “gamers” cada vez menos pessoas têm um gosto por ler.

Portanto, porque não unir uma necessidade existente que é exercer mais a leitura e adquirir um gosto pela leitura em um jogo, não necessitando criar um novo estilo de jogos, mas usando o já conhecido e até antigo *Visual Novel* (surgiu em 1996).

## OBJETIVO

O objetivo do jogo *Mystery of Dungeon Hunters* é, provocar no jogador um envolvimento com a história, a fim de gerar entretenimento, diversão e um gosto pela leitura.

<sup>1</sup>Acadêmico do Curso do Bacharelado de Sistemas de Informação da faculdade de Apucarana – FAP

<sup>2</sup>Docente/Orientador Mestre do Curso de Bacharelado em Sistema de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP

O jogo traz uma temática de RPG medieval, inspirada em uma história de um D&D.

Para gerar um certo desafio, e não ficar somente na história, de maneira que se tornar maçante a leitura da *Novel* o jogo tem algumas fases de plataforma, para que o jogador tenha uma imersão maior no jogo e tenha interesse em saber como será o desfecho final na história.

## MÉTODO

A história do jogo foi adaptada e baseada em uma sessão de D&D mestrada por Matheus Alexandre Devorany Da Silva(autor da história). Todo jogo está sendo feito utilizando o *Unity* e o *Visual Studio Code*, sendo utilizado a linguagem C#.

O jogo está sendo produzido totalmente em 2D, sendo disponível somente para o sistema operacional *Windows*.

Os assets usados no jogo foram gerados por IA ou adquiridos na Unity Asset Store, o personagem principal e boss foi feito por encomenda no site fiverr.com, sendo imaginado e desenhado pelo designer conhecido como *jamw0lf*.

Os sons usados no jogo foram adquiridos de maneira gratuita junto ao *Studio Youtube*.

O jogo está dividido em três fases que intercalaram a *Visual Novel*, cada fase com um detalhe único nela, a primeira sendo um grande labirinto, a segunda dois grandes troncos na vertical, sendo necessário somente subir, a terceira fase é apenas horizontal, tendo somente uma direção, e cada fase é contextualizada na história.

## DESENVOLVIMENTO

O jogo está se encaminhando para fase final, a história já está produzida, restando colocá-la no jogo, a primeira fase está finalizada, a segunda fase está já nos últimos detalhes, e a terceira fase ainda está no início, tendo somente os *Assets* dispostos no cenário.

### Figura 1 - Imagem do começo da segunda fase



Fonte: Autor do Trabalho

**Figura 2 - Imagem do boss da primeira fase**



Fonte: Autor do Trabalho

## **CONCLUSÃO**

O jogo foi desenvolvido com intuito de provocar um envolvimento dos jogadores com a história e tentar gerar um gosto pela leitura. Conseguir provocar uma mudança positiva na vida de alguém através de um jogo é o principal objetivo a se alcançar.

Mystery of Dungeon Hunters ainda está em desenvolvimento, seu término está previsto para metade de novembro de 2023 e seu lançamento nas plataformas de distribuição de jogos ainda é incerto.

## REFERÊNCIAS

RAZZINO, R. E. 2014. A incompletude narrativa como efeito de sentido nos jogos digitais. Florianópolis, v. 10, n. 1, p. 46-75, janeiro/julho. 2014.

TOKARNIA, Mariana. Brasil perde 4,6 milhões de leitores em quatro anos. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-09/brasil-perde-46-milhoes-de-leitores-em-quatro-anos#:~:text=O%20Brasil%20perdeu%2C%20nos%20últimos,de%2056%25%20para%2052%25>. Acesso em: 02 de outubro de 2023.