

# VIAGEM UNIVERSAL - JOGO PARA COMPUTADOR

ANTONIO, Vitor Vailati<sup>1</sup>; RANDO, Déverson Rogério<sup>2</sup>; MODESTO, Lisandro Rogério;

**Palavras Chave: Jogo, Entretenimento, Desenvolvimento.**

## INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de jogos para entretenimento vem sendo bem impactante pois através dele vem se obtendo conhecimento de modo a ser bem mais importante que apenas para diversão, o mercado de jogos ele vem em constante crescimento e inovação, de acordo com a 9ª edição da Pesquisa Games Brasil, levantamento anual sobre o consumo de jogos no país, aponto um crescimento do publico de games no Brasil chegando a 74,5% em 2022 um crescimento de 2,5% em relação a 2021, outro dado apontado e 76.5% das pessoas que jogam consideram os games como sua principal forma de entretenimento um crescimento de 8,5% em relação a 2021.

Com o desenvolvimento desse tipo de jogo e possível se obter novas tecnologias, narrativas, mecânicas de jogo e design de interação assim resultando em aprendizado pratico valioso e experiência relevante para futuras carreiras na indústria de jogos ou em campos relacionados. Além disso os jogos são uma forma poderosa de contar histórias e envolver jogadores em narrativas complexas, um jogo com esse propósito pode explorar quesitos muito importante como questões culturais ou sociais por meio da construção de mundos virtuais e enredos envolventes tendo relevância acadêmica em outras áreas.

O desenvolvimento de jogos exige uma abordagem estruturada e organizada em seu projeto com o objetivo de proporcionar uma experiência envolvente e cativante aos jogadores.

O Desenvolvimento de um jogo tem a necessidade de planejar cuidadosamente os requisitos, a estrutura do jogo e a experiência do jogador, garantindo que o resultado final seja envolvente e agradável.

<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

## **OBJETIVO**

Desafiar jogadores a atravessarem planetas, coletando pontos e superando obstáculos criando uma experiência de entretenimento leve e acessível em plataforma 2D proporcionando diversão acessível para um amplo público.

## **MÉTODO**

Foi feito um procedimento que chamamos de GDD(Game Design Document) para coletar todos os requisitos do jogo que foi dividido em várias fases essenciais, que incluem: 1)Aquisição de requisitos: Nesta fase procurei compreender os objetivos do jogo, o público-alvo, os recursos que serão utilizados e a mecânica do jogo isso envolve coletar as informações sobre o gênero do jogo características distintas e a história que queria contar. 2)Projeto dos aspectos do jogo: Nesta fase defini a lógica que o jogo teria, a mecânica de jogo, a física do mundo e a interação entre o jogador com o ambiente do jogo. 3)Design de Interatividade do jogo: Nesta fase decidi como os jogadores podem percorrer o jogo, como suas escolhas afetarão o progresso e como as diferentes partes do jogo estarão conectadas para avançar na história. 4)Projeto do conteúdo do jogo: Nesta fase será coletei informações de gráficos, áudio, animações, personagens, cenários, entre outras informações que compõem o jogo no geral.

Após selecionar as informações foi analisado a tecnologia usada para o desenvolvimento do jogo, que foram o Unity para o desenvolvimento do visual e a lógica do jogo, e foi utilizado o Visual Studio na linguagem C# para o desenvolvimento dos scripts e códigos para movimentações e interações do personagem principal com o ambiente do jogo.

## **DESENVOLVIMENTO**

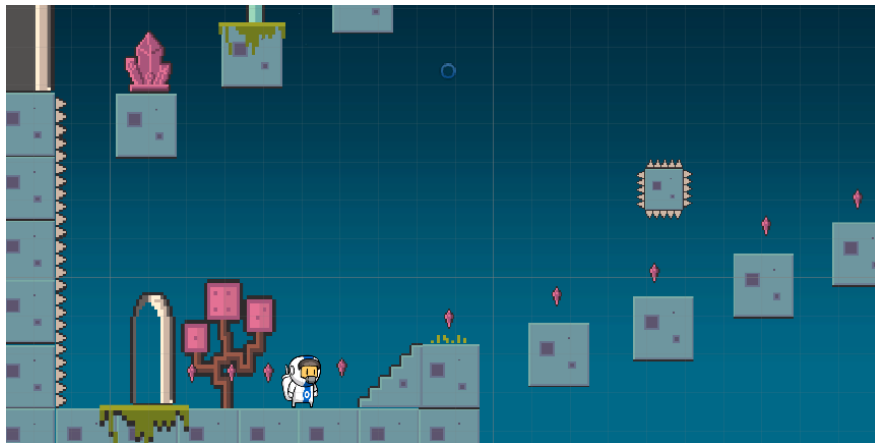
Após selecionado todos os dados e a tecnologia que seria utilizada para o desenvolvimento do jogo, comecei a desenvolver o projeto dentro das tecnologias então selecionei os Sprites(Termo utilizado para um elemento visual como o personagem, cenário, inimigos, itens, etc), em seguida introduzi esse elemento dentro do Unity e então se iniciei o processo de criação de uma fase em seguida com o visual já finalizado implementei as funcionalidades da física dos itens e personagens ainda dentro do Unity após isso utilizando o Visual Studio implementei

os scripts que implementariam a movimentação e a interação do personagem com o resto do jogo.

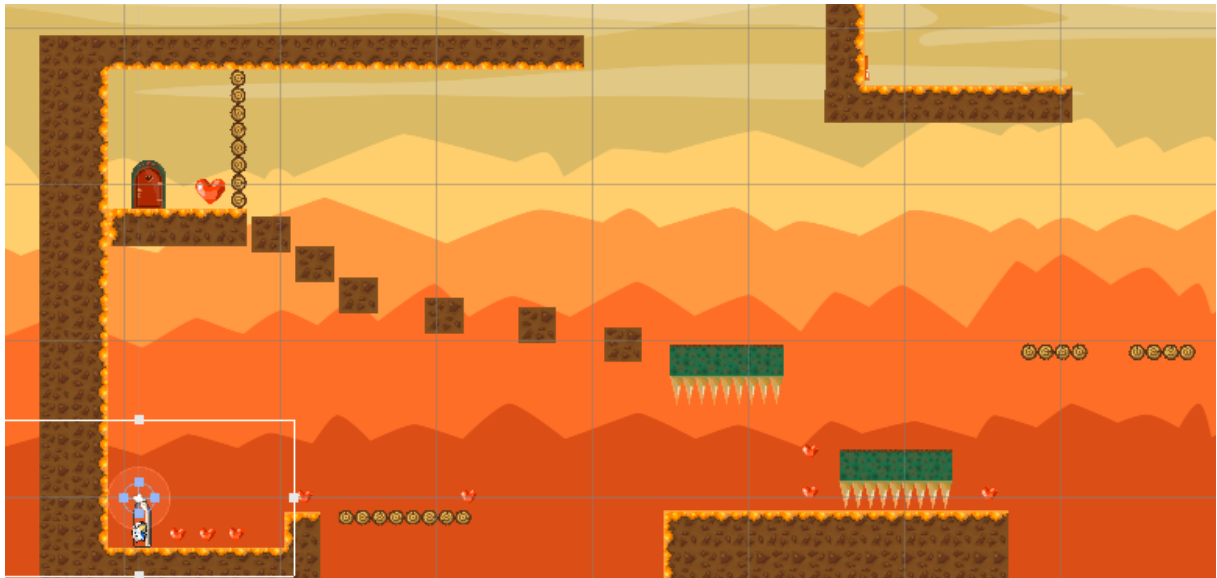
Atualmente o jogo ainda está em fase final de desenvolvimento, e desde já, fazendo o cumprimento dos requisitos necessários, já sendo possível movimentar o personagem, coletar os recursos que são utilizados como moedas, interação do personagem com cenários e inimigos assim podendo já ser testado.

Na primeira fase e segunda fase já é possível coletar os itens ter interação com plataformas e obstáculos que estão no caminho

**Figura 1 –  
Primeira  
Fase**



Fonte: Autor do Trabalho



**Figura 2 – Segunda Fase**

Fonte: Autor do Trabalho

## **CONCLUSÃO**

O projeto do jogo em desenvolvimento visa proporcionar uma experiência envolvente e cativante para os jogadores, trazendo entretenimento e desafios enquanto mantém o foco na diversão. O objetivo é criar um jogo que seja acessível e agradável para um amplo público, oferecendo momentos de lazer e descontração.

O Viagem Universal, ainda está em fase final de desenvolvimento, e sendo testado constantemente, com data de término prevista ao final do ano de 2023.

## **REFERÊNCIAS**

Pesquisa Games Brasil: público de games aumentou para 74,5%, in GLOBO: São Paulo, SP, Redação do Ge, 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/04/18/pesquisa-games-brasil-2022-publico-de-games-aumentou-para-745percent.ghtml>. Acesso em: 28 agosto, 2023.