

VIAGEM UNIVERSAL - JOGO PARA COMPUTADOR

ANTONIO, Vitor Vailati¹; RANDO, Déverson Rogério²; 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.

¹Acadêmico do Curso do Bacharelado de Sistemas de Informação da faculdade de Apucarana – FAP

²Docente/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

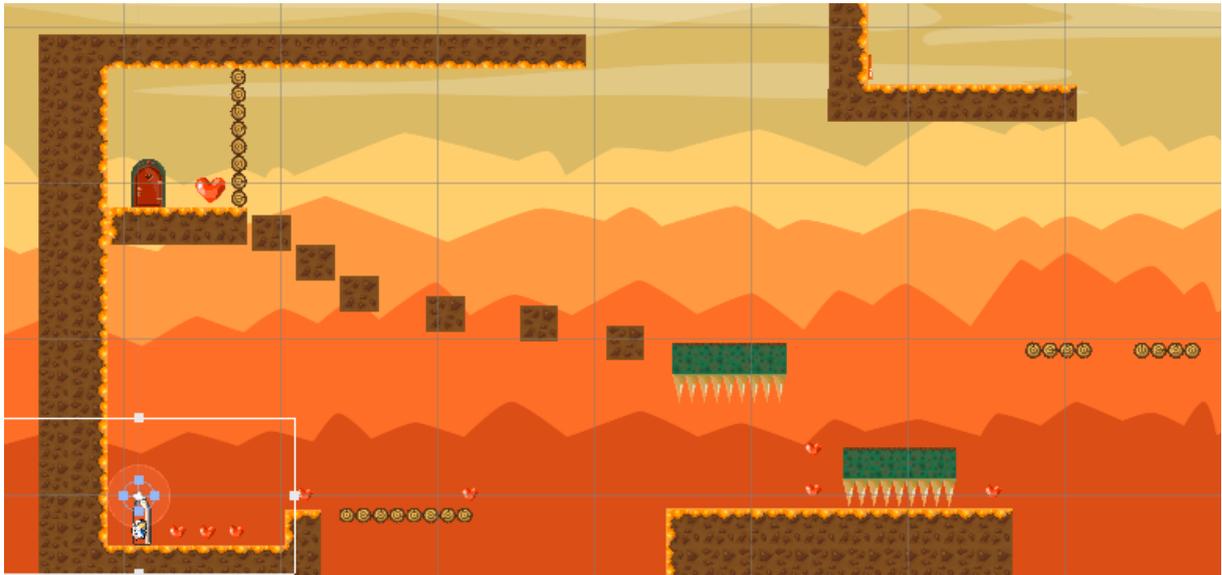


Figura 2 – Segunda Fase

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.