



SUMÁRIO

34027 - ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIGITAL EM UNITY3D Mariana Lopes Accordi, Luciano Antunes ¹	2
---	---

Resumo de Pesquisa (concluído)

34027 - ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIGITAL EM UNITY3D

Mariana Lopes Accordi, Luciano Antunes¹

¹Curso de Jogos Digitais, Unidade Acadêmica de Ciência e Tecnologia,
Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma, Brasil.

O projeto visa demonstrar as etapas de desenvolvimento de um jogo digital. Mesmo tendo um motor de jogo para criação do mesmo, sem uma boa metodologia o projeto fica desorganizado e o processo consome mais tempo do desenvolvedor. Em alguns casos, os projetos são até mesmo abandonados. A primeira etapa é a ideia. Tendo uma boa definição do que será o jogo. Inicialmente foi utilizado uma metodologia de *brainstorm*, na qual foi levantado os tipos de elementos a serem inseridos ao jogo digital. Após o levantamento de ideias, é então realizado um mapa mental ligando todas as ideias para uma melhor organização da mesma. Tendo de exemplo jogos de plataforma que se tornaram populares ao longo dos tempos. A segunda etapa é a documentação, que é registrado todo o conceito definido do jogo. Conceitos básicos, com características do jogo, descrição do ambiente e personagem, regras, jogabilidade, ferramentas que devem ser utilizadas, plataforma, enquadrando também toda a parte da arte como: música, efeitos, roteiro, arte conceitual, etc. O fluxo do jogo se resume em locomoção pelo cenário, coletando os itens que geram poderes. Combate os inimigos e progride, até chegar no inimigo final e ao derrotá-lo, o jogador poderá ir para o próximo nível. A documentação pode ser alterada ao longo das outras etapas, com várias versões, mantendo o mais atualizado possível. A próxima etapa é de criação do jogo. Na criação do jogo foi utilizada a ferramenta Unity 3D e a linguagem em C#. A ferramenta foi utilizada como o motor do jogo tanto para o desenvolvimento, como para alterações de efeitos sonoros. O início do desenvolvimento do jogo mostrou uma visão geral de como funciona o processo de criação de um jogo. Apesar da disponibilidade de vários *assets* prontos pela própria loja do motor, é necessário fazê-los funcionar de alguma forma que se integrassem. A maior dificuldade encontrada no desenvolvimento, foi a atualização do motor. O jogo passou por 3 atualizações que fez toda a arquitetura desenvolvida se perder a cada atualização. As mecânicas do jogo já foram construídas, tais como a movimentação do personagem e inimigos, os efeitos de habilidades, a coleta, entre outros. O projeto ainda está em desenvolvimento, sendo apenas um protótipo, faltando a otimização do jogo, incluindo melhoria do consumo de memória e os aspectos visuais.

Palavras-chave: Plataforma, Protótipo, *Brainstorm*, *Assets*.

Fonte financiadora: PROPEX e PIC170.