

O mercado mundial de jogos eletrônicos atual está em plena popularidade, tanto pelos campeonatos de e-sports, quanto pelas comunidades e produção multinacional de consoles. No Brasil não é diferente, é o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina, consumindo e produzindo inúmeros jogos de gêneros variados. Dentre estes, existem os jogos de plataforma, que mesmo tendo seu surgimento nos anos 80, são populares até os dias de hoje. O objetivo do projeto foi estudar o processo de desenvolvimento de um jogo 2D de plataforma; buscando aprender as diferentes etapas e mecânicas de criação de um jogo desse gênero; e produzindo uma fase com as características aprendidas colocadas, na prática, em funcionamento. Foram pesquisadas game engines, que são plataformas de desenvolvimento de jogos. Durante o processo de seleção foram colocadas em tabela as possibilidades gratuitas disponíveis, e analisando as vantagens e desvantagens de cada uma, foi selecionada a Unity. Com a leitura da documentação da engine e das funcionalidades da plataforma, foram feitas considerações do que seria viável de se colocar no projeto. Para o desenvolvimento, foi necessário fazer pesquisas por meio de vídeo aulas, sites e fóruns de diversas mecânicas de jogo; e, durante um período de alguns meses, periodicamente, foi sendo estudado algum recurso novo, buscando acrescentá-lo no projeto. Foram feitas mecânicas básicas de um personagem de plataforma: andar, pular e lançar projéteis; jogável em teclado e controle. Desenvolvidos objetos que aparecem aleatoriamente e interagem com o personagem. Adicionados inimigos programados para atirar e realizar diálogos, também sendo criado o sistema de vidas. Acrescentados inimigos com movimento de patrulha, que seguem o protagonista; animações, arte do cenário e plataformas, sons, músicas e sistema de câmera com efeito parallax. Funções como menu, para a pausa do jogo, telas de início e derrota. Também foi acrescentado um cenário restrito, que só pode ser acessado após a eliminação dos adversários. Por fim, foi feita a finalização da fase única, que se encerra com o aparecimento de um chefe com quatro tipos de ataques programados. Foi concluída uma fase de jogo de plataforma 2D com uma narrativa para envolver todas as mecânicas estudadas, porém, cabe dizer que ainda existem diversas outras ideias e recursos que poderiam ser acrescentados ao projeto, como: inteligência artificial, multiplayer, inventário, interações com os objetos do cenário, mais inimigos e fases subsequentes.