SAMOEL WEBER

**DUNGEONS AND FORESTS**

NOME DO ALUNO

SINOP-MT

2023

**SUMÁRIO**

[1. INTRODUÇÃO 3](#_Toc138183615)

[2. OBJETIVO 3](#_Toc138183616)

[2. METODOLOGIA 4](#_Toc138183617)

[3. CONCLUSÃO 5](#_Toc138183618)

[4. REFERENCIAL TEÓRICO 9](#_Toc138183619)

# INTRODUÇÃO

O objetivo deste projeto é desenvolver um sistema de jogo 2D que possa atender a um público amplo, proporcionando uma experiência divertida e desafiadora, a jogabilidade contara com um sistema de parkour e combate a monstros. O jogo será desenvolvido em uma plataforma chamada Unity, nesta plataforma será desenvolvido a jogabilidade, movimentação e cenários. As imagens gráficas como background, pisos, ambientes, monstros e personagens serão desenvolvidos em uma plataforma online chamada Piskel, a mesma é focada na criação de imagens em pixelart.

# OBJETIVO

Se aventurar por um mundo com masmorras, armadilhas e monstros.

* 1. OBJETIVO GERAL

O objetivo geral deste trabalho foi desenvolver um game 2D, onde você pode se aventurar e se divertir enquanto tenta sobreviver a obstáculos e monstros.

* 1. OBJETIVO ESPECÍFICO

Desenvolver habilidades e ampliar o conhecimento na área de games, explorando a área de criação de games.

# METODOLOGIA

* 1. UNITY

O Unity é um dos mais conhecidos motores de desenvolvimento de videojogos. O termo motor de desenvolvimento ou motor de jogo, refere-se a um tipo específico de software que possui uma série de rotinas de programação que permitem a projeção, criação e a operação de um ambiente interativo, ou seja, de um videojogo, experiencia digital ou filme/animação. O Unity é um dos mais conhecidos motores de desenvolvimento de videojogos. O termo motor de desenvolvimento ou motor de jogo, refere-se a um tipo específico de software que possui uma série de rotinas de programação que permitem a projeção, criação e a operação de um ambiente interativo, ou seja, de um videojogo, experiencia digital ou filme/animação.

Entre as funcionalidades típicas de um motor de jogo, estão as seguintes:

* Motor gráfico para renderização de gráficos 2D e 3D;
* Motor de física que simula as interações entre objetos;
* Sistema de iluminação;
* Animações;
* Sons;
* Programação de inteligência artificial;
* Programação por scripting;
* Simulação de partículas;
  1. PISKEL

Piskel é uma ferramenta gratuita que roda diretamente do seu navegador. Ele te permite criar animações, exportar PNG e GIF, visualizar o resultado do seu trabalho enquanto está editando (permitindo fazer ajustes em tempo real) e criar galerias privadas. Ele é Open Source e também disponibiliza uma versão para você baixar para poder usar offline

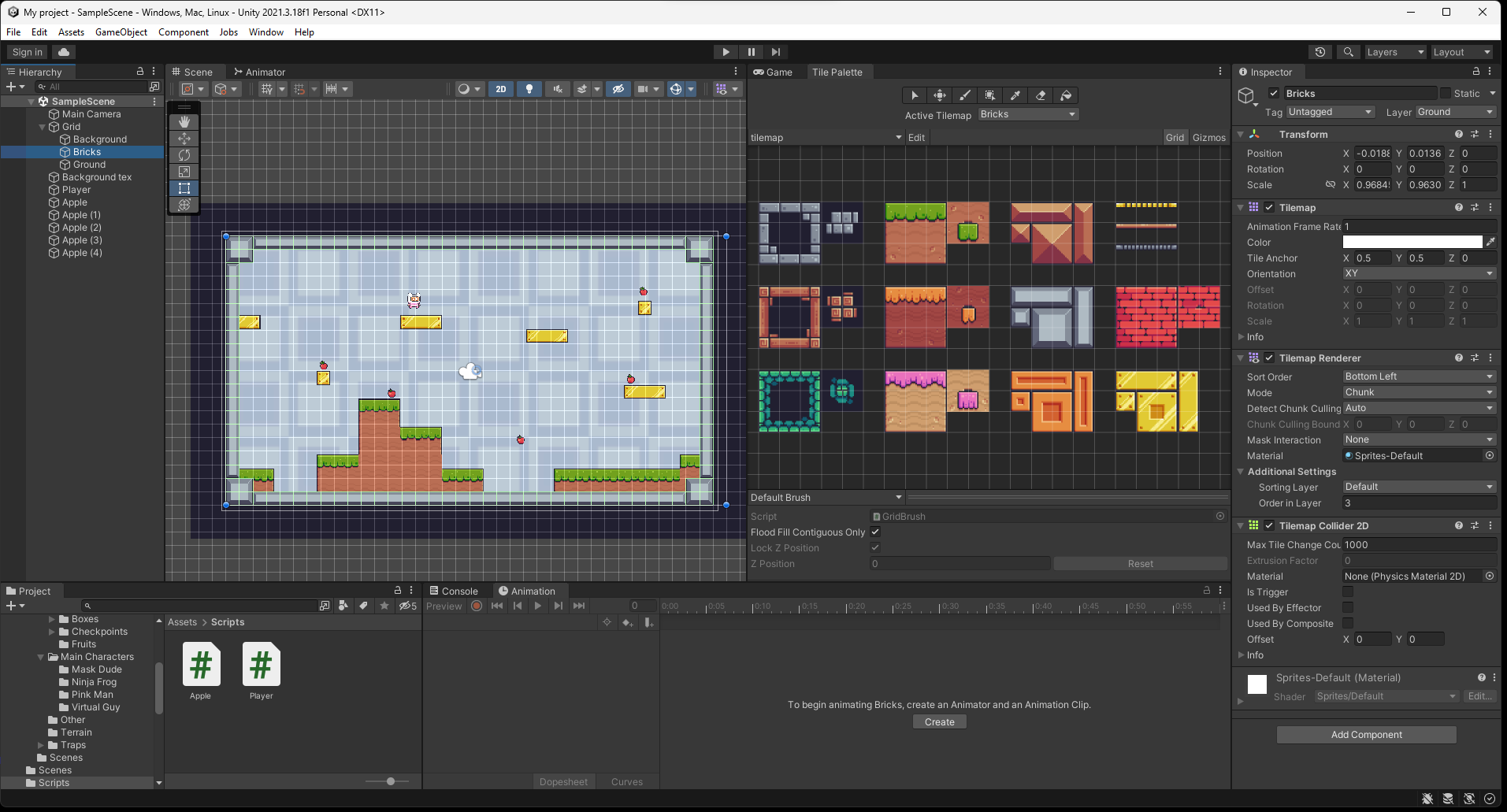
# CONCLUSÃO

Este projeto apresenta um game 2D, o intuito é ser um jogo simples e fácil de se jogar. O jogo 2D será ambientado em florestas e masmorras, onde terá diversas criaturas que tentarão impedir o seu progresso, más como se não bastasse somente as criaturas, também haverá diversos obstáculos em sua jornada. Ao fim finalmente conseguirá escapar da parte sombria e perigosa da floresta e chegará a ponto de descanso final.

**3.1.** **Desenvolvimento**

**Tile Palette**

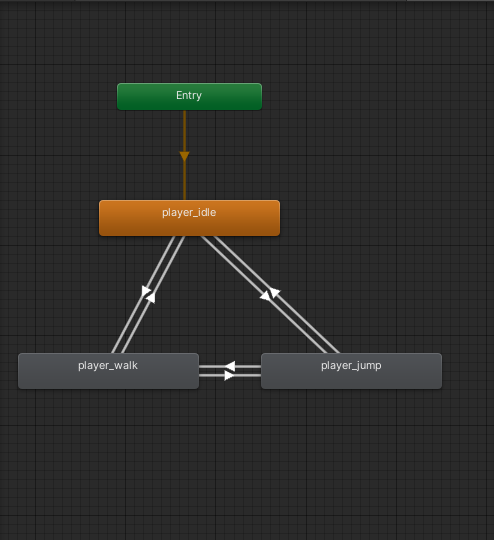
Responsável por dimensionar os Sprites para colocação na cena onde esta sendo desenvolvida a tela do jogo



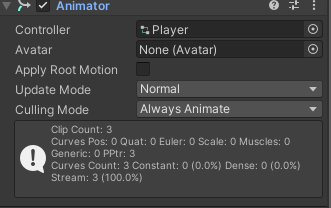
Fonte: Samoel Weber (2023)

**Animator**

Responsável por aplicar as animações no comando correto



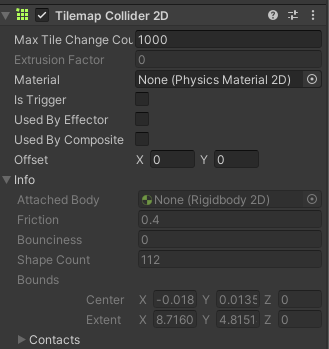
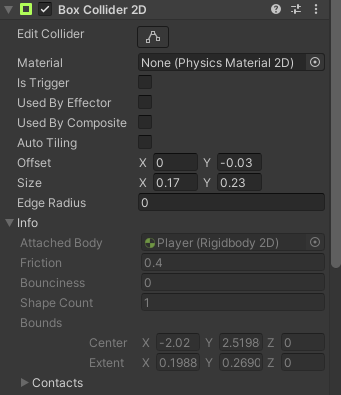
Fonte: Samoel Weber (2023)



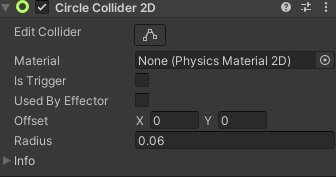
Fonte: Samoel Weber (2023)

**Colisores**

Responsáveis pela colisão dos objetos, paredes e player



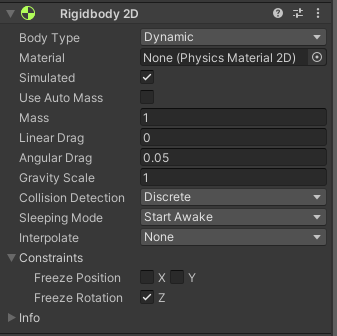
Fonte: Samoel Weber (2023) Fonte: Samoel Weber (2023)



Fonte: Samoel Weber (2023)

**Rigidbody**

Responsável por aplicar a gravidade ao player



Fonte: Samoel Weber (2023)

# REFERENCIAL TEÓRICO

YOUTUBE, CRIANDO UM JOGO 2D DE PLATAFORMA NA UNITY

Assets. Disponível em:

<https://www.youtube.com/redirect?event=video_description&redir_token=QUFFLUhqbXBsNEhBaHM0RmR4U003SXJPRGxsbzBZRGF4Z3xBQ3Jtc0ttRnhkdkpPX0FrRzcxZVNXdWEyRDVjamRhMm9NTnhheVRDaFM4TkxDRnktUUJvcldjZWpncVFnTUJtNEtjZzRlTFEwR3Qwa2lzZlFyV0liVHlaTXJxTS1hWWRTNElYaUlrQjRRbnV4T0Q2NzNrX0JaZw&q=https%3A%2F%2Fwww.crieseusjogos.com.br%2Fgame_assets%2F&v=ymddSv6DkS4>.

Acesso: 29 abr. 2023.

UNITY STORE, Disponível em: [Thank you for downloading Unity - Unity Store](https://store.unity.com/download/thank-you?thank-you=personal&os=win&nid=1847). Acesso: 04 mar. 2023.