

Projeto Integrador - 2024

ABYSSWALKER

BIGONHA, DOUGLAS. FRANCO, PEDRO. PIMENTEL, FERNANDO. URGAL, NICOLAS
Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Governador Ozanam Coelho.

INTRODUÇÃO

O projeto integrador ABYSSWALKER é um trabalho acadêmico voltado ao desenvolvimento de um jogo de RPG de fantasia medieval, com foco na criação de um protótipo funcional. A proposta do projeto envolveu a construção de um mundo virtual interativo, onde o jogador pode explorar, interagir com personagens não jogáveis (NPCs), completar missões e participar de combates. A equipe se dedicou a aplicar e expandir conhecimentos adquiridos ao longo do curso, abordando áreas como programação, design de mecânicas de jogo, desenvolvimento de conteúdo visual e sonoro, desenvolvimento do site para publicação, além de criar uma narrativa imersiva para o jogo. O uso de ferramentas como o motor Unity e a programação em C# foi essencial para viabilizar a execução do projeto.

OBJETIVO

O objetivo do projeto integrador ABYSSWALKER foi o desenvolvimento de uma versão inicial (alpha) de um jogo de RPG de fantasia medieval, com a implementação das principais mecânicas necessárias para o funcionamento de um RPG de mundo aberto. Entre essas mecânicas estão a movimentação de personagens, interação com NPCs, combate, missões, e o gerenciamento de dados e interações com o ambiente. Além disso, buscou-se criar um ambiente dinâmico e imersivo por meio de trilhas sonoras e elementos visuais, utilizando recursos como assets e programação para estruturar a jogabilidade e enriquecer a experiência do jogador.

MATERIAIS E MÉTODOS

Desenvolvimento e organização do jogo:



Desenvolvimento da trilha sonora:



Desenvolvimento do Website:



RESULTADOS

O projeto teve sucesso em criar a versão inicial do jogo.



CONCLUSÃO

O projeto integrador ABYSSWALKER resultou que superou as expectativas iniciais e permitiu à equipe aplicar de maneira eficaz os conhecimentos adquiridos ao longo do curso. A criação da versão alpha do jogo não só demonstrou a capacidade técnica e criativa da equipe, mas também proporcionou um profundo aprendizado sobre os desafios do desenvolvimento de jogos. O projeto mostrou que a colaboração e a dedicação podem transformar ideias em realidade, e representou o início de um potencial contínuo para o aprimoramento do jogo e o enfrentamento de novos desafios no campo do desenvolvimento de jogos.

Download do projeto em: <https://urgal.com.br/abysswalker>

REFERÊNCIAS

UNITY TECHNOLOGIES. Unity Learn. Disponível em: <https://learn.unity.com>. Acesso em: 5 jan.. 2024.

MICROSOFT. Documentação do C#. Disponível em: <https://learn.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/>. Acesso em: 7 ago.. 2024.

REAPER. Guia do Usuário. Disponível em: <https://www.reaper.fm/userguide.php>. Acesso em: 20 out. 2024.