



PUC
CAMPINAS
PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA

2ª MOSTRA DE TALENTOS DA GRADUAÇÃO

Centro de Ciências Exatas,
Ambientais e de Tecnologias (CEATEC)

Tecnologia em jogos digitais apresenta

VICTUS -BOT



Muitos jogadores que apreciam jogos do gênero estratégia, sentem-se desmotivados ao experimentar as consagradas franquias produzidas para desktop, sendo pela dificuldade de entender o jogo, a dificuldade de operação dos controles, ou até a preferência de outras plataformas.

O objetivo desta pesquisa em termos gerais, é levantar uma discussão sobre como jogos do gênero estratégia em tempo real podem alcançar novos públicos e plataformas.

Objetivos

- A produção de um jogo digital do gênero estratégia em tempo real
- Reduzir a complexidade desse gênero para alcançar jogadores casuais em geral, sem perder o caráter estratégico.
- Adaptar o gênero tradicionalmente focado nos desktops, para consoles
- Explorar novas tecnologias em nosso contexto acadêmico, tais como o motor UE4 e a modalidade multiplayer online em tempo real.

Material e métodos

Investigação de finalidade aplicada, com um objetivo exploratório, e utiliza o método qualitativo de abordagem. Para mensurar a qualidade do produto da pesquisa, foram feitos diversos testes com jogadores dentro e fora da universidade, sendo os jogadores observados durante o jogo, e entrevistados após.

Resultados

Grande aceitação do jogo, sua mecânica, dinâmica e estética.
Os controles joystick obtiveram vantagem em performance e aceitação dos jogadores.

Integrantes

Cesar Peixoto Lucas Santos Matheus Astolfo Rodolfo Gentil

Orientador

Daniel Araújo