AER Engine & Tools – Design de Jogos Eletrônicos

Bolsista: Eduardo Siqueira

Orientador: Prof. Edemar Antonio Wolf de Paula

Parque Científico Tecnológico da PUCRS – TECNOPUC INCUBADORA RAIAR

Resumo

O Projeto propõe-se a pesquisar, desenvolver, implementar mecânicas inovadoras (utilizando *AER Engine & Tools* e de outras tecnologias, para fins comparativos) para jogos eletrônicos, através do uso das técnicas de prototipação rápida iterativa e de desenho racional de jogos. O projeto visa também elaborar protótipos que validem tais mecânicas, verificando se são interessantes e atrativas e se são capazes de auxiliar no aspecto narrativo do jogo eletrônico, elaborando uma linha de trabalho eficiente para a transposição de mecânicas para um produto final e com massa crítica de conteúdo suficiente para a viabilização de um produto completo e ao final propor alterações na tecnologia *AER Engine & Tools*, visando adaptá-la as necessidades do desenho do jogo eletrônico.

Durante o período de desenvolvimento houve contato direto e constante com a equipe de desenvolvimento de projetos da empresa, o que proporcionou uma troca bastante rica de informações. Diversas mecânicas foram elaboradas, testadas, e documentadas, visando à comunicação ágil das decisões de pré-produção.

A partir de um produto feito em C/C++ usando *AER Tools*, foi escrita uma versão em *Action Script* para o mesmo jogo, cuja finalidade é comparativa. A versão em *Action Script* foi criada pela necessidade de portar o mesmo produto para uma versão WEB, enquanto a versão *AER Engine & Tools* tornou-se disponível para as plataformas (PC, Android e IOS) a partir do mesmo código.

Futuramente a tecnologia *Unity* será experimentada para fins comparativos e a tecnologia será estendida a fim de incorporar as capacidades interessantes das tecnologias comparadas

Palavras-chave

AER Engine & Tools;Técnicas de Prototipação;Action Script.