MODELAGEM DE UM EDITOR DE ATORES PARA JOGOS DE ESTRATÉGIAS[*]

João Antonio Zamberlan[**] André Cordenonsi[***]

Este trabalho tem como objetivo definir e modelar um editor de atores para jogos de estratégia. Um ator, em um jogo de estratégia, é definido por suas características físicas (imagens, animações) e lógicas (comportamentos). Portanto, na modelagem do editor, consideraremos que o usuário poderá definir que tipo de personagem e quais objetos o ator irá utilizar no decorrer do jogo. Desta forma, iremos modelar um editor de atores capaz de definir seus gráficos e animação, assim sendo, terá suas características individuais nas quais estarão incluídos, suas habilidades, vantagens e desvantagens quanto aos outros. Também serão estudadas, com o intuito de fornecer subsídios para as funcionalidades descritas acima, técnicas de animação para jogos e computação gráfica em 2D e 3D. Com tudo, será apresentado um editor para jogos no qual terá todas as funções dos personagens assim como seus movimentos, para que o usuário tenha total comando do jogo. Onde os jogos de estratégia são aqueles nos quais os jogadores comandam um exército ou um número de soldados, para cumprir diversos objetivos. Para qualquer jogo, seja de estratégia ou não, é necessário treino para adquirir pratica em ataques e contra-ataques. Eles trabalham com a capacidade de raciocinar para uma melhor estratégia, sendo uma luta de idéias, onde o vencedor sempre provará a veracidade da sua idéia. A idéia significa estratégia imaginada e posta em prática.

---

[*] TFG.

[**] Aluno do Curso de Sistemas de Informação - UNIFRA

[***] Professor Orientador