



Tema: [Geração Procedural de Conteúdo Aplicada em um Jogo Incremental](#)

Politécnicos criam jogo que promete jogabilidade infinita

São Paulo, 28 de Novembro de 2018

Nos dias 18 e 19 de Dezembro, Rafael Hideaki Teruya e Tiago Sueda Limone, alunos da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, realizarão a apresentação do seu Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado "Geração Procedural de Conteúdo aplicada em um Jogo Incremental", que teve como orientador o professor Ricardo Nakamura.

A dupla desenvolveu um jogo que envolve dois conceitos que fazem muito sucesso nos jogos da atualidade: os jogos *idle/incrementais*, que exploram o sentimento de recompensa e descoberta dos usuários mesmo quando não conectados; e a geração procedural de conteúdo que, através de algoritmos, traz mapas, itens, missões ou quaisquer outros tipos de conteúdo inéditos e relevantes para os jogadores. Estes conceitos se complementam, visto que os jogos incrementais necessitam de constantes atualizações, disponibilizando conteúdo novo para o jogador para que a experiência se mantenha interessante. A geração procedural de conteúdo auxilia nesse sentido, reduzindo os custos de manutenção do jogo drasticamente ao longo de seu ciclo de vida e prolongando o interesse do usuário.

O jogo é baseado em dois núcleos principais: o gerenciador de recursos, em que a partir de uma ilha gerada pelo computador é possível adquirir construções e alocar tropas para produzir cada vez mais recursos; e as masmorras, cavernas em que é necessário entrar em combate com os inimigos para coletar recursos e garantir a expansão da sua ilha.

Para o desenvolvimento do jogo, foi utilizada a Unreal Engine 4, uma ferramenta bastante comum na indústria de jogos digitais atualmente. Nela, foram desenvolvidos alguns jogos mundialmente famosos como: *Ark*, *Survival Evolved*; *Dead by Daylight*; *Fortnite Battle Royale*; *Street Fighter V* e *Tekken 7*.

Integrantes: [Rafael Hideaki Teruya](#)
[Tiago Sueda Limone](#)

Professor Orientador: [Ricardo Nakamura](#)