

GAME DE AVENTURA COM PROGRESSÃO DE DIFICULDADE DOS ANTAGONISTAS GERADA POR ALGORITMO GENÉTICO

Bruno Henrique Lavisio Adorne¹; Renan Caldeira Menechelli²

¹Área de Ciências Exatas e Aplicadas – Centro Universitário Sagrado Coração – bruno.lavisio@hotmail.com

²Pró-reitoria de Pós-graduação e Pesquisa – Centro Universitário Sagrado Coração –
renan.menechelli@unisagrado.edu.br

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica Voluntariada – PIBIC
Área do conhecimento: Exatas e Aplicadas – Computação Gráfica

O entretenimento é algo que sempre esteve presente na vida das pessoas, seja pelos esportes, jogos de tabuleiro, música, teatro e, atualmente, por jogos eletrônicos. O mercado de games revolucionou o modo de interagir com a tecnologia, abrindo espaço para o entretenimento com os amigos e até mesmo sozinho por meio de um controle nas mãos. É um mercado que sempre está em alta, sendo produzido cada vez mais, e gerando cada vez mais resultados. O processo de desenvolvimento de um jogo envolve mais que programação, é preciso de conhecimento como design, música, arte, marketing e criatividade. A proposta desse projeto é o desenvolvimento de um game no estilo aventura, utilizando técnicas de IA (Inteligência Artificial), em que os personagens antagonistas sejam gerados com base em especificações iniciais e evoluídos através do uso de algoritmos genético. É desejado avaliar e verificar que essa abordagem favorece o aumento progressivo do nível de dificuldade de um game, permitindo que entidades inteligentes se tornem capazes de tomar decisões interessantes e se adaptar ao cenário.

Palavras Chave: Game. Jogos Digitais. Algoritmo Genético. Inteligência Artificial.