

## **“CONQUIST.IA”. DESENVOLVIMENTO DE UM VIDEOGAME RETROFUTURISTA**

BORGES, B. M. L.<sup>1</sup>, PRIEBE, H. P.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) - Bagé - RS - Brasil - bernadoborges2019@gmail.com

<sup>2</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) - Bagé - RS - Brasil - helenapilon@ifsul.edu.br

### **RESUMO**

Este trabalho de conclusão de curso refere-se a um estudo sobre um videogame no ambiente 3D desenvolvido na plataforma de software Unity. Com características retrô futuristas, o jogador deve enfrentar oponentes robôs evitando ser eliminado, enquanto resolve puzzles e desafios para passar de fase. O videogame tem como objetivo que pessoas aprendam e exercitem sua mente com desafios que exijam lógica para serem resolvidos. Todos que tiverem interesse podem exercitar sua mente e desafiarem a si mesmo, divertindo-se e se exercitando para atividades reais do dia a dia que exijam lógica para serem resolvidos.

Palavras-chave: videogame, conquist.ia, lógica, retro-futurista, puzzles, unity.