



## DESENVOLVIMENTO DE UM BOT PARA O GAME MMORPG, MEDIVIA

Pesquisador(es): KELLER, Cleyton; HENNRICHS, Jean Carlos

Curso: Sistemas de Informação

Área: Ciências Exatas e Tecnológicas

Resumo: No Brasil, nos últimos quatro anos, foram produzidos quase dois mil jogos eletrônicos, evidenciando-se o crescimento do mercado de jogos em todas as regiões do país. Com o passar do tempo as empresas de softwares que criam jogos estão deixando os games cada vez mais difíceis de serem concluídos. Tal fator acaba causando frustração entre os jogadores e muitos destes acabam por buscar formas de progredir mais facilmente no jogo, por meio de trapaças. Com esse contexto, decidiu-se criar um bot para o jogo Medivia, com o intuito de auxiliar a progressão do jogador no game. O objetivo de criação deste bot não teve como fim a trapaça, mas sim o estudo da captura e manipulação do conteúdo de endereços de memória, realizado por outro software. O processo de desenvolvimento escolhido foi o modelo em V, o qual é considerado mais eficaz em encontrar os defeitos, além de contar com maior envolvimento nos testes do início ao fim do projeto, acarretando de certa forma no aumento da qualidade do software final. O bot proposto foi desenvolvido com a linguagem Pascal, através do Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE), Delphi. Também foi implementado junto ao bot, a leitura e interpretação de scripts em Lua, para que fosse possível o desenvolvimento de scripts personalizados de jogabilidade. Os testes foram aplicados em quatro participantes definidos pelos seus conhecimentos no o jogo Medivia e também seus conhecimentos em bots. Os testes aplicados junto aos voluntários, revelaram que o bot proposto, captura e manipula as variáveis do Medivia, auxiliando assim os jogadores no game.

Palavras-chave: Bot. Medivia. MMORPG. Linguagem LUA.

E-mails: cleytonkeller18@gmail.com; jean.hennrichs@unoesc.edu.br