



## **ANÁLISE COMPARATIVA DE GAMES ENGINES DE DESENVOLVIMENTO PARA JOGOS 2D NO ESTILO PLATAFORMA: VANTAGENS E DESVANTAGENS DAS GAMES ENGINES UNITY, CLICKTEAM FUSION 2.5 E CONSTRUCT 2**

Pesquisador(es): KONZEN, Elisandro Dall Agnol; HENNRICHS, Jean Carlos

Curso: Sistemas de Informação

Área: Ciências Exatas e Tecnológicas

Resumo: Devido à grande quantidade de plataformas de desenvolvimento de jogos ou game engines que existem disponíveis no mercado, o desenvolvedor de jogos fica em dúvida em qual escolher para implementar seu game. Com o intuito de demonstrar as vantagens e desvantagens para auxiliar o desenvolvedor, na hora da escolha de sua game engine, o objetivo desta pesquisa foi de construir uma análise das plataformas de desenvolvimento de jogos Unity, Construct 2 e Clickteam Fusion 2.5. Para atingir tal objetivo foi necessário a criação de um jogo em 2D no estilo plataforma, em ambas as game engines já descritas. Buscou-se sempre a utilização dos mesmos componentes, ou equivalentes em ambas as game engines, para se ter um resultado efetivo. No decorrer da pesquisa são apresentadas as principais interfaces, informações, características e ferramentas de cada uma das plataformas envolvidas, visando com isso demonstrar os potenciais e possíveis desvantagens de ambas. Para a realização desta pesquisa foi utilizada a metodologia de pesquisa aplicada, pesquisa exploratória, abordagem qualitativa e procedimento técnico de estudo de caso, pesquisa experimental e pesquisa bibliográfica. Após a pesquisa elaborada e analisada os resultados comparativos definidos para a medição dos resultados, a plataforma de desenvolvimento Construct 2, foi a que demonstrou melhor performance nos quesitos de avaliação determinados por esta pesquisa, não desmerecendo em nada o potencial das demais game engines envolvidas.

Palavras-chave: Unity. Construct 2. Clickteam Fusion 2.5. Game Engines.

E-mails: [elisandrokonzen@gmail.com](mailto:elisandrokonzen@gmail.com); [jean.henrichs@unoesc.edu.br](mailto:jean.henrichs@unoesc.edu.br)