

MONSTER ATK

DE SENA, Artur Bruno

CENTRO UNIVERSITÁRIO SETE DE SETEMBRO
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

APRESENTAÇÃO

O jogo se passa na Terra, onde uma legião alienígena decide ataca-la em busca de um novo planeta onde poderiam procriar novas tropas Extraterrestres. A missão do jogador é guiar uma espaçonave recém criada para utilizá-la em previstos ataques como este. A nave deve guiar-se em meios as naves inimigas destruindo-as até conseguir o maior número de pontos.

METODOLOGIA

No processo inicial da criação do jogo, teve início com a fase de criação dos layouts para cada situações de jogabilidade, com isso desenvolvendo a ideia principal do jogo. Partiu-se então para a implementação do game utilizando a linguagem Lua e o framework Corona SDK, com toda a codificação sendo feita no Sublime Text 3, tendo como avaliação entregas semanais. As imagens do jogo foram utilizados Sprites e áudios disponíveis gratuitamente pela internet, e também artes das cenas feitas no Paint.

TELAS E NAVEGAÇÃO



RESULTADOS

Na versão atual de "Monster ATK", é tratado como um modo de jogo "sobrevivência", onde o jogador terá que guiar a espaçonave humana destruindo naves inimigas e desviando de seus disparos. No chão são implementadas funções de movimento da espaçonave(cima ou baixo). A missão é ser o jogador com mais pontos ganhos. Para versões futuras a ideia é implementar um Chefão a cada distância percorrida, dificultando o jogo e facilitando na pontuação.

REFERÊNCIAS

- Corona labs Tutorial. (<https://coronalabs.com/learn/>)
- Kenney.nl (<https://www.kenney.nl/>)
- Freesound (<https://freesound.org/>)
- Google (<https://google.com/>)
- Youtube (<https://youtube.com/>)
- Pixrl Editor (<https://pixrl.com/editor/>)