

RESGATE DOS BICHOS

TEIXEIRA, Diego.
CENTRO UNIVERSITARIO 7 DE SETEMBRO
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

APRESENTAÇÃO

Resgate dos Bichos é um jogo de aventura que visa entreter jovens e adultos através de um enredo nacional e de conscientização sobre a fauna brasileira.

Joe, o personagem principal, resolve se aventurar numa área repleta de perigos com o propósito em mente de resgatar todos os animais presos nas jaulas que estão em estado crítico de extinção no país.

Seu maior desafio é realizar a missão em tempo hábil, evitando a extinção das espécies mantidas em cativeiro e perpassar os obstáculos que o local apresenta.

METODOLOGIA

Para definição das características e enredo do jogo foi utilizado um levantamento qualitativo sobre as diferentes temáticas desenvolvidas em jogos 2D com gênero de aventura. Identificou-se que um enredo nacional e de temática ambiental possibilitaria um desenvolvimento mais criativo e original.

Nas etapas de desenvolvimento foi utilizado o Corona SDK e o editor de código-fonte Visual Studio Code, além do sistema de versionamento GIT.

Para o modelo de ciclo de vida, optou-se por uma metodologia incremental onde as etapas de desenvolvimento visava a construção e finalização de uma funcionalidade do jogo a cada semana.

Os testes foram realizados a cada ciclo de desenvolvimento para garantir a correteude das novas funcionalidades e histórias de usuário.

TELAS E NAVEGAÇÃO



O JOGO

O objetivo do jogo é guiar o personagem principal pelo cenário em busca das sete chaves que libertarão os animais presos nas jaulas. O jogador só pode coletar uma chave de cada vez, ou seja, após coletar uma chave é preciso, em seguida, encontrar uma jaula e abri-la.

É necessário evitar o contato com os outros personagens que ficam em movimento no jogo, pois implicará na perda das vidas do jogador caso isso ocorra. O jogo possui um tempo máximo de 500 segundos para cumprimento da missão e o status do jogo pode ser consultado através do botão redondo localizado na parte inferior direita da tela.

O sistema de pontuação é composto pela soma dos animais libertados mais o tempo restante de jogo, considerando +100 pontos para cada animal.

RESULTADOS

A divisão do jogo em camadas possibilitou atingir um efeito de lente que acompanha a movimentação do personagem principal, além de permitir uma jogabilidade intuitiva onde o jogador se torna o principal responsável por sua pontuação no jogo, tendo que demonstrar agilidade, atenção e estratégia para atingir melhores resultados.

Por fim, embora as funcionalidades tenham sofrido mudanças nas etapas de desenvolvimento, o jogo atingiu um resultado bastante próximo da ideia proposta inicialmente.

REFERÊNCIAS

Sprites e personagens: <<https://forums.rpgmakerweb.com/index.php>>

Musica e sons: <<http://freemusicarchive.org/music/>>

Documentação: <<https://docs.coronalabs.com/guide/>>

REPOSITÓRIO: <<https://github.com/DiegoTeixeiraMarques/ResgateDosBichos>>