



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA
CMP1198 – PRÁTICAS DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

Professor: Prof. Fernando Gonçalves Abadia
Turma: C01

Relatório da Equipe Cachorro Pirata

Nome do jogo: Layana Violet - The Rescue

Equipe: Guilherme Henrique Mendonça Nascente
Marcio Antusa da Costa
Watyson Guimarães Soares

Goiânia, 26 de Novembro de 2021.

Produção e arte:

O sprite do personagem dos inimigos e das armadilhas foram desenvolvidos pelo Watyson. Os sprites da personagem principal e de inimigos foram encontrados nos sites [RPG Maker](#) e [Craftpix](#), os sprites das armadilhas foram encontrados no site <https://pixelfrog-assets.itch.io/>. Foram feitas modificações nos sprites pelo programa de edição [paint.net](#) para conseguir seguir os requisitos.

Os sprites de floresta foram encontrados por Guilherme e Márcio. Eles foram encontrados no site aamatniekss.itch.io, os sprites da caverna foram encontrados por Márcio, foram encontrados no site <https://szadiart.itch.io/pixel-fantasy-caves>. Esses sprites não precisaram ser modificados, pois podem ser usados no Godot sem problema.

Música e arte sonora:

O som da personagem principal pulando, acertando os inimigos, recebendo dano e morrendo e o som dos inimigos recebendo dano foram desenvolvidos pelo Watyson por meio do site <https://sfbgames.itch.io/chiptone>. O som de fundo do menu, da fase um (floresta), da fase dois (caverna) foram desenvolvidos pelo Guilherme, foram criados por Florian Stracker e adquiridos no site <https://florianstracker.itch.io/>.

Level Design:

As fases dos jogos foram desenvolvidas pelo Guilherme e Márcio. Sendo que a primeira fase foi criada pelo Guilherme e a segunda fase foi criada pelo Márcio, a área do boss final precisou de alguma programação do Watyson para ser concluída. A fase um (floresta) tem como objetivo ser mais simples para tentar passar a ideia de como o jogo funciona e a fase dois (caverna) mais desafiadora.

A fase da floresta foi feita no Godot pelo Guilherme e a fase da caverna também foi feita no Godot pelo Márcio.

Programação:

A programação foi feita pelo Watyson usando Godot. Ele programou a personagem principal, os inimigos, as armadilhas e o boss final. Programou as ações idle, morrer, pular, receber dano e andar para personagem principal e dos inimigos (com exceção de pular). Ele também programou as colisões dos personagens, da fase da floresta (feito pelo Guilherme e Márcio) e da fase da caverna para personagens andarem pela fase e interagirem um com o outro, como por exemplo, a personagem principal tomando dano dos inimigos ou a personagem principal pulando sobre os inimigos para derrotá-los.

Ele programou o tempo das armadilhas de modo que pudessem ser alterados na hora da construção dos mapas, e o ato do personagem receber dano ao entrar em contato com as

armadilhas. Ele incluiu os backgrounds de floresta, da nuvem e do céu no fundo e programou shader nas nuvens para elas ficarem movendo no fundo do jogo.

O Watyson programou o backend e o Guilherme o frontend do menu, da tela de fim do jogo, game over, controles, créditos e história.

O Marcio programou os backgrounds da caverna, das estalactites no fundo e das plataformas móveis.