

PUC - CAMPINAS

Superior de Jogos Digitais – Módulo 2



Bullying Breaker

Otávio Otto

Alan Borges

## Sumário

- Introdução
- Objetivos e mecânicas
- Desenvolvimento
  - Programação
  - Artes
- Conclusão
- Melhorias futuras possíveis
- Referências

## Introdução

- Objetivo principal do jogo
- Como tema social afetou o desenvolvimento?



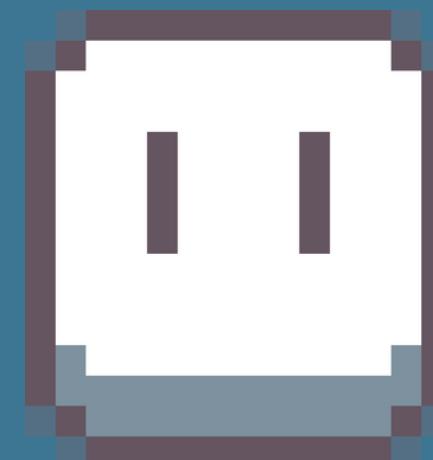
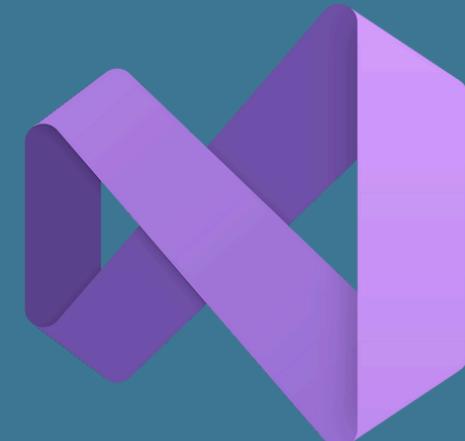
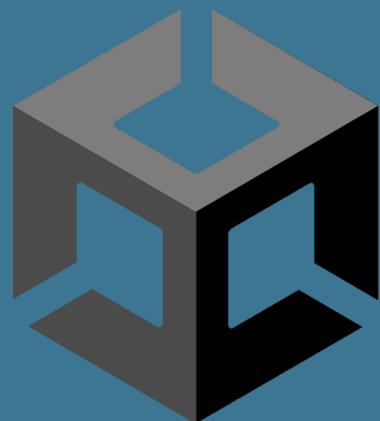
Matriz CSD

## Objetivos e mecânicas

- Liberar a escola do "efeito" do bullying
- Coletar Itens ao longo do jogo para te ajudar
- Decidir se deve seguir usando violência ou empatia
- Descobrir a história

## Desenvolvimento

- Principais problemas encontrados
  - Quantidade de alunos no grupo
  - Pesquisa de mecânicas não mencionadas em aula
- Principais Programas usados



## Programação

- Principais plataformas usadas
  - Unity
    - Unity (Engine)
    - Unity Discussions
  - Visual Studio
  - Stack OverFlow
  - Youtube
  - Chat GPT
  - ZZZ Code

## Programação

- Códigos destacáveis

### Sistema de inventário

```
 6  Script de Unity | 7 referências
 7  public class InventoryHandler : ScriptableObject
 8  {
 9      [Header("Quantidade Itens")]
10      public int paoQuant;
11      public int biscoitoQuant;
12      public int energeticoQuant;
13      public int chocolateQuant;
14      public int sanduicheQuant;
15      public int melanciaQuant;
16      public int sobremesaQuant;
17      public int cafeQuant;
18      public int kitQuant;
19
20      [Header("Buffs")]
21      public bool attackBuff = false;
22      public bool healingBuff = false;
23      public bool empathyBuff = false;
24
25      [Header("Buffs Temporarios")]
26      public float temporaryAttackBuff;
27      public float temporaryDefenseBuff;
28
29      [Header("Itens Equipados Player 1")]
30      public string currentEquippedBuff1;
31
32      [Header("Stats Players")]
33      public float hp = 1;
34
35      [Header("Itens Equipados Player 2")]
36      public string currentEquippedBuff2;
37
38      [Header("Papeis Encontrados")]
39      public bool papel1;
40      public bool papel2;
41      public bool papel3;
```

### UI Inventário

```
 111  Mensagem do Unity | 0 referências
 111  void Update()...
 111
 125  1 referência
 125  private void ChangeScreens()...
 125
 157  1 referência
 157  private void BullyAttributes()...
 157
 208  1 referência
 208  private void CharacterAttributes()...
 208
 227  1 referência
 227  private void HealItens()...
 227
 246  1 referência
 246  private void CharacterAttributesScreen()...
 246
 261  1 referência
 261  private void HealItensScreen()...
 261
 329  1 referência
 329  private void BuffChange()...
 329
 558  0 referências
 558  private void SetHealItemQuantities()...
 558
 572  0 referências
 572  public void JimmyAttributes() ...
 572
 593  1 referência
 593  public void AliceAttributes() ...
 593
 613  0 referências
 613  public void ReturnButton() ...
 613
 652  1 referência
 652  public void UseHealitem(string item)...
 652
 675  4 referências
 675  public void UpdatePlayerHealth() ...
 675
 678  1 referência
 678  private IEnumerator GreenButtonCoolDown()...
```

## Artes

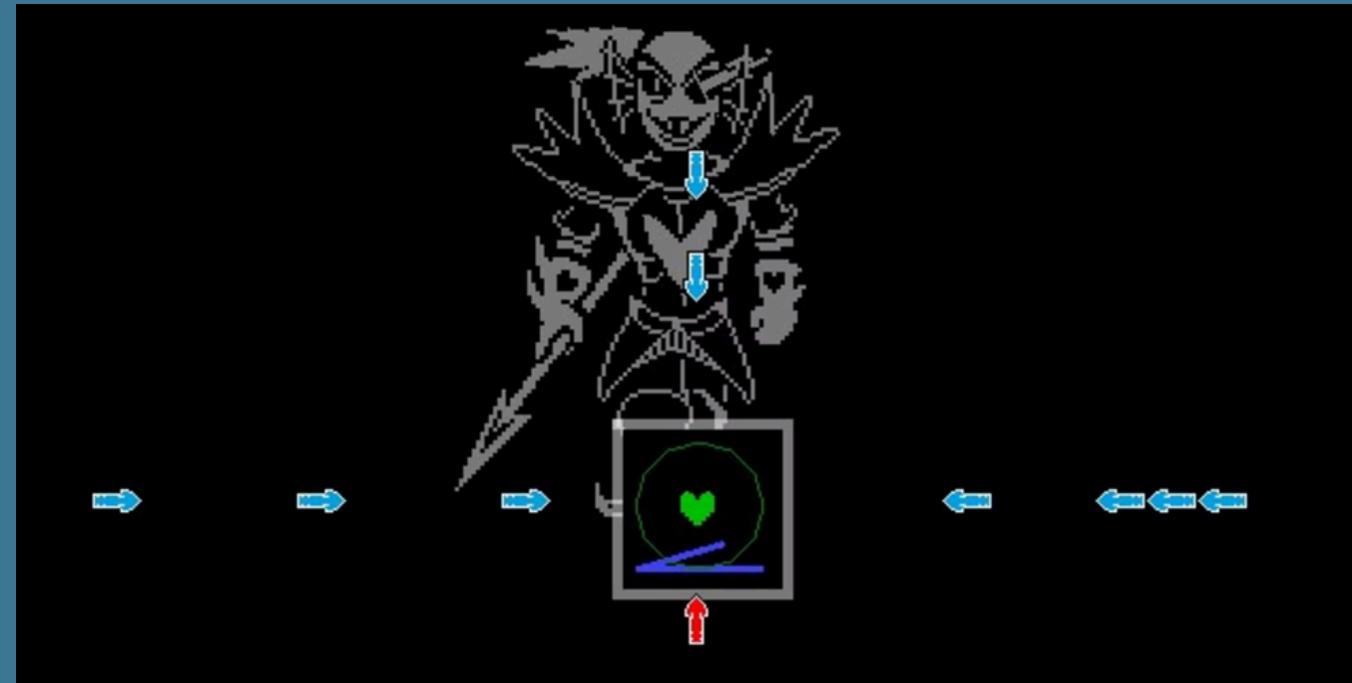
- Programa e Técnica Utilizadas
- Aseprite
- Estilo Visual
- Objetivo Artístico

## Conclusão

O objetivo de “Bullying Breaker” é ser um jogo que passa uma lição para o jogador sobre como o bullying afeta a vida das pessoas, maneiras de lidar com esse problema, e as consequências que podem acontecer se apenas ignorar um problema como esse.

## Melhorias futuras possíveis

- Adição de mais níveis
- Melhorias nas “cutscenes”
- As batalhas de chefes teriam o sistema de "Bullet Hell", como nos exemplos



# PUC - CAMPINAS

## Links

Link Jogo

<https://koudann.itch.io/bullying-breaker>

Link vídeo

<https://youtu.be/lEgAC4pakoM>