

Relatório do jogo: ”Little Pitchula”

Deborah Kahey, Isabela Cristina, Luiza Moselli, Waleska Maria, Wanessa de Oliveira

¹Curso Desenvolvimento de Sistemas – Colégio Técnico (COLTEC - UFMG)

1. Ideia do jogo

Little Pitchula é uma pequena e inocente refrigerante que gostava muito de jogar nas horas vagas. Porém, após perder toda sua fortuna durante uma partida de truco, ela se vê sem opção a não ser passa a trabalhar para Fantinha, um agiota que coordena o crime local. Little Pitchula agora é encarregada de coletar as dívidas de jogo de outras bebidas.



Figura 1. Nossa protagonista: Little Pitchula

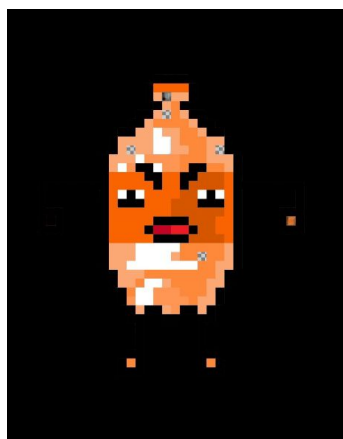


Figura 2. Nosso antagonista: Fantinha

2. Mecânica proposta

”Little Pitchula” é um jogo de coleta 2D e de plataforma. Usando as teclas ”pra esquerda”, ”pra direita” e ”espaço”, o usuário poderá controlar Little Pitchula pelo mapa. O objetivo

é coletar o máximo de garrafas possíveis para consequentemente diminuir sua dívida (representada no canto superior esquerdo). Ao chegar no fim da fase, Little Pitchula se encontra com Fantinha novamente para receber mais instruções.

2.1. Menu

O menu é claro e objetivo, dando ao usuário a opção de iniciar o jogo ou selecionar opções de volume e narração.



Figura 3. Menu do Jogo

2.2. Níveis

”Little Pitchula”apresenta o total de três níveis, nos quais várias plataformas são dispostas ao longo do caminho, onde podem ser encontrados diversos tipos de garrafas. Garrafas diferentes diminuem valores diferentes.

2.3. Garrafas

Os tipos de garrafas que podem ser encontradas ao longo do jogo são: a garrafa comum, o vinho tinto e a brejinha.

2.3.1. Garrafa Comum

O devedor fácil. Fácil de encontrar e cobrar, porém deve pouco dinheiro.



Figura 4. Garrafa Comum

2.3.2. Vinho Tinto

O devedor médio. Deve quantias grandes para o Fantinha, mas difícil de encontrar.

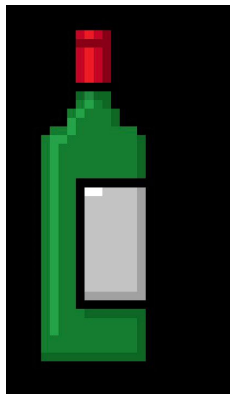


Figura 5. Vinho Tinto

2.3.3. Brejinha

O devedor difícil. Super difícil de cobrar. Inspirado no Seu Madruga.



Figura 6. Brejinha

3. Critérios de acessibilidade inseridos

Foram inseridos alguns critérios de acessibilidade em "Little Pitchula". Eles incluem mudanças na sonoridade do jogo para ajudar pessoas com baixa visão. Os efeitos sonoros ajudam um usuário com baixa visão a saber se a personagem pulou ou coletou dinheiro.