

Solano: A Guerra do Paraguai

BRUNA DE CARVALHO MACRUZ, NICOLAS EUGENIO LAURINDO MORAIS, VINICIUS DOS SANTOS RIBEIRO¹

Centro Universitário Senac - Campus Santo Amaro

Introdução

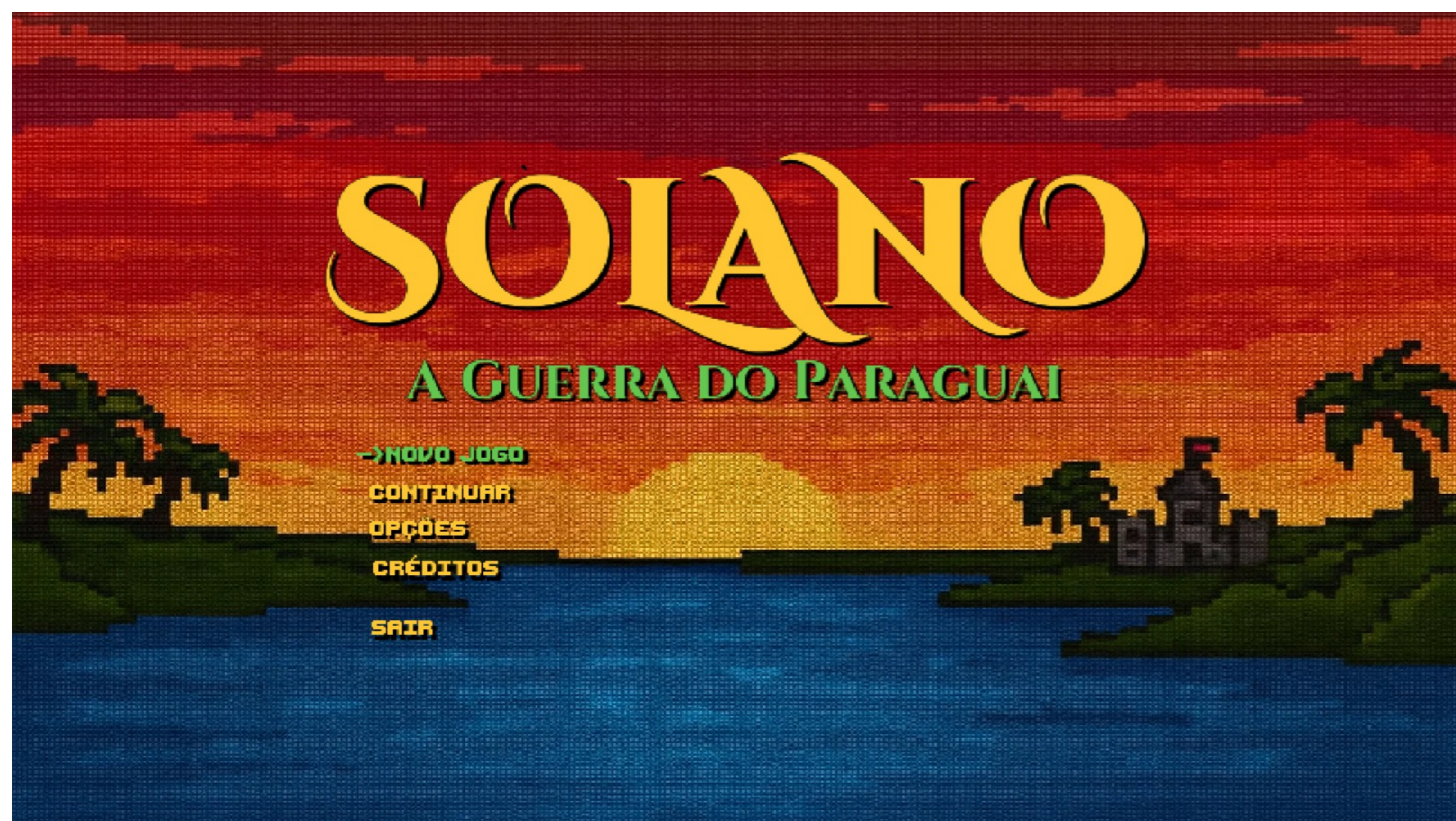
A proposta do projeto veio da vontade de criar um jogo de ação 2D que pudesse juntar a diversão com o aprendizado histórico Nacional, a ideia foi de ensinar a Guerra do Paraguai (1864–1870) em um jogo que consiste em 5 fases, sendo uma no estilo alien invaders e 4 sendo missões de guerra que encenam os pontos cruciais deste acontecimento histórico

Após revisar o tema foi notada a falta de conteúdo a respeito direcionado para os jovens, desta forma foi decidido que o jogo seria uma grande oportunidade de simplificar o aprendizado e despertar a curiosidade e o conhecimento de forma acessível, envolvente e dinâmica.

Metodologia

para transformar a ideia do jogo funcional tivemos que organizar o grupo em duas partes principais de trabalho, uma parte ficou encarregada de desenvolver o design do jogo, trabalhar a estética visual, desenhar os sprites e criar a história e narrativa de construção do roteiro, enquanto a outra ficou responsável de aprender minuciosamente sobre a biblioteca alegre e desenvolver a lógica de jogo, cutscenes, telas de interface como menu e a implementação prática das fases

Figura: Tela de Menu Solano



Desenvolvimento

Para o desenvolvimento foi estabelecido um fluxo de trabalho direto e colaborativo, dividimos as tarefas entre os membros e definimos prazos realistas para a realização e andamento do projeto, a comunicação constante entre os membros dentro e fora de sala de aula colaborou para que o grupo desse suporte um ao outro durante a totalidade do desenvolvimento do projeto

O Planejamento fez com que primeiro dêssemos prioridade e criação de sprites, desenvolvimento da história e entendimento do alegre, após criarmos uma base de designs para os sprites nós começamos a estruturar a base do jogo a partir de estudos baseados em tutoriais e documentações

Após concluir essa parte seguimos com a produção das fases, implementação de estética visual e seguimos até a última semana de entrega trabalhando em detalhes do jogo

Resultado

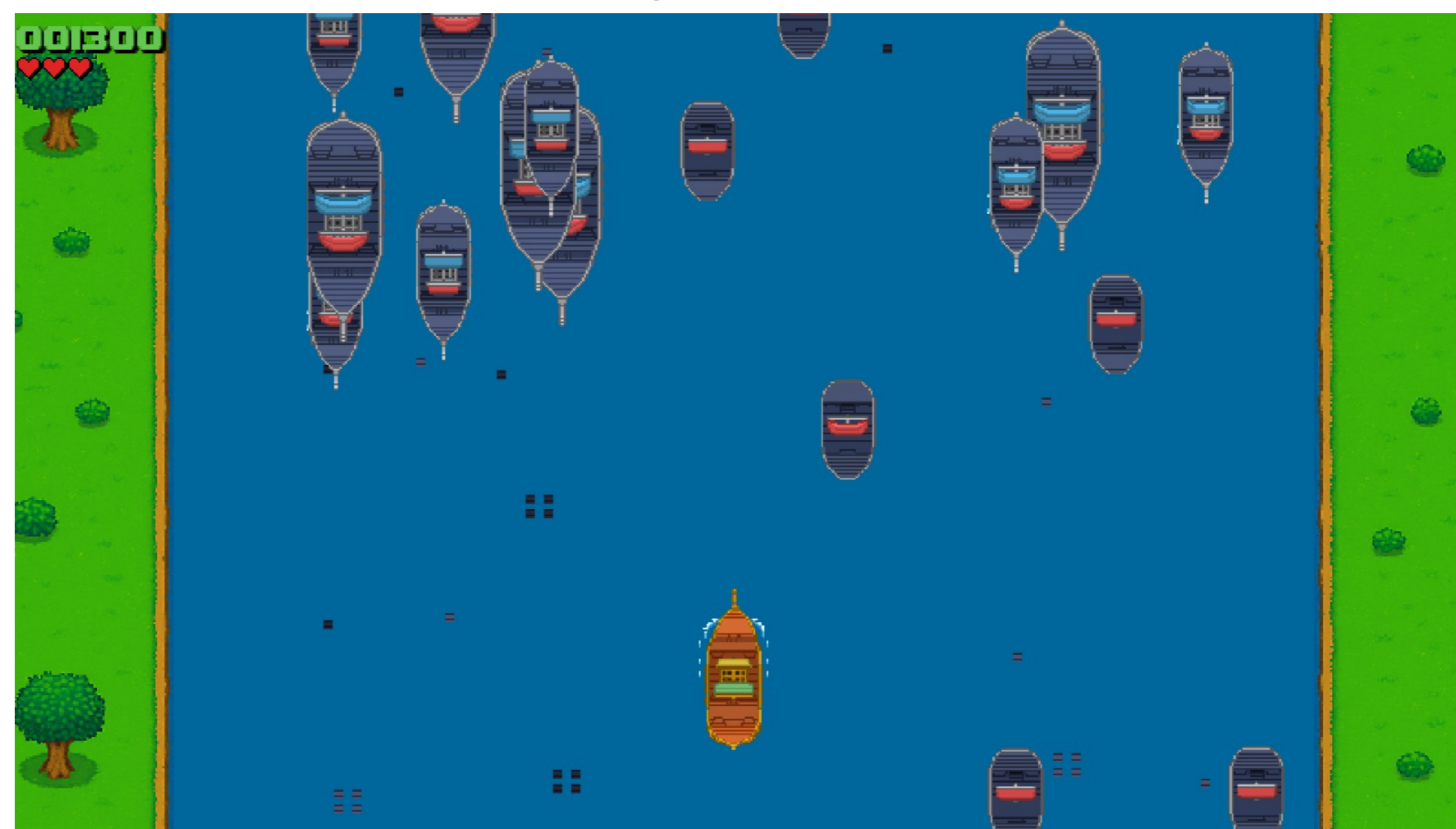
Abaixo estão alguns exemplos de gameplay após a versão final do jogo, a metodologia desenvolvida em sala de aula permitiu que o projeto alcançasse o objetivo de contar a história resumida de Guerra do Paraguai de forma divertida, intuitiva e envolvente

Figura: Primeira Cutscene



Missão no estilo alien invaders

Figura: Fase 1



Missão final batalha contra o chefe solano

Figura: Tela de morte fase 5



Referências

<https://github.com/liballeg/allegrowiki/wiki> :
[//github.com/liballeg/allegrowiki/wiki/Allegro – Vivace](https://github.com/liballeg/allegrowiki/wiki/Allegro-Vivace)
[https : //liballeg.org/a5docs/trunk/](https://liballeg.org/a5docs/trunk/)