GET IT GARBAGE!



UC Computação Gráfica e Realidade Virtual - 2024/1

INTEGRANTES

4

Antonio Bruno Figueiredo De Oliveira | RA: 822165499

Caio Vieira De Camargo | RA: 8222241862

Juliana Magiero Benedetti | RA: 822229587

Natália Brediks Miltus Marques | RA: 822226393

Pedro Leonardo Rodrigues Ferreira | RA: 822167374

Ruan Vinicius Luz Dos Santos | RA: 8222244748

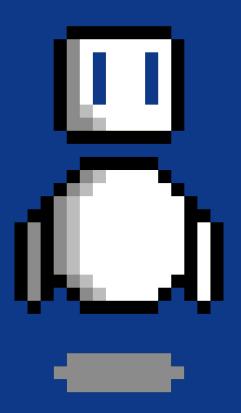




TEMA •

"Get It Garbage" é ambientado em um mundo devastado pela poluição e destruição ambiental, onde a tecnologia avançada coexistiu com o descuido humano. O jogo 2D apresenta um cenário danificado onde a natureza foi grandemente afetada pela negligência e pelo lixo.

O objetivo do jogo é controlar Garby, um personagem que se assemelha a Eva de Wall-E, para coletar o máximo de lixo possível. Durante o jogo, Garby deve evitar obstáculos e desafios enquanto coleta o lixo para limpar o ambiente e restaurar a ordem no mundo devastado. O progresso no jogo é medido pela quantidade de lixo coletado e pelos níveis superados, cada um apresentando dificuldades variadas.



- DESIGN GRÁFICO: SPRITES E PERSONAGENS -



0 personagem principal, Garby, inspirado em Eva de Wall-E, e os sprites dos objetos colecionáveis foram criados no Piskelapp com referências do Google. Já os obstáculos foram utilizados da própria Unity.

DESIGN GRÁFICO: CENÁRIOS E TILESETS

• Os tilesets usados no jogo foram retirados do pack "Pixel Adventure 1" disponível na Unity Store, conferindo um visual pixelado e coeso ao



• Os fundos do jogo, que retratam um mundo devastado, foram criados utilizando o Copilot Design, dando um tom sombrio e devastado ao ambiente.



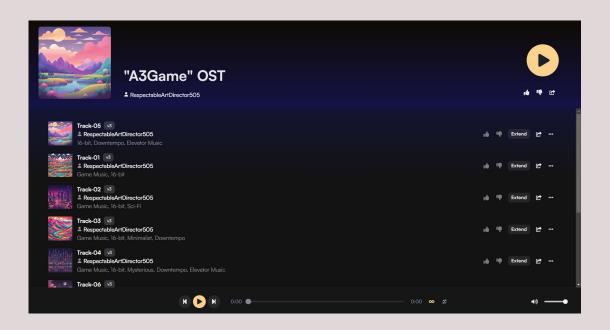




F

DESIGN GRÁFICO: TRILHA SONORA



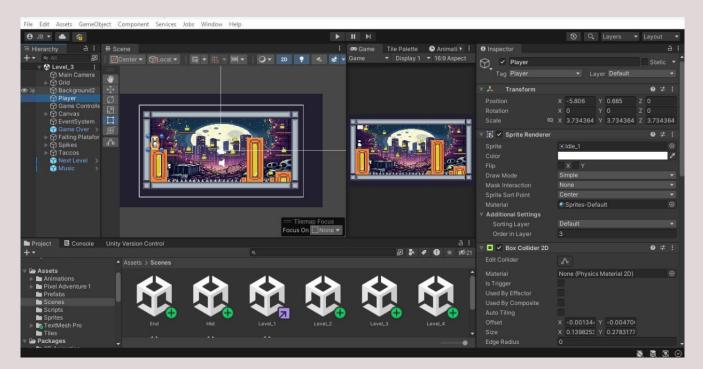


A trilha sonora do jogo foi escolhida na plataforma Suno, optando por músicas com estilo 16-bit. downtempo, lentas e etéreas para complementar o ambiente do jogo. Foram escolhidas uma música para cada fase.

F

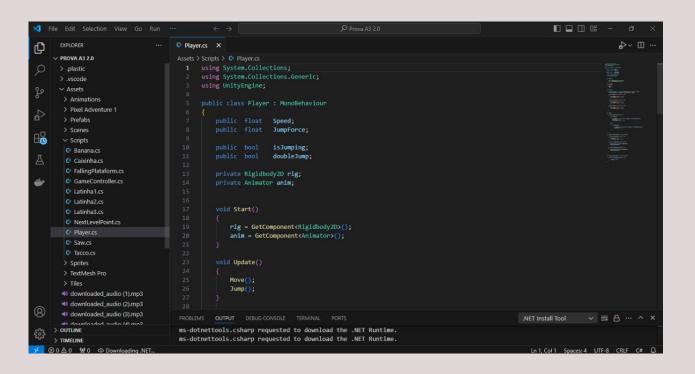
IMPLEMENTAÇÃO: ENGINE UTILIZADA





O jogo "Get it Garbage" foi desenvolvido utilizando a plataforma Unity. A Unity é uma das engines de desenvolvimento de jogos mais populares, conhecida por sua flexibilidade e vasto suporte a diferentes plataformas.

► IMPLEMENTAÇÃO: LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO -



A principal linguagem de programação utilizada foi o C#. Essa escolha se deve à sua compatibilidade com a Unity e à facilidade de uso para a manipulação de objetos e eventos no jogo.

- O JOGO: MENUS -



NEXT

Tela de objetivo do jogo

Tela de fim de jogo

- 0 JOGO: FASE 1 -



Aqui está um exemplo de como o jogador só poderá avançar de nível se coletar todos os itens da fase.

- 0 JOGO: FASE 2 -



Aqui está um exemplo de quando o jogador não desviar de um obstáculo ele irá morrer e iniciar novamente a fase.

- 0 JOGO: FASE 3 -



Aqui está um exemplo de quando o jogador passar muito tempo na plataforma, a mesma cairá.

- 0 JOGO: FASES 4, 5 E 6 -



Fase 5

► PROBLEMAS ENCONTRADOS E SOLUÇÕES 📲

Coletáveis em Locais Inalcançáveis

Reposicionamento dos coletáveis para serem acessados.

Espinho Causando Dano Incorretamente

Ajuste da área de colisão dos espinhos apenas no seu bloco.

Acumulação de Lixos para Passar de Fase

Ajuste da lógica para que uma quantidade específica seja coletada.

Erro de Código ao Coletar Itens

Ajuste do código para que voltasse a ser possível coletar os itens.

Velocidade da Serra

Ajuste da velocidade para permitir a passagem do jogador sem morrer.

Pulo Duplo Infinito

Ajuste do código para limitar a apenas 1 pulo duplo por vez.

🕨 LIÇÒES APRENDIDAS 🖪





Para identificar e corrigir problemas.





Conhecimento do software e dos objetivos do jogo.



Iteração e Feedback

Abertura a mudanças baseadas no feedback.

Ajuste de Mecânicas de Jogo



Refinar as mecânicas para desafiar o jogador.

THANKS!