**INSTITUTO FEDERAL CATARINENSE - CAMPUS BLUMENAU**

**Caio Zenke,Gustavo Momo, Lucrecia De Souza, Martin Dambrowski Stabel Garrote**

**Turma: Info 301**

**Counter Run**

**Blumenau-Santa Catarina**

**2022**

**Sumário:**

1. **Capa** ……………………………………………………………. **01**
2. **Introdução** …………………………………………….. **02**
3. **Esboço** …………………………………………………………. **03**
4. **Trabalho** Correlato ……………………………………………. **04**
5. **Cronograma** …………………………………………………... **05**
6. **Divisão** **do** **Trabalho** …………………………………………. **08**
7. **Ferramentas** **Utilizadas** ……………………………………… **09**

**Introdução**

O presente artigo propõe a explicação e o esclarecimento do trabalho Counter Run no qual foi a atividade escolhida para ser feito na matéria de Desenvolvimento De Projeto do ano de 2022, que tem como inspiração os gráficos do jogo Pokémon FireRed, a dinâmica Super Mario Bros e a base do mapa Counter-Strike:Global Offensive cujos estas expirações serão abordados e aprofundados mais adiante no artigo.

Além de ter a finalidade da Counter Run é um jogo simples que abrange todas as faixas etárias, tratando-se de um modelo mais retrô sendo ele em 2D, com pontuação, spells e personagem. O presente artigo irá visar toda a sua construção entre eles, a história, o porquê e como foi feito contendo, códigos, desenhos dos personagens e mapa, tudo que foi pensado, usado, e feito ao decorrer da sua construção.

**ESCOPO**

a criação do Counter Run, que se junta aos vários RPGS 2D, tendo a ideologia que a inovação e criatividade que é necessário para a satisfação do usuário e dentro do processo criativo de tal, analisamos e concluímos em fazer uma mescla de games do estilo RPGS com personagens 2D pixelados para atender ao público alvo de maior idade e menor idade respectivamente, possibilitando o projeto de ser intuitivo e abranger um público maior sabendo disto, o jogo é bem otimizado para a melhor experiência do usuário além de não necessitar da rede de internet sendo totalmente offline.

O sistema será capaz de viabilizar a pontuação do jogador, conforme a cada inimigo abatido da maneira mais rápida (sem ser violento) e com a progressão de nível, com o intuito de entreter o público que prefere o estilo de jogo casual.

O jogo vai possibilitar ao usuário de escolher qual o seu poder de habilidade que preferir, porém não o possibilita de escolher spells(feitiços) e outros personagens de fora de sua habilitação, tendo em vista que seria algo muito complexo e que levaria em consideração a falta de satisfação e interesse dos jogadores que jogam rpg casualmente, além do usuário ter uma certa limitação no início do jogo dentre sua dificuldade, porém já é algo que irá instigar ao usuário de passar mais tempo no jogo.

Pretendemos integrar sons de acordo com o mapa e contexto do jogo, sendo assim, adicionar barulhos comuns de uma guerra moderna ou músicas clássicas de tensão, conforme a dificuldade aumenta, como os jogos da franquia Super Mario.

**Trabalhos correlatos**

Existem vários trabalhos na linha de jogos 2D. Entre eles, serão utilizados de inspiração e comparação Pokemon FireRED, Super Mario Bros, Sonic Das, Counter-Strike:Global Offensive(3D) e Sonic Dash.

Pokemon FireRED: É um jogo eletrônico de RPG de 2004 recriado pelo Pokémon Red e Blue de Game Boy, que nós nos inspiramos na parte gráfica de tal, de como moldamos os personagens, pois consideramos ele o mais avançado nesta área dos jogos 2D.

Super Mario Bros e Sonic Dash: Ambos os maiores clássicos e influentes jogos 2D desta década. Eles contribuem com a mecânica de progressão, a base e objetivo final do projeto, que é estar ao menos similar aos próprios.

Counter-Strike:Global Offensive: desenvolvido pela Valve Corporation e pela Hidden Path Entertainment, sendo uma sequência de Counter-Strike: Source. Sendo o mais famoso e único jogo 3D da lista. O jogo colabora com o projeto, pois seu cenário de guerra combina com o tema proposto.

Sonic Dash : Ao meu ver este é o jogo mais parecido em termos de junção de tudo no trabalho , pois engloba corrida sem fim, mapa pixelado, animações parecidas e pontuação semelhante ao que queremos fazer.

**Cronograma**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **Julho** | Criação da interface do usuário (UI).  Criação das imagens dos personagens inimigos.  Criar as Sprites das destruições das partículas (objetos do mapa). | Av3 - 20/07.  Análise Do Trabalho feito até a data. |
| **Agosto** | Criar a Interação dos personagens inimigos (ataque, movimentação, morte).  Criação do sistema de vida dos personagens principais e inimigos.  Criar a progressão de level e juntamente a inserção do Gerador de Mapa no código. | Av4 - 31/08.  Artigo Do Trabalho. |
| **Setembro** | Finalizar os mapas, tendo seu formato, sprites e partículas na posição final.  Criação do sistema de pontos e aquisição de itens por pontuação. | Rec.2 - 14/09.  Reavaliação do Trabalho. |
| **Outubro** | Aprimoramento da interface do usuário, correção de bugs, adicionar efeitos sonoros. | Av5 - 26/10.  Análise Do Trabalho feito até a data. |
| **Novembro** | Acrescentar sons, correção de erros e finalização do projeto. | Av6 - 30/11  Trabalho Pronto. |

**Divisão do trabalho pelos integrantes**

**Gustavo Momo e Lucrecia** - Ambos alunos são responsáveis pela parte gráfica do projeto, que será feito os personagens, os objetos, etc. No jogo será colocado um personagem principal e outros figurantes, o personagem principal será visualizado de lados (direito e esquerdo) e de costas. Entre os objetos que serão desenvolvidos terão facas, arma de foice, taco, entre outros. Também será desenvolvido os objetos do cenário, como, caixas, cactos, árvores, escadas, entre outros. Essa parte gráfica será responsabilidade do desenvolvedor Gustavo e da desenvolvedora Lucrécia, ambos trabalham em conjunto.

**Caio e Martin-** Ambos alunos são responsáveis pela parte de funcionamento do projeto, que será com objetivo de criar e resolver toda a parte técnica da proposta apresentada, sem defeitos. Entre a parte da divisão do código, ambos estão fazendo juntos com discussões de ideias e procurando o melhor caminho.

**Ferramentas utilizadas**

Para o desenvolvimento do projeto usaremos principalmente o software Visual Studio Code com a utilização da linguagem Python, porém tendo em vista que a maior parte será desenvolvida utilizando Pygame que é uma biblioteca que a linguagem oferece, tendo uma grande oportunidade de desenvolver as habilidades práticas na linguagem.

Também utilizaremos softwares online, principalmente a PixelArt para desenvolver os sprites dos mapas e personagens de maneira pixelada, mas também apresentar um sistema que seja interativo.