

Um Jogo para Divulgação do IFPE Campus Paulista

Eduardo Silva, Fábio Júlio, Paola Nascimento,
Luciana Carla e Vitória Lira.

Prof. Rodrigo Lira e Prof. Anderson Queiroz

Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia - *Campus* Paulista

Introdução

O intuito deste projeto é realizar um jogo aos moldes do Game Boy para **demonstrar a rotina acadêmica do IFPE *Campus* Paulista** (Figuras 1 e 2). O jogo conta com várias missões, que guiam o jogador pelo campus, enquanto o instrui acerca do funcionamento interno do mesmo, mostrando setores e blocos que compõem o Campus.



Ferramentas Utilizadas

As ferramentas utilizadas para o desenvolvimento do projeto foram:

- **Piskel** (Figura 3): para criação dos *pixel arts* que compõem o projeto;
- **Tiled** (Figura 4): para criação dos *Tilesets* que compõem os mapas do jogo;
- **GB Studio** (Figura 5): como engine para a programação do jogo.

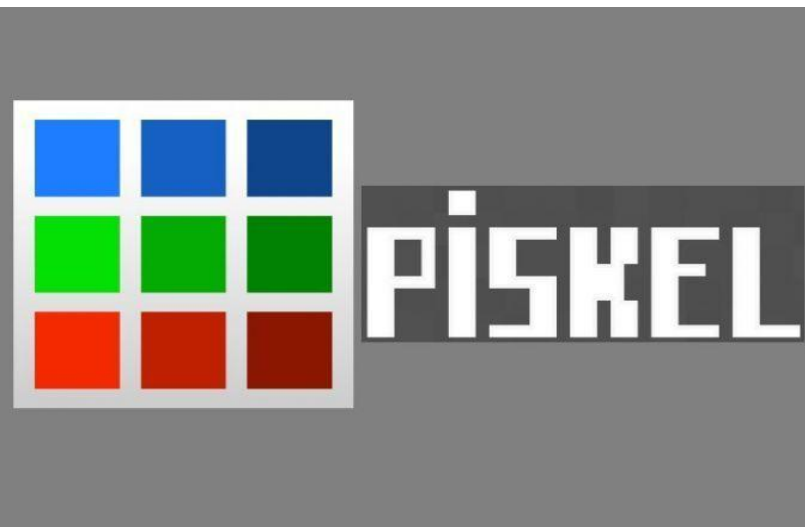


Figura 3 - Logo Piskel. Fonte: rotek.fr



Figura 4 - Logo Tiled. Fonte: mapeditor.org



Figura 5 - Logo GBStudio. Fonte: chrismaltby.itch.io/gb-studio

Metodologia

Para criar o jogo foram utilizadas fotos tiradas do próprio campus, como material base para criação dos mapas e *assets*. A partir das fotos foram criados *assets* em *pixel art* utilizando o Piskel (Figura 6). Logo após a criação dos *assets*, os arquivos que os continham foram importados no Tiled. Com as imagens importadas no Tiled foram criados *Tilesets* (Figura 7) que foram utilizados para a criação do cenário do jogo.

Após a sua criação, o cenário foi importado para o GB Studio (Figuras 8 e 9). Nesse *software* foi feita a programação do jogo, fazendo com que as imagens criadas para cada um dos mapas, recebessem colisões, e interações com o jogador e os personagens não jogáveis (NPC).



Figura 6 - Criação de Assets com Piskel. Fonte: Próprio autor.

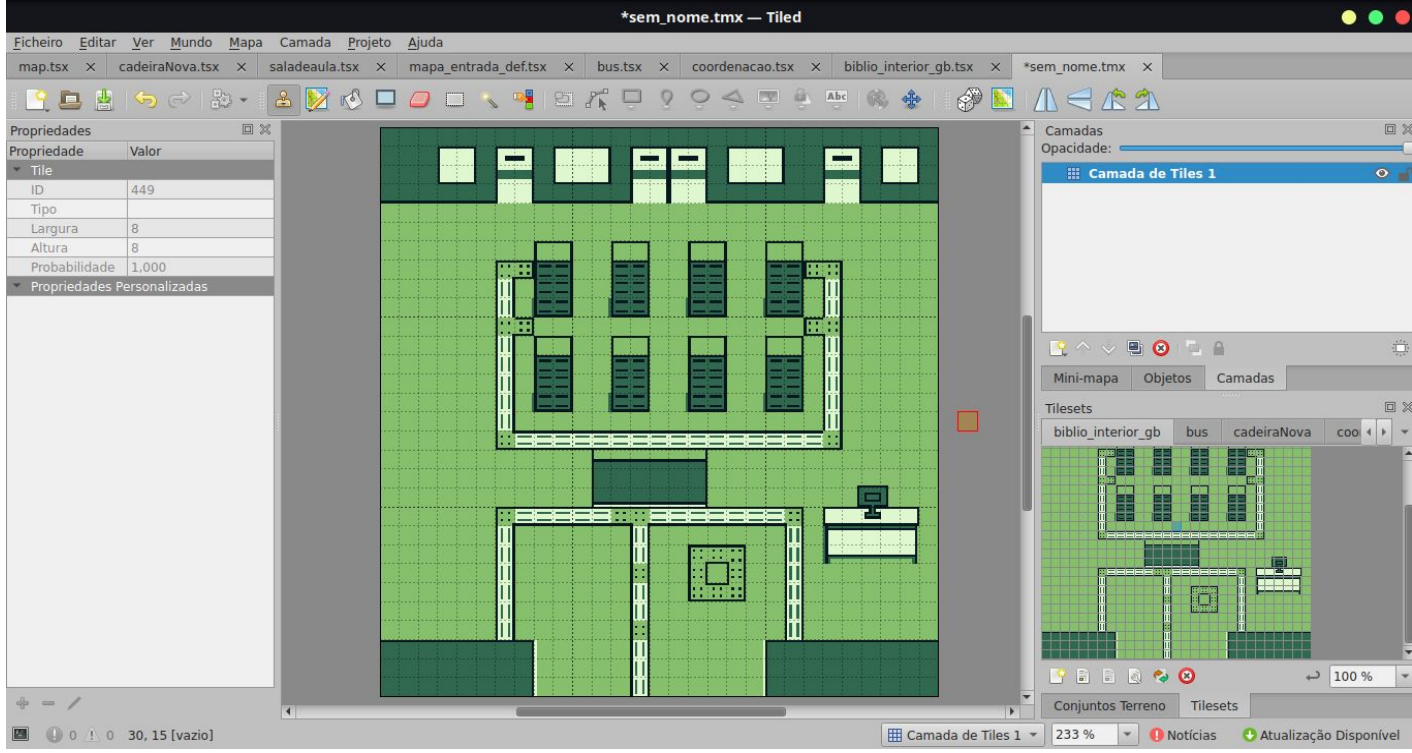


Figura 7 - Criação de *Tilesets* com Tiled. Fonte: Próprio autor.

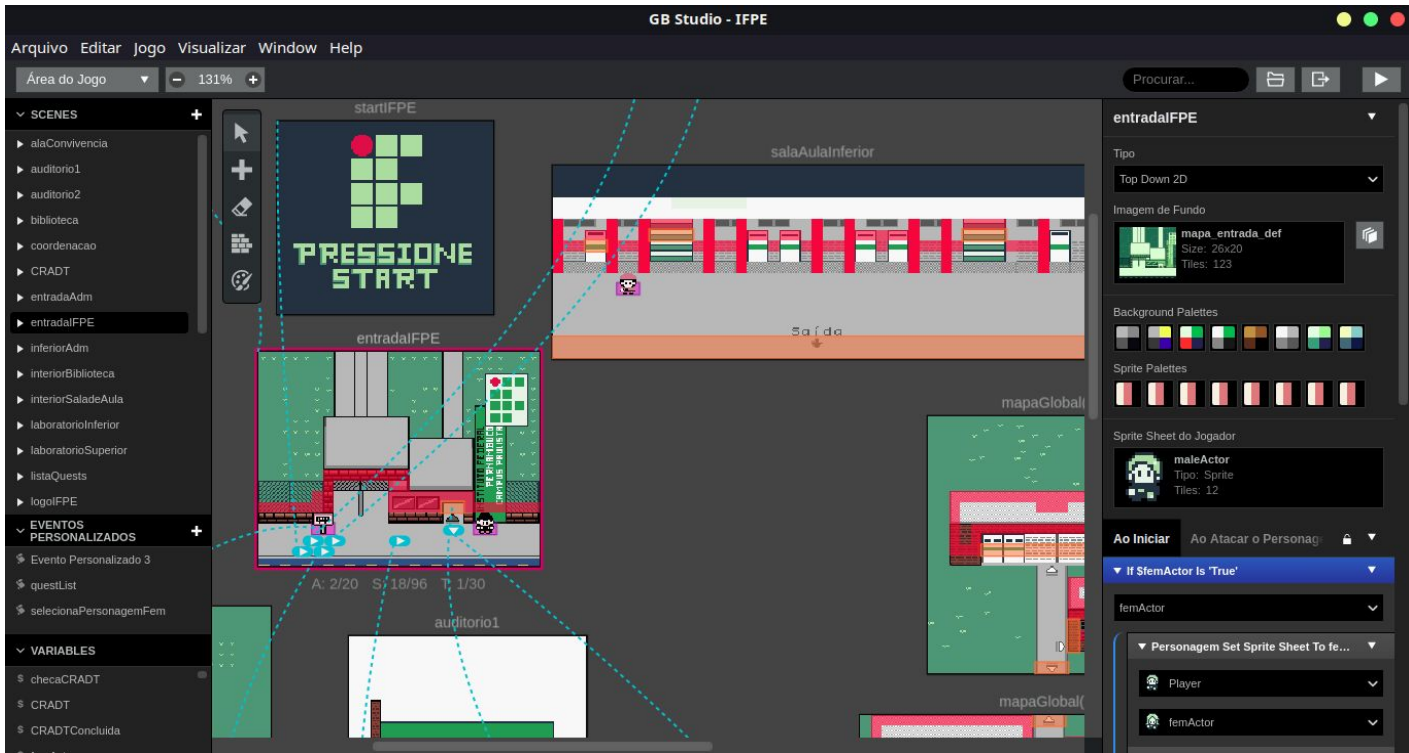


Figura 8 - Programação do jogo no GB Studio. Fonte: Próprio autor.

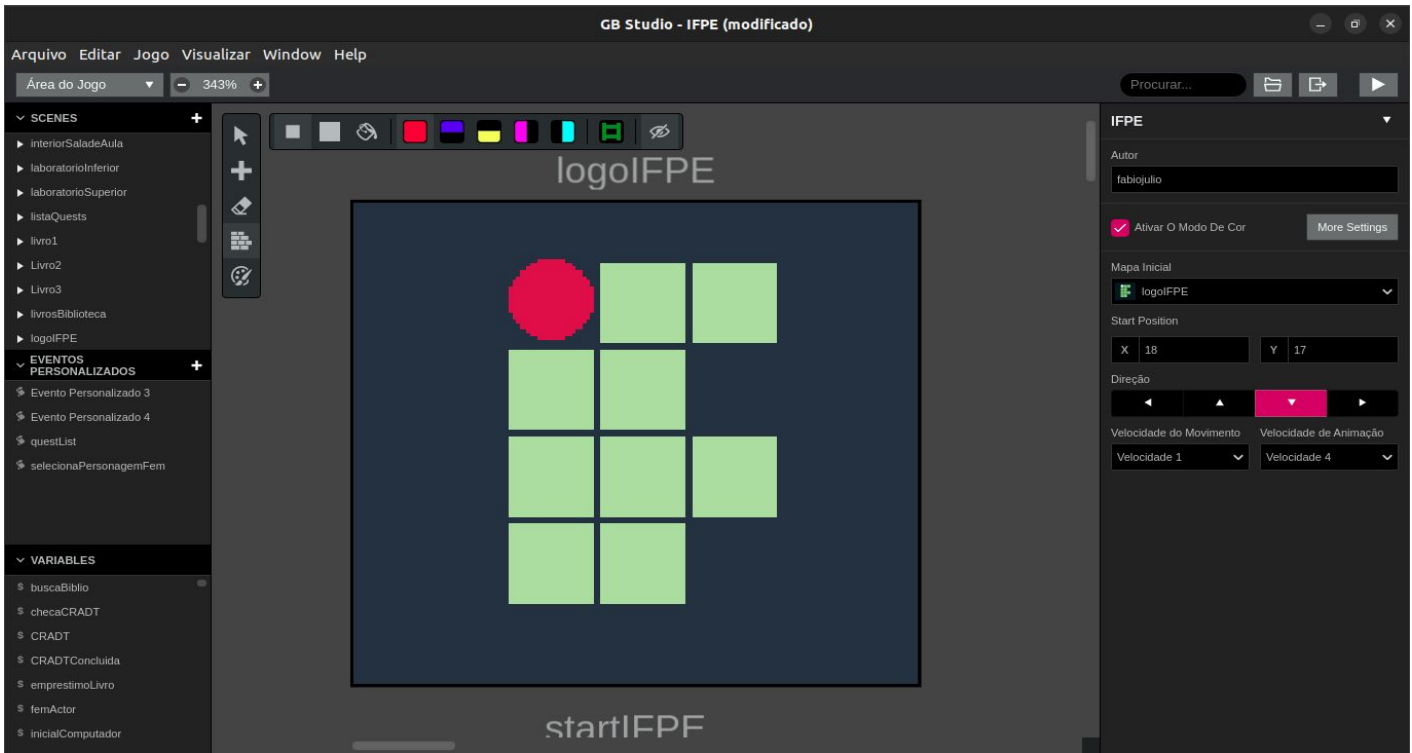


Figura 9 - Logotipo do IPFE no GB Studio. Fonte: Próprio autor.

Como Jogar

Como o projeto foi feito tendo em base as mecânicas de jogo, e o visual do Game Boy, o modo de jogar é semelhante. **Ao jogar em um dispositivo móvel, o jogo apresenta um *joystick*, semelhante ao visual de um emulador**, e pode ser jogado seguindo as imagens do manual dispostas a seguir.

Quando jogado em um computador, não é apresentado o *joystick* da versão móvel. Sendo assim, as teclas utilizadas para jogar são:

- **W ou seta para cima:** Movimenta para cima.
- **S ou seta para baixo:** Movimenta para baixo.
- **A ou seta para esquerda:** Movimenta para a esquerda.
- **D ou seta para direita:** Movimenta para a direita.
- **J:** Botão de ação e interação.
- **Enter:** Botão de *start*.

Manual do jogo

A seguir, são apresentadas algumas figuras do manual desenvolvido. Nele é indicado como jogar, e também algumas instruções para melhor aproveitamento do jogo.

SOBRE O JOGO

Este jogo foi desenvolvido, com o intuito de funcionar como um guia para novos estudantes, e a comunidade que queira conhecer o campus.

Contendo missões e personagens não jogáveis dispostos pelo mapa, o jogo demonstra quais setores existem no campus, bem como em quais blocos os mesmos estão alocados.



Figura 10 - Informações gerais sobre o jogo. Fonte: Próprio Autor.

CONTROLES

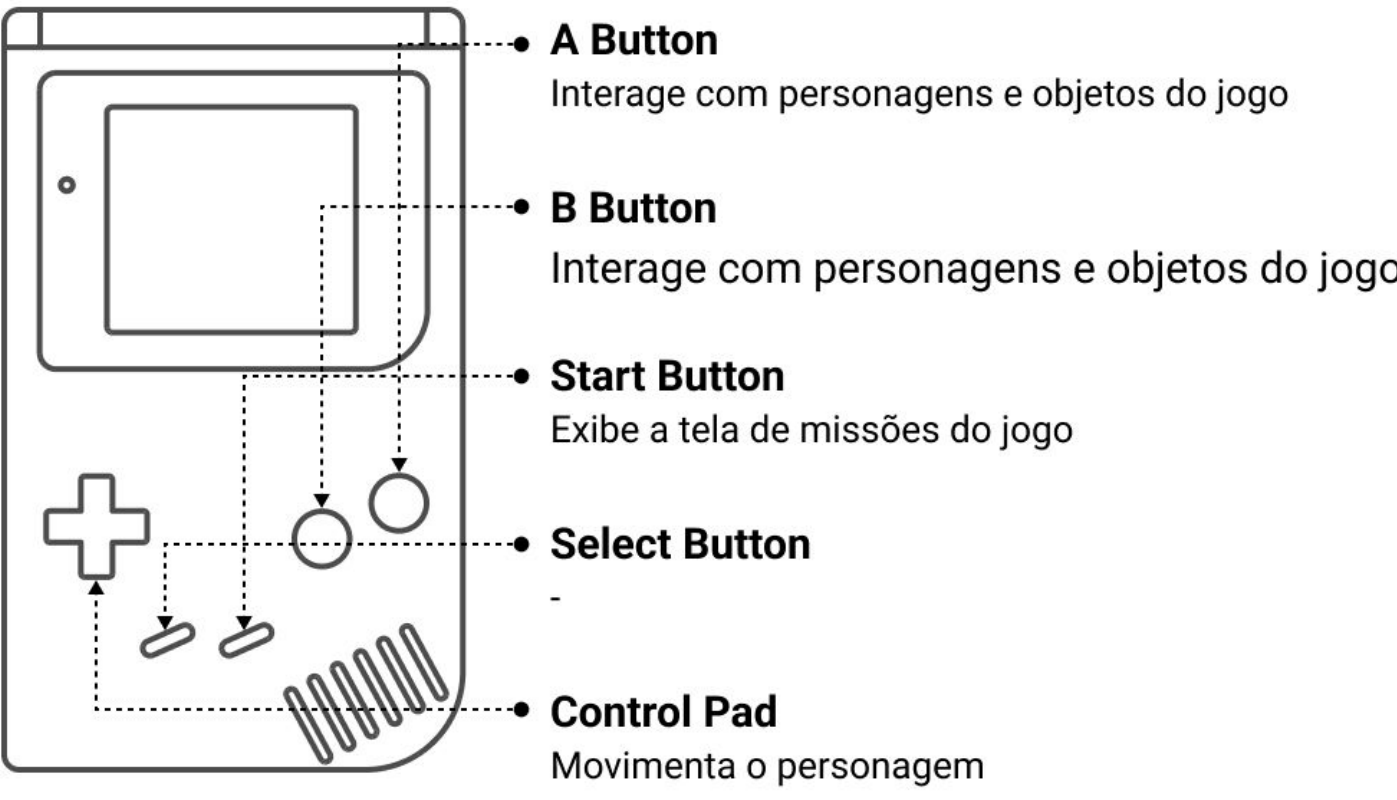


Figura 11 - Comandos do jogo. Fonte: Próprio Autor.

DICAS



Interaja com os personagens

Interagindo com os personagens, você terá dicas de como completar as missões, ou o que é possível fazer no mapa. Além disso, alguns personagens são essenciais para completar missões no jogo.



Explore Ambientes

Entre nos blocos que possuem indicações dadas por setas em suas entradas, esses blocos possuem interiores que podem e devem ser explorados. Sinta-se livre para explorá-los!



Se você se perder

Se em algum momento você se perder no mapa, não preocupe-se. Utilize a placa da parte inicial do mapa para guiar-se. Nesta placa, estão dispostos todos os blocos do campus. Use-a sem moderação!

Figura 12 - Dicas sobre o que fazer dentro do jogo. Fonte: Próprio Autor.

Formas de Acesso

Para acessar o jogo você pode utilizar o **link** ou escanear o **QR Code** (Figura 13), ambos apresentados abaixo.

<https://bit.ly/jogo-ifpe>

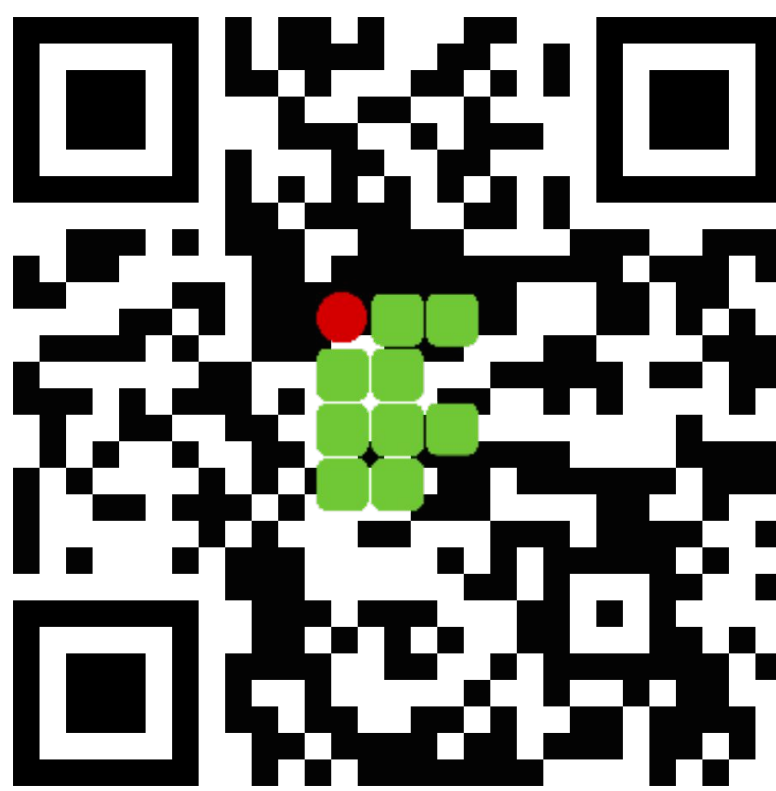


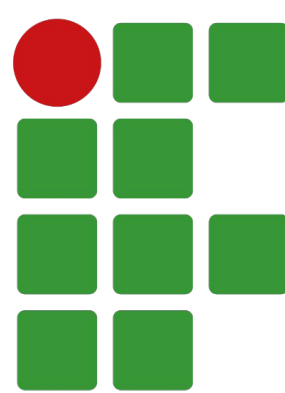
Figura 13 - QR Code para acesso do jogo. Fonte: Próprio Autor.

Contato

Rodrigo Lira - rodrigo.lira@paulista.ifpe.edu.br

Agradecimentos

IFPE *Campus* Paulista
PIBEX



INSTITUTO FEDERAL
Pernambuco
Campus Paulista