

ANDRADE, Rodrigo Carneiro
FACULDADE 7 DE SETEMBRO
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

APRESENTAÇÃO

Stay Alive! é um jogo feito para dispositivos móveis, do gênero aventura, na qual o jogador deve passar por portais para chegar ao seu destino. Em seu caminho existem diversos obstáculos a serem ultrapassados e itens que o auxiliarão a completar cada uma das fases. O personagem é apenas um viajante em um mundo desconhecido. Ele não sabe quem é, de onde veio e nem para onde deve ir. Sua única opção é passar pelos portais até que ele entenda o mundo ao seu redor.

METODOLOGIA

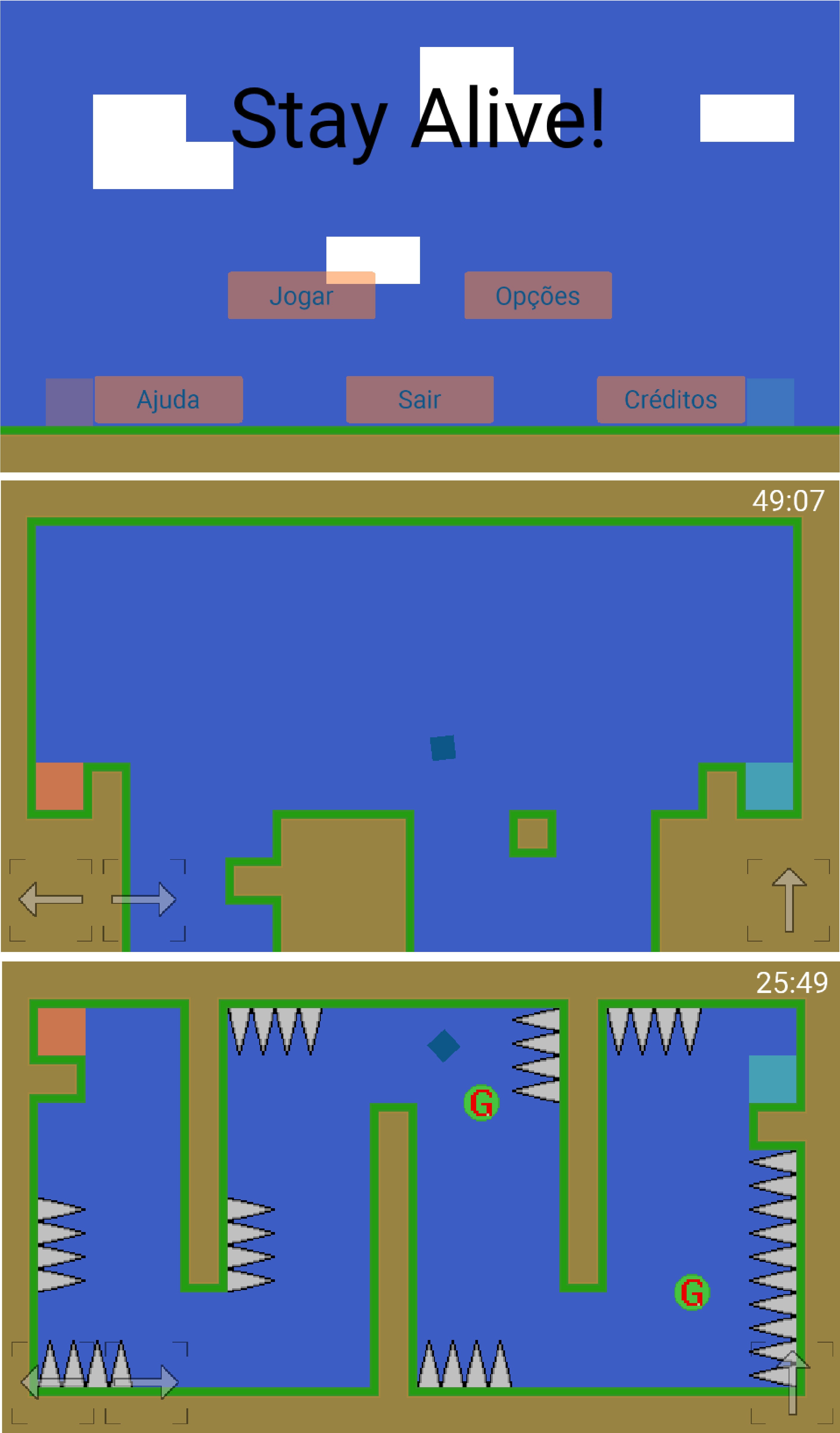
O jogo foi desenvolvido em lua, através do Corona SDK. Para auxiliar o processo de desenvolvimento, foi utilizado um motor de jogo chamado Dusk Engine. Nele foi possível integrar o mapas dos levels – criados no Tiled Map Editor – aos arquivos do jogo de maneira relativamente simples. Os sons da movimentação do personagem, bem como os de morte e de conclusão de fase, além do som de toque dos botões foram criados utilizando uma ferramenta de edição de sons 8-bit chamada Bfxr. A arte do jogo foi construída através do GraphicsGale, que é um simples, porém poderoso programa de edição de imagens de estilo pixel art. As músicas utilizadas no jogo foram obtidas no Youtube Audio Library e são músicas livres.

REGRAS E FUNCIONAMENTO

Em cada uma das fases o jogador deve sair do portal inicial e entrar no portal final, para que possa destinar-se a próxima fase, de modo que finalize todas. Entretanto, é preciso tomar bastante cuidado com os obstáculos encontrados pelo caminho – como espinhos, abismos e a falta de tempo – que levarão à morte do personagem. Cada fase apresenta um nível de dificuldade diferente e intencionalmente não possui nenhuma função de pausa. Estas também possuem botões de movimentação do personagem e um contador de tempo.

RESULTADOS E CONCLUSÕES

O desenvolvimento do jogo se mostrou bem tranquilo e atendeu minhas expectativas quanto à disciplina. Criar mapas no Tiled foi uma tarefa bastante simples e divertida, as cenas do composer também não apresentaram dificuldade. O único ponto na qual a dificuldade foi extrema foi ao utilizar o Dusk. Este demonstrou muita facilidade ao aplicar corretamente a física nos tiles dos mapas, porém pecou no esclarecimento da aplicação das colisões e na ausência (quase total) de documentação. Além disso, com ele, não foi possível fazer a transição de levels do jogo, o que será feito na próxima versão. Até o presente momento o jogo possui apenas 7 fases e já possui um fim projetado – contudo ainda não concretizado – porém o objetivo é aumentar este número para um total de 30 fases.



REFERÊNCIAS

Corona SDK: <https://coronalabs.com>
Dusk Engine: <http://www.gymbyl.com/programming/dusk.html>
Tiled Map Editor: www.mapeditor.org
GraphicsGale: <https://graphicsgale.com/us/>
Bfxr: <http://www.bfxr.net/>
Youtube Audio Library: <https://www.youtube.com/audiolibrary/music>