

MEPEC

Mostra de Ensino, Pesquisa, Extensão e Cidadania



Robot Wars

Pedro Ricardo Erhardt Silva, Bryan Bett Blaesing, João Victor Marcondes, Vinicius Marcos Klock, Luiz Ricardo Uriarte, Ricardo De La Rocha Ladeira

pedroerhardt@gmail.com

Com esse nosso projeto tivemos o intuito de melhorar e refinar os conhecimentos que aprendemos durante o curso Técnico de Informática, onde os colocamos em práticas com a criação de um jogo de plataforma 2D, que será um jogo de 5 fases onde o jogador irá controlar o personagem principal, com o objetivo de passar as fases destruindo os inimigos que virão em seu caminho. O jogo tem uma temática simples, um robô que enfrenta alienígenas e outros robôs com seu canhão de braço. A ideia do jogo se baseia fortemente na série de jogos mundialmente conhecida Megaman. Tanto em questão gráfica, mecânica, jogabilidade e até o modo como a história progride são baseados no primeiro jogo da série Megaman, de 1993. A história não é contada de forma clara para o jogador, mas é passada conforme o jogo avança, principalmente no fim das fases, quando encontramos os chefões. A ideia é que cada chefe seja desenvolvido por um de nós, por isso são 4 chefes de fases e mais um chefe principal no fim do jogo. O jogo conta com inimigos simples, porém bem variados e tornam a jogabilidade mais interessante para o jogador. O jogo será programado a partir do game maker, onde teremos uma física básica, contando com pequenos obstáculos em seu caminho e com um sistema de dano baseado por ""golpes"" ou ""disparos"" dependendo da situação, além de um sistema de tempo para que o jogador tente sempre bater o seu recorde. Também terá um gráfico simples em 8bit. Nosso jogo terá um comando muito simples e básicos, um jogo digital acadêmico onde o usuário interage e dar os comandos usando as teclas do teclado que terá o controle, ele executa os comandos e aplica as regras programadas, fazendo que o personagem do jogo interaja, se movendo, atirando e pulando, além de ser um jogo single player. E as teclas do jogo que darão os comandos para o personagem funcionar serão a barra de espaços que para atirar, tecla para direita e esquerda para andar para os lados, e a tecla para cima pro personagem pular. Com o fim deste trabalho, podemos concluir que o jogo é feito para quem não quer quebrar a cabeça com jogos pesados e sérios, mas sim para algum gamer mais casual que quer uma dose de desafio, mas sem se estressar.

WIKIPÉDIA. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mega_Man . Acesso em 22/08/2022.