

PROJETO NUKENIN UM JOGO DE AÇÃO PARA O GAMEBOY ADVANCE

Supervisor: Siang Wun Song
Edgar Yamamoto e Seiti Yamashiro - IME-USP
{edgar,seiti}@linux.ime.usp.br

Objetivo

Produzir um jogo de plataforma para o **Game Boy Advance**®, utilizando a linguagem de programação **C** e o **devkitARM**, um pacote contendo compilador e bibliotecas para o processador ARM.

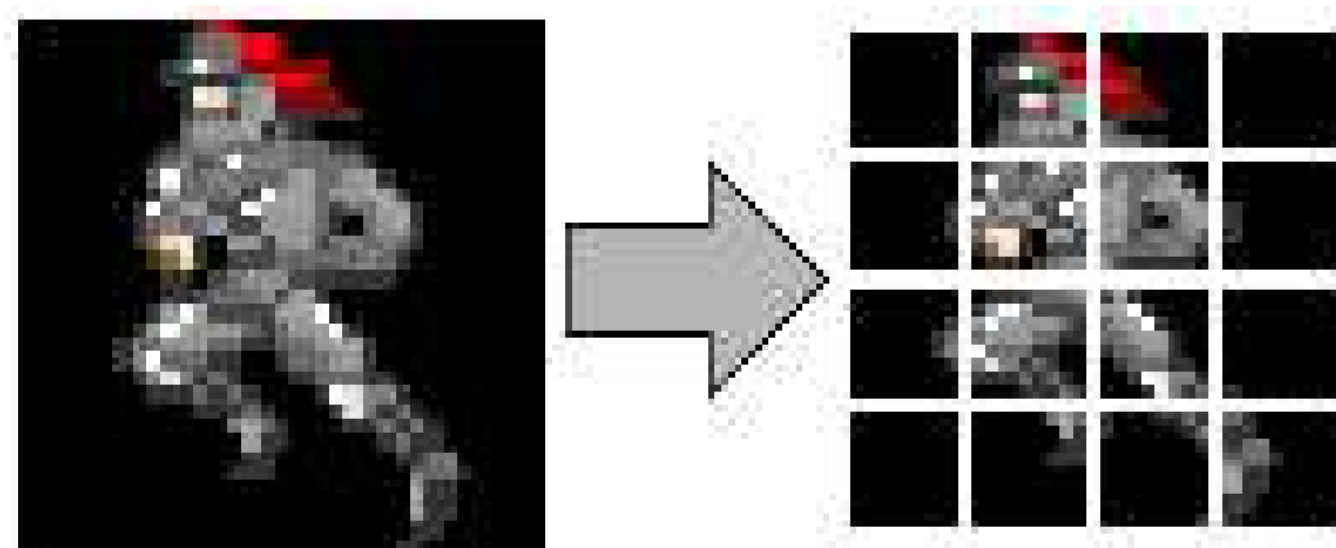
Sistema gráfico

Como boa parte dos jogos 2D, o sistema gráfico é totalmente baseado em:

Sprites: pequenas imagens manipuláveis em termos de posicionamento, rotação e distorção.



Tiles: unidade básica para se construir qualquer objeto gráfico. Cada tile não passa de um bloco de 8x8 pixels.



Equipamento

O **Game Boy Advance**®, contendo:

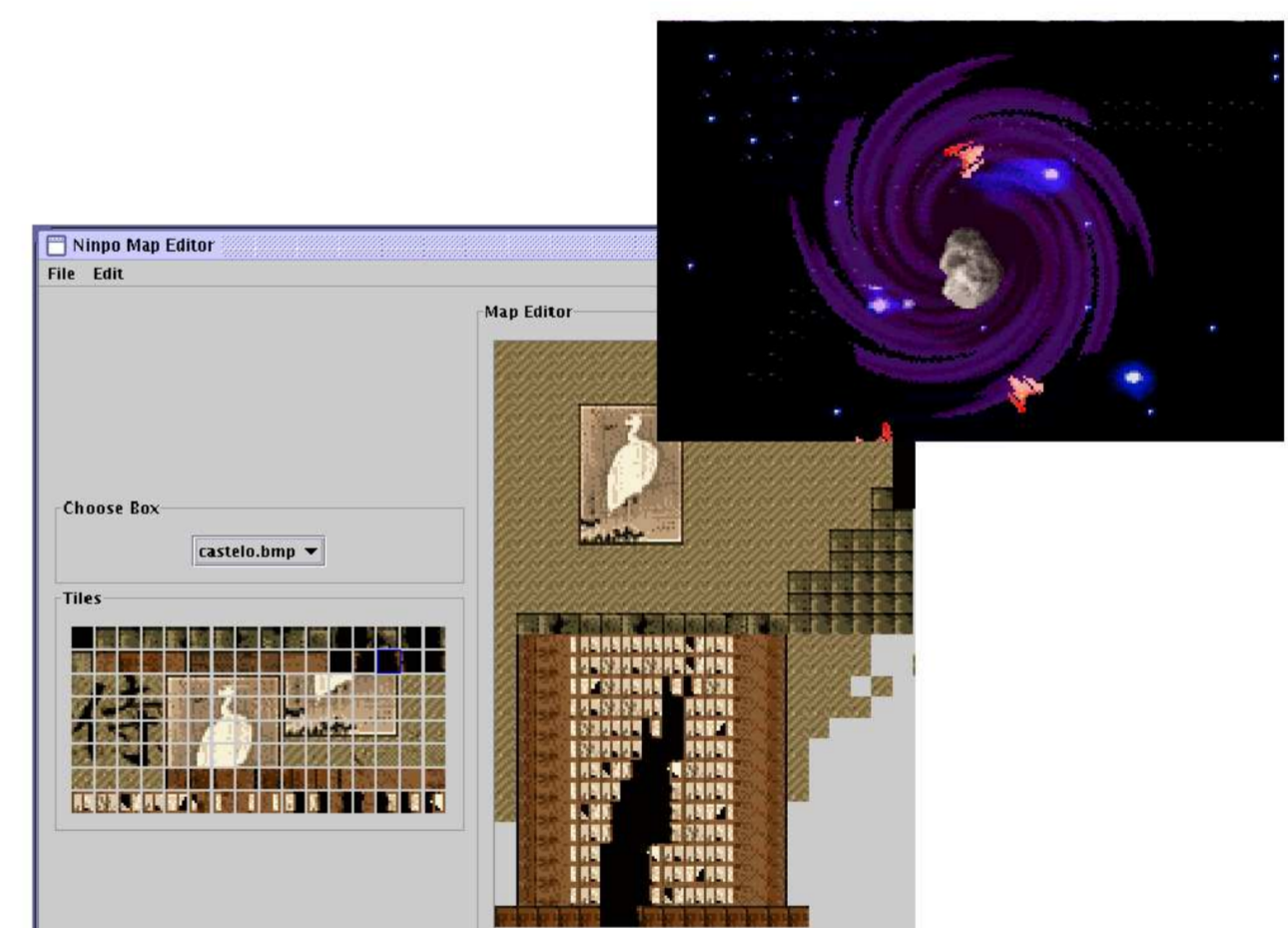
- processador ARM 32-bit RISC (16MHz);
- cerca de 380KB de RAM;
- monitor com resolução de 240x160 pixels;



E mais o emulador **Visual Boy Advance** e cartuchos regraváveis para testes diretos no aparelho portátil.

Sub-Produtos

O jogo experimental **Asteróide**, em que um asteróide circula pelo espaço detonando qualquer nave que se atreva a passar em seu caminho.



O **Ninpo Map Editor**, um programa em Java que lê imagens no formato BMP e gera tiles a partir das quais podemos criar os backgrounds e os estágios do jogo.

Screenshots



<http://GBAgame.sf.net>