

# Projeto de Jogos

Filipe Braida e Marcelo Zamith

# Informações Gerais

- Objetivo
  - Desenvolver um jogo em linguaguem C
- Grupo
  - No máximo 3 alunos
- Entrega
  - Vídeo no Youtube
  - Material Eletrônico (código fonte e executáveis)
    - Pode ser também o código do GitHub
  - Manual do usuário
    - instalação, execução e informações sobre o jogo



Ação-aventura

# Jogo Eletrônico de ação-aventura

- Um jogo de ação-aventura pode ser definido como um jogo com uma mistura de elementos de um jogo de ação e um jogo de aventura, especialmente elementos cruciais como quebra-cabeças.
- As aventuras de ação requerem muitas das mesmas habilidades físicas dos jogos de ação, mas também oferecem uma história, vários personagens, um sistema de inventário, diálogo e outros recursos dos jogos de aventura.
- Exemplos: The Legend of Zelda, Terranigma, Secret of Mana, Tomb Raider, God of War, ...

# Sub-gêneros

---

**Third-person action-adventure**

---

First-person action-adventure

---

Immersive sim

---

Platform-adventure games§

---

Isometric platform-adventure

---

Stealth games

---

Survival horror

---

Survival games

# Tipos

- Tela Única
- Rolagem de Tela
- Terceira Dimensão



# Third-person action-adventure

- Os jogos de ação e aventura são mais rápidos que os jogos de aventuras puras, e incluem desafios físicos e conceituais nos quais a história é encenada e não narrada.



# Third-person action-adventure



- O *gameplay* ainda segue características de jogos de aventura como coleta de itens, exploração e interação com o ambiente, muitas vezes incluindo um mundo superior conectando áreas de importância e quebra-cabeças.

# Third-person action-adventure

- O jogo deverá ser de tela única
  - Rolagem de tela será um componente adicional
- Um personagem deverá atravessar um conjunto de salas para resolver um quebra-cabeça
  - Podendo ser um conjunto de alavancas e portas afim de chegar em um objetivo
- Deverá ter mais de um desafio
  - Poderá ser divididos em fase ou outras formas

# Requisitos

- Tela Inicial e Final
  - O jogo deve possuir uma tela inicial, que deve ser apresentada ao jogador antes da tela com o jogo em si, bem como uma ao final do jogo.
  - A tela inicial deve conter o nome do jogo, os nomes dos integrantes do grupo, instruções de como jogar e possíveis opções para o jogo.
  - A tela final deve permitir ao jogador poder jogar mais uma vez



# Requisitos

- Tela do Jogo
  - A área do jogo
  - Espaço para contagem dos pontos do jogador;
  - Espaço para mostrar o tempo restante do jogo;
  - Possível indicação da fase em que está o jogo
    - Caso o jogo tenha diversas fases



# Requisitos

- Movimentação do personagem
  - O personagem deverá ser controlado preferencialmente com as teclas de setas do teclado do computador
  - O jogador não pode "atravessar" obstáculos



# Requisitos

- Inimigos
  - Alguns inimigos deverão aparecer durante um nível, em posições aleatórias
  - Os inimigos deverão estar localizados em um espaço vazio inicialmente.
  - Os inimigos não precisam ter inteligência.
  - O jogador é morto (perde uma vida) ao tocar em um dos inimigos.
  - Os inimigos, a princípio, estão sujeitos às mesmas limitações de movimento que o jogador

# Requisitos

- Pontuação
  - Deverá existir também um contador de pontos ou algum mecanismo para criar um ranking
  - A pontuação deverá ser mantido pelo jogo
  - No final deverá ser apresentado uma tela onde o usuário poderá colocar o seu nome e registrar sua pontuação
  - Na tela inicial deverá ter um caminho para exibir a pontuação dos melhores jogadores
  - Essa pontuação deverá persistir

# Requisitos

- O jogo termina nas seguintes situações:
  - Acabou as vidas do jogador
  - O jogador apertou a tecla escape
  - O tempo de jogo acabou
  - Acabou número de fases
  - Concluiu o desafio
- Isso dependerá do *game design*

# Requisitos

- Alma no jogo
  - O jogo não é só uma mecânica
  - O jogo constitui todo um *design* para tornar a vivência do jogador única e imersível
  - Exemplo:
    - Regras sendo exibidas explicitamente vs implicitamente



# Componentes Adicionais

- O grupo que seguir e implementar os requisitos de maneira correta receberá uma nota razoável
- Os grupos estão livres para adicionar outros componentes ao jogo para que recebam notas melhores
- Alguns possíveis componentes adicionais:
  - Características de RPG
  - Rolagem de tela
  - Níveis de dificuldade
  - Opções como sons, músicas, tema, ...
  - IA
  - Fases
  - Cenários Aleatórios
  - Construção de Cenários
  - ...

Divirtam-se!