



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE ENGENHARIA ELÉTRICA E DE
COMPUTAÇÃO

PROPOSTA DO JOGO

Introdução ao Projeto de Jogos Digitais (IA369A)
Professor: José Mario De Martino
Primeiro Semestre de 2012

Grupo 1A

Edgar Armeliato
Fernanda Leal
Harlei Miguel de Arruda Leite
Julián Prada Sanmiguel
Lauro Américo dos Santos
Maria Fernanda Rodriguez
Paúl Mejia
Rodrigo Mologni
Rodrigo Aparecido Morbach
Tiago Cinto
Thiago Cavalcante

Sumário

1	Nome do Jogo	3
2	História	3
3	Características Gerais	3
4	Personagens	3
4.1	Medrash - Personagem Principal	3
4.2	Sora - Esposa	3
4.3	Balasar - Arqui-inimigo	4
4.4	Gardain - Primeiro Guerreiro	4
4.5	Rangrim - Líder da tribo Mara-kai	4
4.6	Animais Selvagens	4
4.7	Integrantes da tribo Luskan	4
5	Descrição das Fases	4
5.1	Tutorial	4
5.2	Fase 1	4
5.3	Fase 2	4
5.4	Fase 3	5
5.5	Epílogo	5
6	Jogabilidade	5
7	Características do Cenário	5
7.1	Cenário 1	5
7.2	Cenário 2	5
7.3	Cenário 3	5
7.4	Cenário 4	5
7.5	Cenário 5	5
7.6	Cenário 6	6
7.7	Cenário 7	6
8	Características da IA	6
8.1	Animais Selvagens	7
8.2	Inimigos Comuns	7
8.3	Chefes - Inimigos Especiais	7
9	Plataforma de Desenvolvimento	7

Proposta do Jogo - Grupo 1A

1 Nome do Jogo

As Crônicas de Medrash

2 História

Medrash é um homem primata, na casa dos 20 anos, que havia saído na noite anterior para caçar para sua tribo, Ari, como de costume. Na manhã seguinte, ao voltar para casa, ele encontra sua tribo devastada após um ataque da tribo inimiga, Luskan, a mando de seu archi-inimigo, Balasar. Ao percorrer o local, Medrash encontra um guerreiro ferido sobrevivente, o qual conta o ocorrido da noite passada: sua tribo havia sido devastada e seus amigos sequestrados para serem escravizados. Dentre os sequestrados estava Sora, sua mulher. Nosso herói precisa, a partir de agora, correr contra o tempo para salvar seus amigos e derrotar Balasar, fazendo alianças e lutando contra as mais diversas adversidades.

3 Características Gerais

- **Estilo** Ação/Aventura
- **Perspectiva** Câmera atrás do personagem, fixa em relação a ele.
- **Modo** Monojogador.
- **Número de Fases** 3 fases.
- **Linha do Tempo** Pré-Histórico
- **Objetivo do Jogo** Resgatar sua tribo, incluindo Sora, de Balasar e sua tribo Luskan, que tentam escravizá-los.
- **Referências** Crash Bandicoot, Super Mario 64, Zelda, Pitfall 3D.
- **HUD** Vida, Temperatura, Alimentação.

4 Personagens

4.1 Medrash - Personagem Principal

Homem pré-histórico, na casa dos 20 anos.

4.2 Sora - Esposa

Mulher de Medrash, na casa dos 18 anos. Foi raptada por Balasar.

4.3 Balasar - Arqui-inimigo

Chefe da tribo Luskan, na casa dos 25 anos. Pretende escravizar as outras tribos.

4.4 Gardain - Primeiro Guerreiro

Amigo de Medrash, na casa dos 20 anos. Encontrado machucado pelo protagonista no início do jogo. É o personagem responsável por avisar Medrash do ataque inimigo.

4.5 Rangrim - Líder da tribo Mara-kai

Líder da tribo Mara-kai, na casa dos 35 anos. Envia Medrash à tribo Akanul por um atalho.

4.6 Animais Selvagens

Lobos, tigres, jacarés e outros animais que atacam Medrash.

4.7 Integrantes da tribo Luskan

Inimigos genéricos.

5 Descrição das Fases

5.1 Tutorial

Um tutorial com o jogador aprendendo a usar os comandos básicos, fazer fogo e obter alimento.

5.2 Fase 1

CINEMATICS: Medrash volta para sua tribo, Ari, e encontra Gardain machucado, seu amigo, e o restante de seu grupo desaparecido. Gardain o informa que sua tribo foi atacado pela tribo Luskan e que seus amigos foram sequestrados, incluindo Sora, sua mulher.

Medrash inicia a fase com um porrete e deverá percorrer uma trilha deixada pelo inimigo. No percurso, deverá enfrentar vários obstáculos e animais selvagens que servirão de alimento. Com o desenrolar da fase o jogador poderá encontrar um guerreiro morto e pegar sua lança, a qual será útil ao fim de sua jornada na primeira fase. Ao final da trilha existe um tigre bloqueando o caminho e, para prosseguir, Medrash deverá matá-lo. Após derrotá-lo, o dia estará chegando ao fim e nosso herói terá cumprido seu objetivo de não perder os inimigos de vista.

5.3 Fase 2

CINEMATICS: Ao chegar na tribo Mara-kai, Medrash vê seus integrantes sendo atacados pelos Luskans.

Ao chegar em Mara-kai, Medrash é informado por Rangrim que os guerreiros Luskans marcham rumo aos aliados, a tribo Akanul. Rangrim pede que Medrash dirija-se ao local e avise-os, tomando um atalho pelas montanhas, à noite. O percurso é cheio de perigos. Nosso herói deverá usar o fogo para se aquecer e cuidar para mantê-lo aceso, ao mesmo tempo em que se defende de animais selvagens. Medrash consegue

chegar em seu destino a tempo de avisar os aliados de Mara-kai e o ataque acontece logo em seguida. Após rechazar o ataque, nosso herói terá cumprido seu objetivo da segunda fase.

5.4 Fase 3

CINEMATICS: As tribos Akanul e Mara-kai se aliam para atacar Luskan.

Medrash enfrenta soldados para libertar as pessoas escravizadas das tribos aliadas. Após a libertação de alguns grupos, ele é informado do local onde Balasar está com sua amada, Sora. Medrash deverá ir resgatá-la e, para isso, terá que derrotar seu aqui-inimigo Balasar, em uma disputa corpo-a-corpo.

5.5 Epílogo

CINEMATICS: Medrash salva Sora e liberta o restante dos escravos. Gardain já está curado e todos vivem felizes para sempre.

6 Jogabilidade

O personagem poderá se mover livremente pelo cenário, em todas as direções disponíveis no mapa.

O jogador irá controlar o personagem principal com as teclas direcionais do teclado (cima, baixo, esquerda e direita). Para o restante das ações, as teclas ‘a’, ‘s’, ‘d’ e ‘espaço’ serão utilizadas para controlar o ataque, ações diversas, defesa e para pular, respectivamente.

7 Características do Cenário

7.1 Cenário 1

O cenário inicial exhibe a tribo destruída de Medrash. Utilizado no início da fase 1.

7.2 Cenário 2

O próximo cenário é constituído por animais selvagens e este espaço permite que o personagem desloque-se sobre um ambiente amplo que se afunila com a proximidade do final. Utilizado na fase 1.

7.3 Cenário 3

Este cenário é similar ao primeiro, porém com efeitos que refletem a um ataque recente, como fogo e fumaça. Utilizado no início da fase 2.

7.4 Cenário 4

Este cenário é formado por um ambiente escuro e com neve, similar ao cume de uma montanha. Utilizado durante a fase 2.

7.5 Cenário 5

Uma grande tribo rodeada de montanhas. Utilizado no final da fase 2.

7.6 Cenário 6

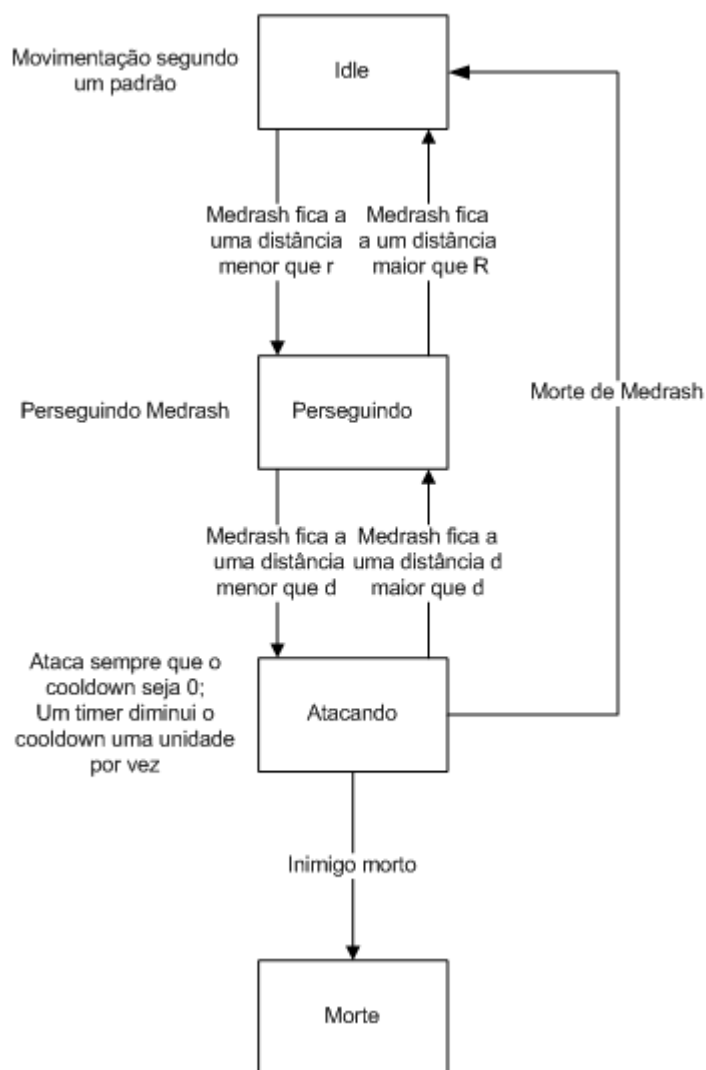
Um amplo ambiente árido no qual estão os grupos aprisionados. Utilizado na fase 3.

7.7 Cenário 7

Cenário em aberto. Utilizado no confronto final entre Medrash e Balasar.

8 Características da IA

Todos os inimigos básicos seguirão a Máquina de Estados a seguir:



8.1 Animais Selvagens

Os animais selvagens deverão seguir essa máquina de estados, com pequenas modificações de comportamento.

8.2 Inimigos Comuns

Os inimigos deverão incluir um estado para fugir ou defender.

8.3 Chefes - Inimigos Especiais

A Inteligência Artificial dos chefes será variada, podendo incluir defesa, evasão e ataques especiais.

9 Plataforma de Desenvolvimento

Foram consideradas 3 plataformas para a criação do jogo:

- XNA
- UDK
- Unity

A plataforma XNA tem nível muito baixo para nossos requerimentos.

A UDK não se mostrou estável nos testes, além de ser muito pesada.

Por fim, o ambiente Unity foi o escolhido por facilitar o desenvolvimento, além de possibilitar a criação dos controles de movimentação, o terreno e a física. Caracteriza-se também por suportar várias linguagens para a escrita dos *scripts*, dentre as quais **C#**, **Javascript** e **Boo**.