



ENG1000
Introdução à Engenharia

1421515	Vinicius A. C. Mascarenhas
1520167	Gabriel P. Dantas
1521018	Lucca Buffara de Almeida
1520878	Leonardo Fiorito
1521069	Roberto Tavares

Professor

Augusto Baffa

Técnico

Luís Fernando

Monitores

Luís Fernando

Amanda Santos

Marcello N. Bernardes

A Lust for Power

Rio de Janeiro
Outubro de 2015

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - <i>The Legend of Zelda</i>	4
Figura 2 - <i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i>	5
Figura 3 - <i>The Legend of Zelda: Oracle of Seasons</i>	5
Figura 4 - <i>The Legend of Zelda: Oracle of Ages</i>	6
Figura 5 - <i>The Legend of Zelda: Four Swords Adventures</i>	6
Figura 6 - <i>The Legend of Zelda: The Minish Cap</i>	7
Figura 7 - <i>The Legend of Zelda: Phantom Hourglass</i>	7
Figura 8 - <i>The Legend of Zelda: Spirit Tracks</i>	8
Figura 9 - <i>The Legend of Zelda: A Link Between Worlds</i>	8
Figura 10 - <i>A Lust for Power</i>	9

1. INTRODUÇÃO

Desde o princípio (e com raras exceções até o presente), a franquia de jogos *The Legend of Zelda*, da *Nintendo*, era uma aventura de um herói lendário, *Link*, trajando uma túnica verde em uma missão: salvar *Hyrule* e a princesa *Zelda* de *Ganondorf*, o rei dos ladrões. Os gráficos evoluíram com o tempo, como os processadores e a palavra na memória. Na era dos 8 bits, veio o primeiro título: *The Legend of Zelda* (fig. 1), para o *Family Computer Disk System* (FAMICOM), também conhecido como *Nintendo Entertainment System* (NES).



Figura 1 — *The Legend of Zelda*
FAMICOM / NES, 1986

Na época do *Super Nintendo Entertainment System* (SNES), com seus revolucionários 16 bits, foi lançado o aclamado *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (fig. 2).



Figura 2 — *The Legend of Zelda: A Link to the Past*
SNES, 1991

Houve um hiato no lançamento de jogos da franquia com visual bidimensional, com o advento do *Nintendo 64* (cujo nome naturalmente alude aos seus 64 bits) e a capacidade de produzir títulos tridimensionais. A partir do *Game Boy Color (GBC)*, a *Nintendo* voltou a investir fortemente no 2D, como visto nos dois títulos paralelamente lançados para o mesmo console. Um deles foi *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* (fig. 3).



Figura 3 — *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons*
GBC, 2001

O outro foi *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* (fig. 4).



Figura 4 — *The Legend of Zelda: Oracle of Ages*
GBC, 2001

Em geral os consoles de mesa receberam títulos 3D; enquanto os jogos 2D se reservaram aos consoles portáteis, com a atemporal exceção em *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* (para o *Nintendo GameCube*, ou *NGC*) (fig. 5) — um exemplo de *Zelda* 2D lançado para um console de mesa após a era dos 16 bits.



Figura 5 — *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*
NGC, 2004

Mais tarde, ainda em 2004, saiu *The Legend of Zelda: The Minish Cap* (fig. 6), para um portátil posterior ao GBC – o *GameBoy Advanced*.



Figura 6 – *The Legend of Zelda: The Minish Cap*
GBA, 2004

O próximo título em duas dimensões só chegou três anos depois – *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (fig. 7), para o Nintendo DS.



Figura 7 – *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*
NDS, 2007

Phantom Hourglass, como raros títulos, teve uma continuação direta em termos de história. A maioria dos jogos são ligados por laços vagos e distantes; este, porém, foi devidamente costurado ao seu sucessor – *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (fig. 8), para o mesmo console.



Figura 8 – *The Legend of Zelda: Spirit Tracks*
NDS, 2009

Para o portátil seguinte, o *Nintendo 3DS*, capaz de produzir gráficos tridimensionais em resolução superior ao antigo *Nintendo 64*, os *Zeldas* deste console de mesa foram relançados, com retoques na poligonagem, nas cores e nas texturas. Porém, o título que ficou conhecido como “o *Zelda* do 3DS” foi mesmo *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* (fig. 9), que conta uma história intimamente conseqüente de *A Link to the Past*.



Figura 9 – *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*
3DS, 2013

Diante desse vasto material como inspiração, decidimos fazer nosso próprio jogo baseado no *lore* (história, contexto, definições de verdades dentro do jogo) e *gameplay* (mecânica de interação entre o jogador e o jogo) da franquia *The Legend of Zelda*. O título, provisoriamente, é *A Lust for Power*.

Trata-se de um projeto desenvolvido para *PC / Windows*, com uma quebra proposital e gritante na narrativa: o jogador controla o personagem vilão, *Ganondorf*.

Dado o curto período alocado para o projeto, não será viável implementar o mundo inteiro. Portanto, teremos apenas os templos e o sótão da casa de *Ganondorf* – de onde o jogador seleciona o templo que vai visitar por vez.



Figura 10 – *A Lust for Power*
PC, 2015

2. História

As três deusas douradas — *Din*, *Nayru* e *Farore* — desceram ao caos e lá criaram o mundo, a lei da ciência e da magia, e todas as formas de vida. Ao terminarem, deixaram um pedaço da sua essência — três triângulos dourados, que ficaram conhecidos como *Triforce* — no ponto onde partiram para outro lugar. Este mundo que elas criaram ficou sob os cuidados de uma outra deusa, chamada *Hylia*.

A *Triforce* era um presente das deusas para os mortais, para que pudessem se defender se uma ameaça muito poderosa surgisse. *Hylia* a guardou com tudo o que pôde. Todos estavam em paz. No entanto, um ser demoníaco muito poderoso, *Demise* (Morte), cobiçava o mundo para si, o que levou a uma guerra santa. A deusa criou inúmeros templos para canalizar sua energia divina, além de arquétipos sagrados que nasceriam toda vez que ela precisasse, e uma espada que bane todo o mal.

Demise era forte e brutal demais para *Hylia*. Desesperada, ela usou o que lhe restava de recursos para se tornar mortal e encarnar no mundo, a fim de buscar a *Triforce* e proteger todas as criaturas e a natureza. Um de seus arquétipos seria a sua guardiã, encarregada de cuidar dela pessoalmente, como uma babá e guarda-costas. Outro seria o herói lendário, cuja missão era enfrentar *Demise* diretamente.

A terra de *Hylia* ficou conhecida como *Hyrule*. A menina que nasceu do sacrifício da deusa foi chamada *Zelda* e reconhecida como líder do povo e princesa do que posteriormente viria a ser o Reino de *Hyrule*. A guardiã chamava-se *Impa*, e o herói, *Link*.

A deusa e o herói, juntos, conseguiram a *Triforce* e salvaram o mundo de *Demise*. Porém, por um erro, não o obliteraram plenamente. Sua essência maligna encontrou um jeito de parasitar uma alma mortal pegar carona nas suas próximas encarnações, efetivamente se tornando um mortal, de maneira semelhante à *Hylia*. Este é o vilão recorrente, chamado *Ganondorf*. Quase todos os jogos da franquia *The Legend of Zelda* são protagonizados por estes três personagens em guerra pela *Triforce* e pelo mundo inteiro.

A *Lust for Power* é um título não-oficial, que nós estamos criando, neste contexto. A diferença é que, onde o personagem do jogador é sempre *Link*, neste jogo será *Ganondorf*. O jogador deverá passar por seis templos e derrotar os seus sacerdotes (*Sages* — sábios) para neutralizar a magia de *Hylia*. Ao final, deve enfrentar *Link* e tomar posse da *Triforce*.

3. Gameplay

O jogo será em 2D, *top view* (vista de cima). *Ganondorf* terá:

- ataque de espada (que consome *stamina*, ou energia física);
- ataque de projétil de energia (que também consome *stamina*);
- feitiço *Din's Fire*, que emana uma bola de fogo enorme centrada em si (consome *mana*, ou energia mágica);
- feitiço *Farore's Wind*, que o teleporta para um ponto previamente definido pelo mesmo feitiço (consome *mana*);
- feitiço *Nayru's Love*, que ergue uma barreira temporária e o protege de dano (*mana*);
- transformação temporária na besta lendária *Ganon* (zera *stamina* e aumenta o dano de seus ataques).
- habilidade de correr (*stamina*).

Ganondorf passará pelos templos da Floresta, do Fogo, da Água, da Sombra, do Espírito, do Tempo e da Luz. Cada templo é uma *dungeon* (vide abaixo) — exceto o do Tempo, vide abaixo. Cada *dungeon* é protegida por um sacerdote, como um *boss* (chefe de combate mais poderoso e específico do que os inimigos normais).

O Templo do Tempo é um ponto de *cutscene* (cena não-interativa a que o jogador deve assistir) importante para a história porque é onde a Espada Mestra — a espada sagrada que *Hylia* forjou — repousa em seu pedestal. *Link* retira a espada ao mesmo tempo que *Ganondorf* chega, abrindo o selo do Templo da Luz, onde aguarda o último sacerdote.

As *dungeons* são labirintos cheios de armadilhas, inimigos e quebra-cabeças pelos quais o jogador deve passar antes de ganhar acesso à sala do boss. Haverá portas trancadas a chave, portas trancadas ativadas por botões, botões que só precisam ser pressionados uma vez, botões que precisam ser pressionados e segurados por algum peso, estátuas que podem ser movidas etc.

Cada *dungeon* é mais difícil que a anterior. Pode ser maior também.

Ganondorf começa o jogo com três corações, e em cada um dos primeiros cinco templos pode encontrar mais três, em salas opcionais. O Templo da Luz não fornecerá vida ao *Ganondorf*, que é um ser maligno. Até aqui são 18. Os últimos dois corações estarão disponíveis à venda em qualquer loja, por preços altos.

Esses corações são obtidos inteiros, mas são divididos em quatro partes para efeitos de cálculo de dano. Todos os danos que se podem receber são múltiplos de 1/4 de um coração. A *mana* e a *stamina* são barras sem contagem explícita para o jogador. A *stamina* recupera automaticamente com o tempo; a vida e a *mana*, não.

Perto da sala de cada *boss*, haverá um vendedor de maldições e fantasmas — que recuperam vida e *mana* —, além de extensões da barra de *mana*. *Ganondorf* pode comprar essas maldições e fantasmas com *rupees* (dinheiro de *Hyrule*), encontrado como *loot* (posses de inimigos mortos) em soldados da realeza que ele enfrenta ao longo do caminho. Também haverá *rupees* escondidos em baús espalhados pelas *dungeons*.

A condição de vitória, naturalmente, é vencer todos os sacerdotes dos templos e, no final, o próprio herói lendário. *Ganondorf* alcança a *Triforce* e, com o poder das deusas douradas, ganha domínio total do mundo.

A condição de derrota é perder todas as frações do seu último coração. Neste caso, a única opção é carregar o último *save* (arquivo de progresso). Um arquivo de *save* contém as seguintes informações: ponto da história (templos vencidos), vida, *mana*, *upgrades* de vida (corações adicionais encontrados), *upgrades* de *mana* (extensões da barra comprados), e *rupees*.
