

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

CLEYTON DA CUNHA GOMES
ARTHUR NAKAO

GDD: ENT'S SAVE THE FOREST

NITERÓI

2018

TÍTULO DO JOGO:

“ENT’S: SAVE THE FOREST”

RESUMO (HIGHCONCEPT):

O jogo é um estilo plataforma, cujo objetivo é controlar Barbárvore, um famoso “*ent*” das histórias de JRR Tolkien, derrotando os seus oponentes orcs que aparecem em seu caminho enquanto ele tenta descobrir o que aconteceu com o seu povo do norte.

HISTÓRIA:

Saruman era um mago obcecado por poder e servo de Sauron, para alcançar o seu objetivo de conquistar a terra média precisava construir um grande exército de Orcs, por isso, estava destruindo a floresta para conseguir combustível para sua forte indústria armamentista. Barbárvore, O senhor de todos os “ents”, ou seja, um dos protetores da floresta, ao andar pelas suas terras cuidando de suas parentes, descobre que inúmeras delas estão sendo atacadas no norte pelo mago branco (Saruman). Incomodado com a situação, Barbárvore resolveu tomar uma atitude: Decidiu tentar chegar a torre do mago Saruman para se vingar e parar com a destruição da floresta, mas, para isso, precisará reunir toda a força perdida pela floresta e superar diversos obstáculos e inimigos que serão encontrados pelo caminho. Será que Barbárvore conseguirá destruir a torre do Mago e salvar a floresta?

INSPIRADO EM JRR TOLKIEN

GAMEPLAY E ENREDO:

OBJETIVO : Passar por todas as fases e chegar a torre para destruir o Mago Saruman.

JOGABILIDADE:

O Personagem deverá ser movido com as setas:

- Para Cima ou W: Pula
- Para Baixo ou S: Agacha
- Para a Direita ou D: Anda para Frente
- Para a Esquerda ou A: Anda para Trás

O personagem poderá utilizar as teclas:

- X: para atirar uma pedra em seus inimigos
- F: Ataque básico
- C: Defesa
- E: Interagir com o ambiente

AMBIENTES DO JOGO:

1º Capítulo: Tutorial onde o jogador irá aprender a controlar o personagem, neste momento ele estará em uma floresta tranquila indo ver seus parentes do norte.

2º Capítulo: Barbárvore descobre que a floresta está sendo destruída e tem que matar os orcs para salvar a floresta.

3º Capítulo: Barbárvore batalha na Muralha Orc.

4º Capítulo: Barbárvore chega no castelo para enfrentar o incrível Mago Branco.

PERSONAGENS:

Barbárvore: o Personagem controlado pelo usuário.

Dano:

Chicote (Tecla F)	Pedra (Tecla X)
32	20

Orcs: Inimigos (bot) que irão estar se locomovendo pelo mapa, aumentando seu dano conforme o jogador progride nos capítulos, ganhando novas habilidades. Existe dois tipos de Orcs:

Orc de Espada Pequeno: Orc que anda com uma espada e tem um tamanho reduzido.

Dano:

Sem Defesa (Tecla C)	Com Defesa (Tecla C)
25	1

Mestre Orc: Orc que anda com uma espada e tem o mesmo tamanho do barbárvore.

Dano:

Sem Defesa (Tecla C)	Com Defesa (Tecla C)
40	1

Balrog: Espécie de dragão místico que ataca com um cajado.

Dano:

Sem Defesa (Tecla C)	Com Defesa (Tecla C)
45	1

Saruman: O mago (Chefão Final).

Dano:

Sem Defesa (Tecla C)	Com Defesa (Tecla C)
50	1

Dano Caixa (Habilidade do Saruman):

Sem Defesa (Tecla C)	Com Defesa (Tecla C)
15	15

INTERFACE DE USUÁRIO

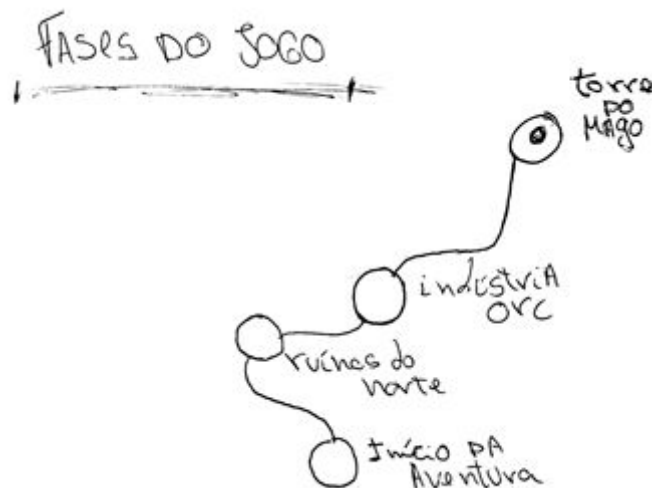
Na tela deve conter ou aparecer os seguintes elementos:

- 1) **Plano de Fundo:** O plano de fundo dependerá do capítulo atual do personagem, podendo ser uma floresta fechada para o primeiro capítulo, seguido de um fundo de floresta destruída para o segundo, um ambiente de muralha para a terceira e um ambiente de castelo gótico medieval para o capítulo final.
- 2) **Barra de XP:** Interface na qual ficará visível a quantidade de XP obtida até o momento, sendo que este XP será recompensa da ajuda prestada por Barbárvore as árvores durante sua jornada e ao destruir inimigos.
- 3) **Barra de Vida:** Na tela, deve aparecer a vida do Barbárvore, mostrando a porcentagem de vida dele.

Imagens



LEGENDA: TELA DA PRIMEIRA FASE



LEGENDA: Esboço do mapa do jogo e suas fases.

ÁUDIO E MÚSICA:

Há apenas uma música no jogo, e ela está contida no menu. É a mesma música presente no filme “O senhor dos anéis”.

ARTE CONCEITO E REFERÊNCIAS:

A arte do jogo é simples, o gráfico é bem parecido com o jogo brasileiro “A Lenda do Herói”, a jogabilidade é similar com o jogo “Metal Slug”, da produtora SNK (no entanto, com menos ação) e tudo isso imerso em uma história de “O senhor dos anéis” (A última marcha dos ENT’S).

IDEIAS ADICIONAIS E OBSERVAÇÕES:

Obtenção de xp:

Para obter XP, o jogador precisa realizar as atividades contidas no mapa, no caso, ajudar árvores e animais encontrados nos capítulos e também derrotar os Orcs. No entanto, o peso não pode ser igual. Desta forma, o tipo de árvore e os tipos de monstros são levados em conta nestes cálculos.

Tabela de Obtenção de XP

Objeto	XP
Interação com Árvores	30
Matar Orc de Espada	25
Matar Mestre Orc	40
Matar Balrog	50
Matar Mago Branco	100

Benefícios do XP (a partir de cada dificuldade)

Dificuldade Fácil

	XP > 195	XP > 340	XP > 420
Dano Chicote	36	38	40
Dano Pedra	21	23	25

Dificuldade Média

	XP > 195	XP > 340	XP > 420
Dano Chicote	33	34	37
Dano Pedra	21	22	25

Dificuldade Difícil

	XP > 195	XP > 340	XP > 420
Dano Chicote	32	34	35
Dano Pedra	20	22	23

VIDA INIMIGOS

FÁCIL	
PERSONAGENS	VIDA
ORCS	100%
MESTRE ORCS	180%
BALROG	230%
MAGO	270%

MÉDIO	
PERSONAGENS	VIDA
ORCS	120%
MESTRE ORCS	200%
BALROG	250%
MAGO	290%

DIFÍCIL	
PERSONAGENS	VIDA
ORCS	140%
MESTRE ORCS	220%
BALROG	270%
MAGO	310%

Manual Do Jogo

Ao entrar no jogo, há um Menu em que se pode escolher entre três opções: Play (utilizado para iniciar o jogo), Nível (utilizado para selecionar a dificuldade do jogo), Sair (utilizado para sair do jogo).

Ao selecionar o Play, o usuário é redirecionado para o 1º Capítulo, que é uma espécie de tutorial, no qual, no 1º Quadro, é ensinado como se movimentar; no 2º Quadro, ensina-se os ataques, defesa e como interagir com o ambiente; e no 3º Quadro, é mostrado o objetivo do jogo, para o usuário saber o que ele deve fazer. E assim termina o 1º Capítulo do jogo.

Ao passar para o 2º Capítulo, no 1º Quadro, o usuário se depara com 2 Orcs de Espada que ele deve derrotar, e 2 árvores, que ele pode interagir e ganha XP; no 2º Quadro, encontra-se apenas um Orc de Espada, e uma árvore para interação; já no 3º Quadro, há o Mestre Orc, que é como se fosse o “mini-boss” do 2º Capítulo.

Na muralha dos Orcs, que é o 3º Capítulo, no 1º Quadro, o Barbárvore encontra 2 monstros que devem ser derrotados, e 2 árvores para que ele possa salvar; no 2º Quadro, há 1 Orc, e 1 árvore; já no 3º Quadro, há o Balrog, que é o “mini-boss” do 3º Capítulo.

Na fase final, que é o 4º Capítulo, no 1º Quadro, assim como nos outros capítulos, há 2 Orcs de Espada e 2 plantas para serem cuidadas; no 2º Quadro, há 1 monstro e 1 planta que deve ser revivida; já no 3º Quadro, entra o Boss Final, que tem três habilidades: Ataque Corpo a Corpo, lança uma bola de fogo e faz cair “caixas”, por isso derrotá-lo se torna uma tarefa árdua.

Caso o jogador morra em alguma dessas fases, ele volta para o 1º Capítulo, não havendo vida extra.

Dificuldades

A maior dificuldade que tivemos na hora de fazer o jogo foi no início, porque iniciamos ele sem usar classes, então descobrimos que estaríamos impossibilitados de fazer muitas coisas. Estudamos um pouco sobre orientação a objetos, e conseguimos fazer todo o jogo orientado a objetos, facilitando nossa vida.

Uma dificuldade, causa pela falta de experiência, foi na hora de fazer os sprites. Fizemos os sprites em um editor de imagens (Gimp), e na primeira vez, o arquivo tinha perdido qualidade, por isso, tivemos que refazê-los todos novamente.

Outra dificuldade, foi projetar o pulo e o lançamento de objetos, como a pedra, que devem obedecer a lei da gravidade. Resolvemos isso, fazendo com que os “objetos” se movam com valores diferentes no eixo X e no eixo Y.

FONTES E REFERÊNCIAS

Ents.Tolkien Gateway. Disponível em: <<http://tolkiengateway.net/wiki/Ents>>. Acesso em: 26 ago. 2018.

Ents.Wikipédia. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ent>>. Acesso em: 26 ago. 2018.

A Lenda do Herói - O Jogo. A Lenda do Herói. Disponível em: <<http://alendadoheroi.com.br/>>. Acesso em: 28 ago. 2018.