



UNISINOS - UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS

Curso: *Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital – GT JEDi*

Disciplina: *Projeto de Jogos – Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D (DBPro)*

Horário: 34 / 54 - Semestre: 2007/2

Prof.: Fernando Osório

E-mail: fosorio <at> unisinos <dot> br

Web: <http://inf.unisinos.br/~osorio/jogos-gt.html>

DATA:

28/08/2007

ATIVIDADE INDIVIDUAL – ESTUDO DIRIGIDO

Atividades a serem realizadas na Disciplina de Projeto Rápido de Jogos 3D junto ao Laboratório de Informática (LAPRO). Realize o seguinte trabalho durante o período de aula, podendo se estender até a véspera de nossa próxima aula (data de entrega: 30/08/2007). Execute as atividades descritas a seguir:

1. Realize um pequeno levantamento dos possíveis tipos de jogos 3D que seriam adequados para serem desenvolvidos na disciplina usando o DarkBasicPro, e que você gostaria de implementar como trabalho principal do semestre. Para realizar este levantamento aconselhamos uma consulta prévia a fontes como:

- Site do TheGameCreators que contém exemplos de jogos feitos com o DBPro:

<http://www.thegamecreators.com/>

- Sites do Wikipedia sobre Jogos:

http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_games

http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_and_video_game_genres

- Exemplos de programas e demos de jogos desenvolvidos em DBPro, disponíveis juntamente com o software em:

Drive E:\ Dark Basic Software \ Dark Basic Professional => Help – Examples

Drive E:\ Dark Basic Software \ Dark Basic Professional => Projects

- Exemplos de modelos de objetos animados do DarkMatter (junto ao DBPro no E:)

- Sites variados sobre jogos... (existem milhares de sites como estes)

<http://www.realapex.com/>

<http://www.freewaregaming.com/>

<http://compactiongames.about.com/cs/freegamesites/tp/freewareSites.htm>

<http://compactiongames.about.com/od/freegames/>

- Exemplos dos jogos desenvolvidos pelos alunos nos semestres anteriores e apresentados nas aulas passadas.

2. Elabore um documento de 1 a 4 páginas (Arquivo .doc do Word) contendo uma descrição, sucinta mas bem clara e bem descrita, dos possíveis tipos de jogos que você pretende implementar durante o semestre. Esta descrição deverá conter as seguintes informações: (veja exemplo ao final deste documento)

2.1 – Nome completo do aluno e número de matrícula;

2.2 – Proponha pelo menos 2 jogos (ideal de 2 a 4 jogos) que você teria interesse em desenvolver na disciplina;

2.3 – Descreva brevemente cada jogo, indicando: título, objetivos e desafios (como se joga);

2.4 – Se possível adicione uma (ou +) imagem que represente o jogo;

2.5 – Se possível adicione links e referências sobre jogos similares ao jogo proposto e que serviram de inspiração para o mesmo;

2.6 – Se quiser: adicione comentários seus detalhando suas intenções de implementação.

3. Envie por email para o professor (fosorio@gmail.com) o documento elaborado, com o arquivo nomeado da seguinte forma <nome_aluno>.doc. O documento deve ser enviado anexado ao email até no máximo a terça-feira dia 30/08/2007.

Exemplo (parcial) do Documento

Nome Completo: Fernando Santos Osório

Nro. de Matrícula: XXXXXX-X

Projetos Pesquisados – Possíveis implementações

1. ASTEROIDS 3D, foi um famoso jogo de *arcade* desenvolvido pela ATARI em 1979. Pretende-se desenvolver uma versão em 3D deste famoso jogo que foi um marco na história dos *games*. A nova versão em 3D irá contar com uma nave modelada em 3D e que será capaz de destruir os asteróides que vem contra ela, assim como outras naves (UFOs). Iremos tentar preservar as principais características do jogo original, como por exemplo, a tecla de hiper-espço. (segue com a descrição...)



[Imagens: Wikipedia]

Mais informações disponíveis em:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Asteroids_\(arcade_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Asteroids_(arcade_game))

<http://en.wikipedia.org/wiki/Blasteroids>

2. PAC-MAN

O jogo Pac-Man foi criado pela *Namco* em 1979, e se tornou um dos maiores clássicos em video-games. Visando a comemoração dos 30 anos da criação deste jogo, que irá ocorrer em 2009, onde se estima que um bilhão de pessoas irão participar desta festa, vamos desde já iniciar a implementação do **Paquimen**. O Paquimen é uma implementação em 3D, genuinamente brasileira, usando o DarkBasicPro. Esta versão, que estará disponível para ser baixada da Web no site oficial dos 30 anos do Pac-Man, possuirá características próprias e únicas em sua versão brasileira: o Paquimen deve coletar malas de dinheiro (vitaminas), e levá-las até o Renan-Cavalheiros-do-mal que é o coletor mestre das malas. Os agentes da polícia federal tentarão detê-lo (fantasmas que perseguem o Paquimen), mas só poderão prender o Paquimen se este estiver com pelo menos uma mala de dinheiro na mão (prova do crime). Além disto, os Paquimen também irão contar com pontos especiais de lavagem de dinheiro (vitamina especial), e sempre que chegarem a estes lugares especiais as suas malas “desaparecem”, e como ficam sem a prova do crime (dinheiro não é mais visíveis pelo agentes da polícia), não podem ser presos durante um certo tempo em que o dinheiro estiver na lavagem... após um certo tempo de lavagem o dinheiro e as malas voltam a ser visíveis e o Paquimen pode ser então perseguido e preso.

Em resumo, pretende-se manter os diversos aspectos que tornaram clássico o jogo do Pac-Man, mas no entanto, iremos transportá-lo para a realidade brasileira. De qualquer modo, até 2009 muitos outros personagens ainda poderão ser incluídos no jogo, e tantos outros ainda devem estar sendo julgados, a exemplo do “caso do mensalão” que se arrasta desde 2005 devendo ainda estar em julgamento em 2009:

(http://pt.wikipedia.org/wiki/Escândalo_do_mensalão)



[Fonte: (a) Wikipedia - <http://en.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>]

[Fonte: (b) Tomdownload - http://www.tomdownload.com/games/arcade/3d_pacman.htm]

3. Indiana Jones

Em 2008 será lançado o filme Indiana Jones 4. Aproveitando esta oportunidade, será lançado em paralelo no mercado um jogo em primeira pessoa inspirado nas aventuras de Indiana Jones, cujo objetivo é coletar objetos arqueológicos e sagrados em um ambiente 3D... (completar!)



[Ref: Indiana Jones – Lucasfilm/Paramount: <http://www.indianajones.com/>]

4. Use your imagination!

