

Introdução à Multimídia.

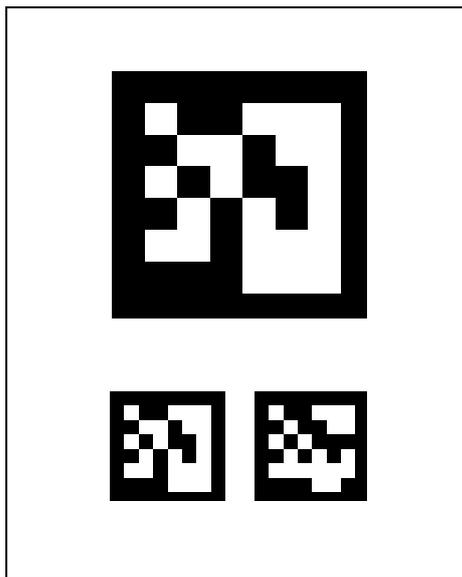
Professora: Judith Kelner.

Projeto: Jogo de RPG interativo com Realidade Aumentada.

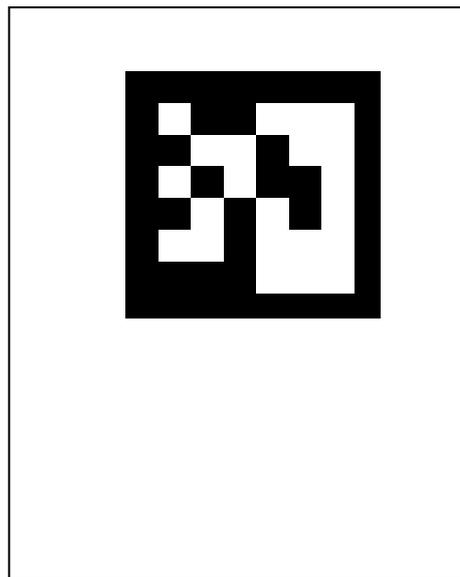
Ferramenta requerida: ARToolkit Plus (Desenvolvimento com Marcadores baseados em ID).

Proposta com storyboard deverá ser entregue no dia: 27/10/2010.

Data de entrega final com manual do jogo (contendo dificuldades encontradas): 25/11/2010.



Carta do jogo (criatura).



Carta de Status

Cada jogador deverá possuir um conjunto de cartas distintas. As cartas podem ser de dois tipos: Criaturas e Status.

As cartas que representam criaturas devem ter nome, descrição, pontos de vida, pontos de ataque físico e pontos de ataque com magia, pontos de defesa física e pontos de defesa com magia, status específicos (bônus de defesa, imunidade ou fraquezas à determinadas magias).

As cartas de Status podem aumentar ou diminuir os atributos das cartas de Criaturas (pontos de vida, ataque físico, ataque com magia, pontos de defesa, etc.), inclusive aumentar defesa contra magias específicas (bônus de defesa para magia de um determinado tipo). A carta de status também deve definir a duração do status em turnos.

A cada turno o jogador ganha 2 pontos de mana. Cartas de criaturas gastam 2 pontos de mana e cartas de status gastam 1 ponto de mana. Os pontos de mana são acumulativos. Só pode existir uma criatura ativa por jogador. Criaturas podem ser trocadas a qualquer turno do jogador, porém acarretará gasto de 2 pontos de mana e perderá os bônus de status.

As cartas só podem ser adicionadas no seu turno. O ganhador do jogo será aquele que vencer primeiro 3 criaturas do oponente.

O ataque ativo de cada criatura será escolhido no seu turno através da oclusão do marcador que o representa. A criatura deve aparecer posicionada em cima do maior marcador. Os marcadores menores representam os tipos de ataques. Todas as cartas de status são representadas por apenas 1 marcador.

O jogo deve ser implementado utilizando ARToolkit Plus ou qualquer biblioteca que possua marcadores baseados em ID (o que exclui a utilização de marcadores baseados em templates).

As criaturas devem ser renderizadas em 3D utilizando OpenGL ou algum engine de renderização 3D. Animações de ataques e defesas, além da morte das criaturas são bem vindas.

Estas são as sugestões básicas para a implementação do projeto para o jogo descrito acima. Ele pode ser complexo ou simples dependendo da escolha que a equipe fará para a sua implementação.

Boa Sorte.