

# The UnDad

Because brain matters

**Daniel Mendes, David Lucas, João Oliveira, Paulo Figueiredo, Rui Prada,  
Carlos Martinho, Pedro Santos**

Instituto Superior Técnico

{[danielmendes](mailto:danielmendes@ist.utl.pt), [david.lucas](mailto:david.lucas@ist.utl.pt), [jmgdo](mailto:jmgdo@ist.utl.pt), [paulo.figueiredo](mailto:paulo.figueiredo@ist.utl.pt), [rui.prada](mailto:rui.prada@ist.utl.pt)}@ist.utl.pt,  
[carlos.martinho@dei.ist.utl.pt](mailto:carlos.martinho@dei.ist.utl.pt), [pasantos@math.ist.utl.pt](mailto:pasantos@math.ist.utl.pt)

## Resumo

The UnDad é um videogame 3D original com perspectiva isométrica, que procura aliar uma acção rápida com elementos de estratégia. Este jogo junta um enredo original, uma forte componente humorística e um sistema de recompensas, de modo a atrair o jogador e tornar a experiência mais memorável.

Palavras-chave: Mortos-vivos, Acção, Estratégia, Humor

## Abstract

*The UnDad is an original 3D videogame with an isometric perspective, that seeks to combine fast arcade action with strategy elements. This game brings together a unique plot, a strong sense of humour and a reward system, in order to lure the player and make the experience more memorable.*

*Keywords: Zombies, Action, Strategy, Humor*

## Introdução

O The UnDad é um jogo que procura aliar acção frenética a alguns elementos de estratégia. Em termos de perspectiva e jogabilidade assemelha-se a jogos como iDracula [1] e Minigore [3] que apresentam uma vista 3D isométrica. Em relação ao aspecto assemelha-se ao Plants vs Zombies [4], procurando enveredar por um visual cartoon. O jogador controla um rapaz cujo pai se tornou num morto-vivo. O objectivo é encaminhar o pai, um NPC, até um curandeiro, a última esperança para o fazer retornar ao seu estado natural.

Para demonstrar o conceito do jogo foi desenvolvido um protótipo para o sistema operativo Microsoft Windows, utilizando a ferramenta Game Maker [2]. Este trabalho surgiu no âmbito da cadeira de Desenho e Desenvolvimento de Jogos do mestrado em Engenharia Informática e de Computadores no Instituto Superior Técnico.

## Principais Características

Este jogo desenrola-se em diversos níveis com uma perspectiva isométrica e um aspecto *cartoon*, com distintos cenários, como aldeias, bosques e florestas. Com ênfase em acção contínua e no papel do filho, o jogador terá de perseguir os animais que povoam o cenário e atacá-los de modo a poder recolher os seus cérebros.

Deverá existir uma colocação estratégica dos cérebros que se recolhem, transportando apenas um de cada vez, de modo a encaminhar o pai morto-vivo até ao final de cada nível. A posição dos cérebros não deverá ser aleatória, sendo necessário desviar o pai de diversos obstáculos, sejam armadilhas de caçadores, rochedos, buracos ou riachos, e orientá-lo pelo caminho mais seguro, como, por exemplo, uma ponte. O pai morto-vivo não é directamente controlável e apenas se movimenta num pequeno raio, pelo que, para ser encaminhado, terá de ser aliciado por um cérebro perto de si.

A dificuldade dos animais a enfrentar no jogo irá aumentar, começando com pequenos ratos e coelhos, passando progressivamente para animais maiores e mais perigosos, como lobos e ursos, que irão contra-atacar o jogador. Para além da energia do jogador, que poderá diminuir no combate com animais, existe um medidor da fome do pai morto-vivo. Se estiver no máximo, este irá perseguir o filho a fim de se alimentar, e se, pelo contrário, estiver no mínimo, este ir-se-á mover mais lentamente.

No início de cada nível escolhe-se uma arma dentro de um extenso arsenal, composto por pedras, paus e físgas, entre outras, e um poder para ajudar a ultrapassar os obstáculos mais difíceis com que se deparar. A prestação em cada um destes níveis conta, existindo um sistema de recompensas. O jogador será galardoado com um troféu de bronze, prata ou ouro e diferentes prémios (armas, poderes, etc.) conforme os desafios que completar.

Apesar de a temática envolver mortos-vivos, matar animais e recolher cérebros, o jogo aposta numa vertente cómica visual, sonora e situacional.

Encontra-se disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=UnLQGVOkxnA> um vídeo do protótipo e em <http://www.sendspace.com/file/mg6o4o> o ficheiro executável.

## Referências

- [1] iDracula, <http://itunes.apple.com/us/app/idracula-undead-awakening/id305196662?mt=8>, visitado em 13 de Julho de 2010.
- [2] Game Maker, <http://www.yoyogames.com/gamemaker>, visitado em 23 de Setembro de 2010.
- [3] Minigore, <http://itunes.apple.com/pt/app/minigore/id324016249?mt=8>, visitado em 13 de Julho de 2010.
- [4] Plants vs Zombies, <http://www.popcap.com/games/pvz>, visitado em 13 de Julho de 2010.