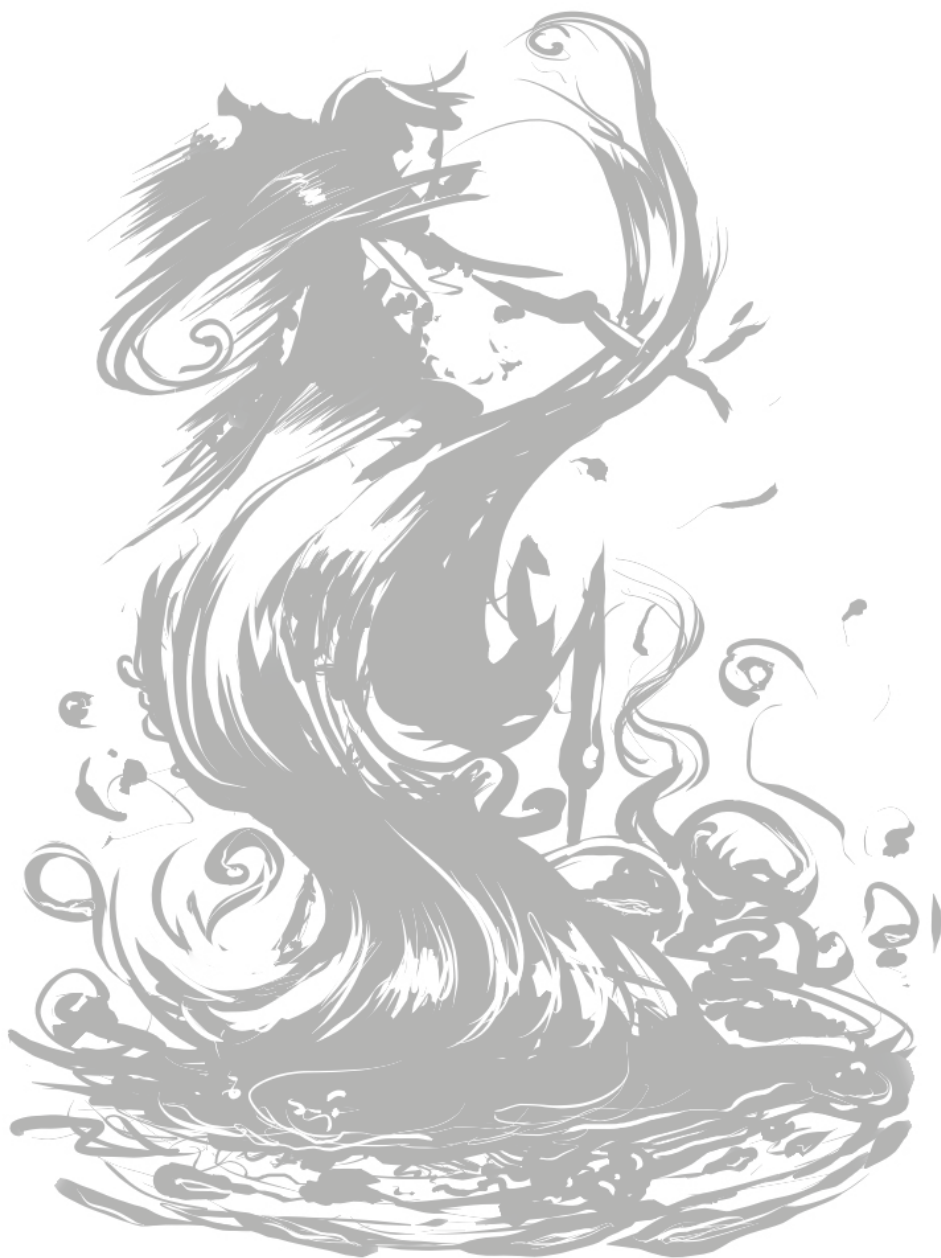




A f t e r E a r t h

Manual de Instruções

Index

História04

Instalação05

Personagens06

Navegação e controlos08

Princípios Básicos09

Field Screen 10

Battle Screen 11

Menu Screen 12

Créditos13

Agradecimentos / Informação14

História

«Era um dia como qualquer outro. Até que aconteceu. A explosão. O que as pessoas aprenderam nesse dia é que todas as acções têm consequências, e há acções que têm de ser muito bem pensadas. Se não forem... Algo pode correr mal.»

Após uma explosão misteriosa que afecta todo o planeta, a nossa heroína, um apicultora que vive no Buzzing Valley, acorda sem voz, sem memória de quem é, e... com um par de antenas. Decidida a descobrir o que aconteceu, parte em busca de respostas, entrando num mundo que foi totalmente transformado pelos efeitos da radiação. Pelo caminho, encontra pessoas que, como ela, foram transformadas em “aberrações”, e tal como ela, querem respostas.

Instalação

- a) Faça download do demo, disponível no site:
<http://fba.ul.pt/im/alumni/43/index.html>
- b) Coloque o ficheiro AE - After Earth.exe numa localização à sua escolha.
- c) Faça duplo-clique e descomprima para uma pasta da sua preferência.
- d) Faça duplo-clique no ficheiro game.exe que se encontra nessa pasta e o jogo deverá iniciar-se.
- e) Selecione *New Game* no menu principal para iniciar um novo jogo.

Personagens



Abee

Dois dias após a explosão, acorda sem memória do seu nome e sem voz. Apenas se lembra que era uma apicultora e que se preparava para começar um dia de trabalho quando a explosão ocorreu. É otimista e nunca perde o sentido de humor, mas está decidida a descobrir quem destruiu a vida que conhecia e não vai para até o conseguir.

Estudante na escola local, Gabriel foi surpreendido pelo desastre quando cortava caminho através de um parque. Depois de voltar a si, encontra Eva, inconsciente junto de uma grande árvore. Divide-se entre a defesa da cidade e a protecção de Eva, até que Abee o encontra.

Geralmente introvertido, detesta a cara com que ficou depois da explosão, e também ele deseja descobrir se existe alguma forma de reverter o desastre.

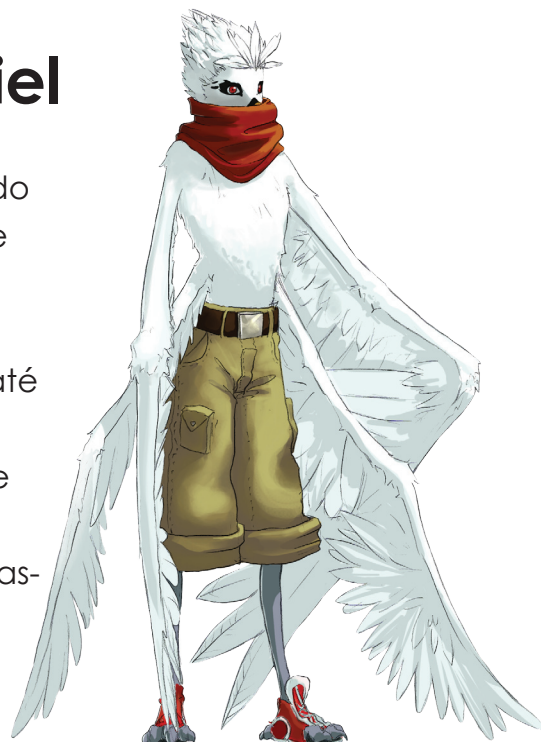


Eva

Encontrava-se com o seu namorado no parque quando o mundo desabou à sua volta. Passou os dois dias seguintes entre o inconsciente e o delírio, mas sempre que Gabriel tentava levá-lo para um local mais seguro, ela não deixava: recusava-se a deixar aquele sítio. Apenas quando acorda é que percebem porquê: o seu namorado tinha-se fundido com a árvore. Parte com a promessa de encontrar uma forma de o libertar.

Apesar de ter perdido a visão, Eva não perdeu totalmente a sua inocência de adolescente. Encara Gabriel como um guardião e Abee como um modelo a seguir.

Gabriel



Baltazar

Um solitário que só se sentia à vontade com animais, Baltazar mudou após o desastre, não só fisicamente mas também mentalmente: pela primeira vez, sente-se realmente livre. É o único que gosta realmente daquilo que se tornou, e decide juntar-se ao grupo depois de ser salvo de um elefante em fúria no Jardim Zoológico onde trabalhava, pelo simples facto de não querer estar sozinho.

Sempre disposto a mandar piadas nos piores momentos, continua com alguma dificuldade em lidar com pessoas, especialmente o sexo oposto. No entanto, ninguém duvida da sua boa vontade.



Ed



Ed é encontrado no exterior de um laboratório, que o grupo suspeita ter sido essencial para a catástrofe. Um ex-funcionário do laboratório, Ed estava prestes a por fim à sua vida quando a explosão aconteceu. A sua pessoa ficou dividida por três animais diferentes, que apesar de serem três vertentes da sua personalidade agem como se fossem um só.

O esquilo é o único que tem a capacidade de falar. Utiliza o seu aspecto inocente para captivar os outros, mas tem pouco de inocente. Tem informações essenciais quanto à origem da explosão.

X

É encontrada no interior do laboratório, presa numa sala de testes. Conheceu pessoalmente o causador da catástrofe e por isso sabe coisas que ninguém mais poderia saber. Fala pouco e pouco se sabe sobre ela, mas provavelmente terá sido utilizada em testes muito tempo antes da explosão. É guiada por um pensamento: vingança.



Navegação e controlos

Durante o jogo, existem 3 tipos de ecrãs diferentes que o jogador por experienciar:

- ecrã de campo [*field screen*](Pág. 10)



- ecrã de batalha [*battle screen*](Pág. 11)



- ecrã de menu [*menu screen*](Pág. 12)



Navegação e controlos

Princípios Básicos

- Quantos mais inimigos vencer, mais experiência ganha e mais sobe de nível. À medida que sobe de nível, os personagens na sua party ganham novas habilidades (*skills*). Se estiver com dificuldades em vencer monstros de uma determinada área, talvez seja boa ideia voltar atrás e treinar.

- Os inimigos atacam quando menos se espera, de forma aleatória. Geralmente, as cidades são locais seguros, mas outras áreas são menos seguras.

- Normalmente, em cada cidade existem lojas onde se pode comprar medicamentos e por vezes armas e defesas. Quanto melhor for o equipamento dos seus personagens, mais eficazes são a sua defesa, ataque, e performance em geral.

- O dinheiro (eullar) é ganho quando se vencem batalhas. Por vezes, também se encontra dinheiro em caixas abandonadas.

- Algumas habilidades, nomeadamente as de cura, podem ser utilizadas através de *Menu > Skills*.

- Os personagens podem ser incapacitados em vários aspectos, mas podem ser recuperados de várias formas:

Problema	Items, Habilidades
HP baixo	Potion e derivados, Heal
HP a zero (<i>Incapacitated</i>)	Stimulant, Raise
MP baixo / a zero	Magic Water
Poison	Antidote e Dispel Herb, Cure/Cure II
Blind	Dispel Herb, Cure II
Paralysis	Dispel Herb, Cure/Cure II
Stun	Espere até ao próximo turno

- Se todos os seus personagens ficarem incapacitados durante uma batalha, é *game over* e terá de começar a partir do último ponto em que gravou o jogo.

Navegação e controlos

Field Screen

É neste ecrã que se desenrola a maior parte do jogo. A partir deste pode-se aceder ao menu e também pode surgir o ecrã de batalha.

Botões direcionais	- Mover o personagem - Escolher entre duas opções
Barra de espaços / Enter	- Interagir com objectos - Avançar uma fala - Selecionar uma opção - Saltar sobre um obstáculo (apenas em determinados momentos)
Escape	- Aceder ao menu

É possível interagir com muitos tipos de objectos

Nem todas as portas podem ser abertas, mas por vezes existem surpresas...



Encontram-se muitos objectos úteis ao longo da aventura.

Normalmente, entradas e saídas estão bem assinaladas. Mas nem todas são evidentes.

Navegação e controlos

Battle Screen

É frequente encontrar monstros e outros inimigos ao longa da aventura. Aparecem sem aviso prévio, por isso convém estar sempre preparado e gravar o jogo frequentemente!

Botões direcionais	- Mover o cursor
Barra de espaços / Enter	- Selecionar a opção realçada - Avançar uma mensagem
Escape	- Voltar ao menu anterior



HP (Health Points) - energia restante de cada um dos personagens. Quando algum dos personagens ficar com 0 HP, deixa de poder utilizada até ser recuperado com magia ou items, ou descansar numa Inn.

MP (Magic Points) - utilizado pela maior parte dos skills. Quando chega a zero, deve ser recuperado com items ou uma visita a uma Inn.

No início de cada batalha, é dada a opção de lutar ou fugir. No entanto, há batalhas impossíveis de evitar.

Ataque físico a um dos inimigos.

Utilização de skills variados. Alguns são ofensivos, outros são curativos ou de suporte.

Defende contra o ataque seguinte.

Usa um dos items disponíveis no inventório.



Navegação e controlos

Menu Screen

Ao longo do jogo, novas habilidades são aprendidas, novos objectos encontrados, novo equipamento é necessário. É aqui que pode aceder a tudo o que tem.

Botões direcionais	- Mover o cursor
Barra de espaços / Enter	- Selecionar a opção realçada -Utilizar/equipar o item realçado
Escape	- Voltar ao menu anterior / ao field screen



Créditos

O demo foi programado com **RPG Maker VX**, que foi também a principal fonte de sprites e gráficos.

Os personagens principais e as sprites da Abee e do Gabriel foram desenhados utilizando **Adobe Photoshop**.

O vídeo de jogabilidade foi capturado com **Freez Screen Video Capture** e montado com **Adobe Premiere**.

Este manual de instruções foi feito com **Adobe InDesign**.

Projecto:

Introdução ao Multimédia
Turma B

Faculdade de Belas-Artes
Universidade de Lisboa
2008

Agradecimentos

Manuela e Manuel Bessa
Raquel Ferreira
Joana Rolo
Inês Glória
Inês Ferreira

Prof. Mónica Mendes

Ricardo Bessa

nº 4492



<http://fba.ul.pt/im/alumni/43/index.html>