

# PROPOSTA DO JOGO "FUJA!" - Grupo GT15

Nesse jogo, o jogador será um sobrevivente de um apocalipse zumbi que teve início quando ele estava dormindo em seu **quarto** (Figura 1). O jogador poderá se movimentar por diferentes ambientes em sua casa, que foi invadida por zumbis durante a madrugada. O jogador deverá derrotar os inimigos pelo caminho e encontrar uma forma de escapar dos cômodos utilizando as ferramentas ou chaves que encontrar pelo caminho.

O mapa do jogo é mostrado na figura 1. Ao entrar em um novo ambiente, o jogador poderá encontrar armas de fogo, munições, kit's médicos para recuperar vida, armas de mão (como tacos de baseball, facas, pedaços de cano, etc), além de chaves ou objetos que o ajudam a acessar outros cômodos que estão com portas emperradas ou obstruídas por alguma razão (pés de cabra, machado, serrotes, etc). No jogo, para o jogador vencer, deve conseguir escapar pelo **Hall de Entrada** (Figura 1) da casa.

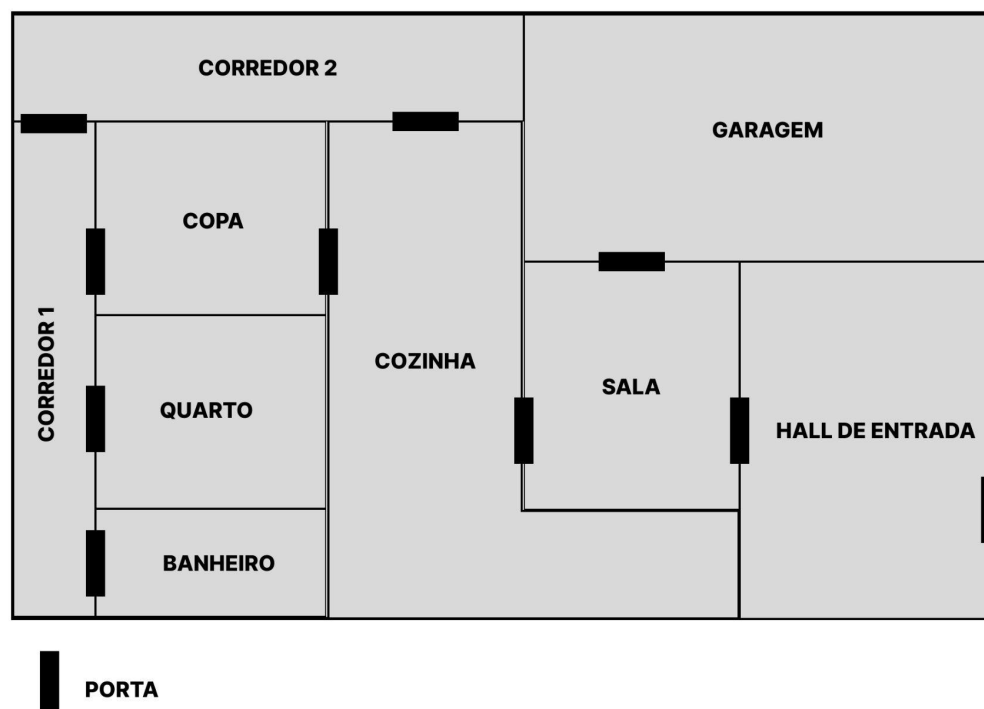


Figura 1

O jogo apresenta três **níveis de dificuldade** (inteiro de 1 a 3), que serão definidos no começo do jogo pelo próprio jogador. Em todos os níveis, o jogador inicia com a mesma quantidade de vida, que são **100 pontos** e todos os kits médicos recuperam **25 pontos** de vida. No **nível 1**, o jogador poderá carregar até duas armas de fogo, 50 munições, três kits médicos, duas armas de mão e três objetos de fuga (chave/ferramenta) distintos ou não, e cada ataque de um zumbi recém transformado retira **5 pontos** de vida, já um ataque de um zumbi transformado a até cinco horas retira **8 pontos** de vida, um ataque de um zumbi transformado no começo do apocalipse tira **12 pontos**, já o ataque de um zumbi original, que foi transformado durante o contágio inicial que gerou o apocalipse, retira **16 pontos** de vida. No **nível 2**, o jogador poderá carregar até uma arma de fogo, 30 munições, dois kits médicos, duas armas de mão e dois objetos de fuga, e cada ataque de um zumbi recém transformado retira **7 pontos** de vida, já um ataque de um zumbi transformado a até cinco horas retira **10 pontos** de vida, um ataque de um zumbi transformado no começo do apocalipse tira **14 pontos**, já o ataque de um zumbi original, que foi transformado durante o contágio inicial que gerou o apocalipse, retira **19 pontos** de vida. No **nível 3**, o jogador poderá carregar até uma arma de fogo, 20 munições, um kit médico, uma arma de mão e dois objetos de fuga, e cada ataque de um zumbi recém transformado retira **8 pontos** de vida, já um ataque de um zumbi transformado a até cinco horas retira **12 pontos** de vida, um ataque de um zumbi transformado no começo do apocalipse tira **16 pontos**, já o ataque de um zumbi original, que foi transformado durante o contágio inicial que gerou o apocalipse, retira **22 pontos** de vida.

A quantidade de pontos de dano que cada ataque do jogador infringe no inimigo dependerá de que tipo de arma ele utilizou para atacá-lo (qual arma de fogo ou qual arma de mão), e a capacidade de dano de cada armamento será impressa para o usuário assim que ele encontrar o objeto com a seguinte mensagem: "Esse equipamento causa X/ de dano por ataque no zumbi". Além disso, se o jogador adentrar um cômodo com uma arma em mãos, ele tem direito atacar primeiro o inimigo que desejar, caso contrário, será receberá um ataque do inimigo mais forte do ambiente. Os ataques dos inimigos acontecem um por vez, sendo que o inimigo que atacará será escolhido de forma aleatória, exceto dentro da condição mencionada anteriormente. A cada ataque recebido, o jogador tem direito de fazer uma troca de arma e um ataque.

O jogador só poderá explorar e deixar o cômodo após eliminar todos os inimigos presentes nele. Ao encontrar uma ferramenta, o jogo mostrará ao usuário uma mensagem informando o que ele poderá fazer com o item. Exemplo: ao encontrar uma chave, ele receberá a mensagem "Esta é a chave **da garagem**", ao encontrar um pé de cabra, "Você pode utilizar esse pé de cabra para **desemperrar uma porta**".

Todos os objetos de defesa (armas de fogo e armas de mão) terão suas localizações definidas de forma aleatória no início do jogo, sendo que deve haver, pelo menos, uma arma de mão ou de fogo em cada cômodo. Os kit's médicos serão dois por cômodo, e os objetos de fuga ficarão em cômodos específicos e que façam sentido, na maior parte das vezes, no contexto do mundo real, exemplo: faca na cozinha, pé de cabra na garagem, etc. Os objetos que forem pegos pelo jogador, bem como seu nível de vida, devem ser salvos em um arquivo de texto, que deve ser atualizado quando um objeto foi utilizado ou descartado. A quantidade de inimigos e seus níveis de vida também devem ser armazenados e atualizados em um arquivo de texto. Ao encontrar uma nova porta, o jogo emitirá uma mensagem dizendo o estado dela, se está íntegra e trancada, emperrada ou bloqueada por fora, a mensagem será a seguinte: "A porta está **trancada/emperrada/bloqueada!**". O jogo termina quando o jogador digitar X ou conseguir sair da casa pelo **Hall de Entrada**. Por fim, o jogo terá uma interface gráfica como a apresentada na Figura 2.

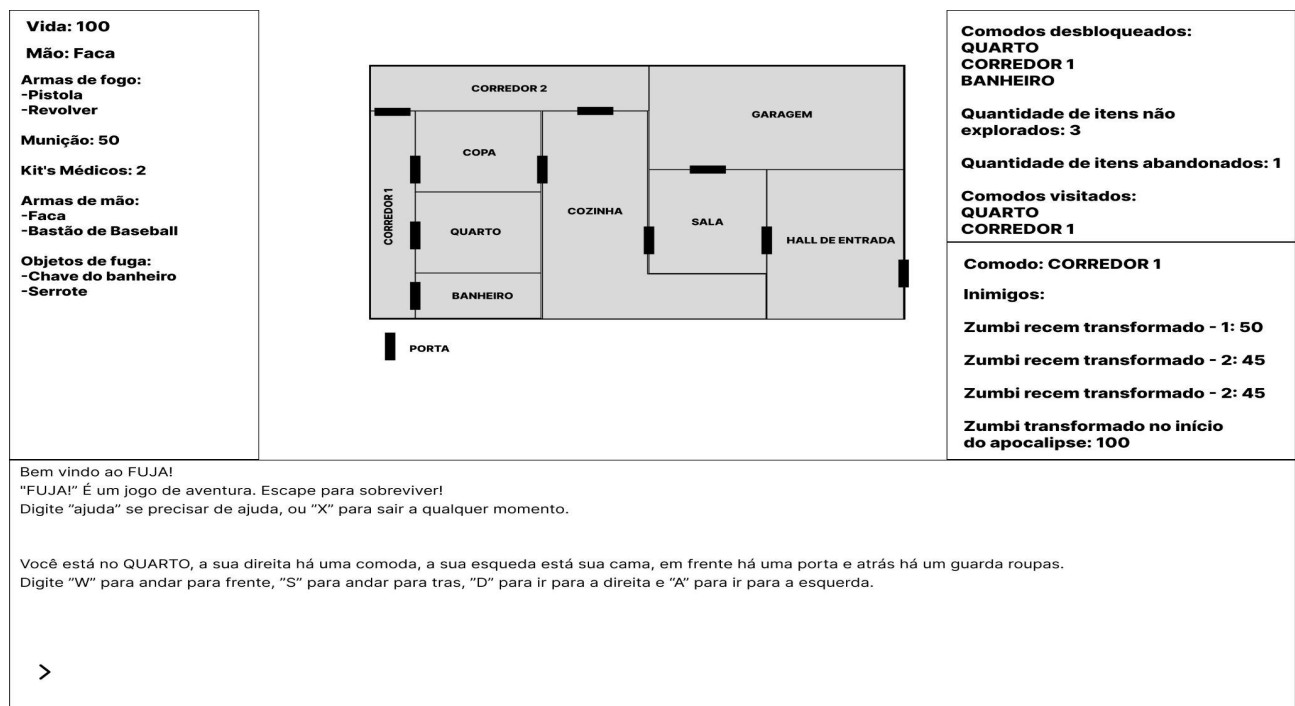


Figura 2