

# Adventure Game

## Android Game

Produzido por Amaury Ribeiro

### Descrição Geral

Adventure é um projeto sem fins lucrativos cujo objetivo primário é aprendizado próprio. O jogo foi desenvolvido utilizando a linguagem Java sendo destinado a aparelhos android.

Por meio da plataforma android studio foi possível a criação e testagem do jogo, e posteriormente instalada no próprio celular do desenvolvedor (Samsung Galaxy J7-metal 2016) para testes e observação do comportamento do jogo.

A ideia inicial era o desenvolvimento de um jogo em que o jogador estaria preso em uma sala, buscando tesouros e fugindo de trolls. O jogo Adventure foi proposto como trabalho prático da disciplina de Programação Orientada a Objetos, esta que foi o primeiro contato com a linguagem Java e os conceitos orientação a objetos.

Buscando trazer novas funcionalidades e aprendizados, deu-se início a este projeto. Sua produção foi iniciada durante o período da quarentena em junho de 2020, e sua última atualização foi em março de 2021.

O gênero do jogo pode ser definido através de seus elementos de RPG, como: nível, pontos de vida, variação de ataque, crítico... Além de uma boa dose de RNG e um certo nível de estratégia exigida do jogador.

Sua interação ocorre apenas por escolhas simples, em que o combate é realizado em turnos. A representação gráfica é limitada a gifs animados e

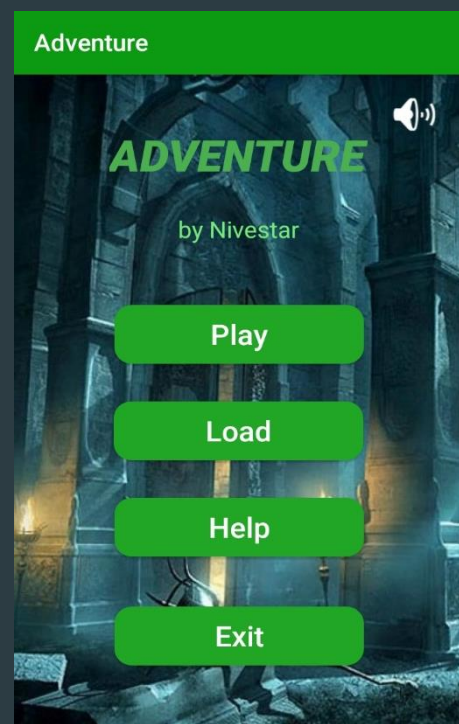
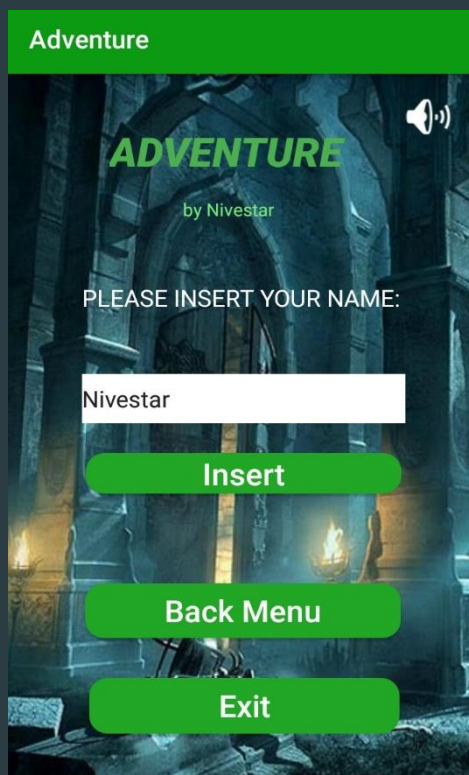
imagens ilustrativas de fã arts, além da visualização de ataques, juntamente com valores de ataque exibidos.

Trata-se de jogo simples e interessante, seus elementos de RNG oferecem uma imprevisibilidade reduzindo a monotonia. As escolhas oferecem ao jogador formas de reagir aos diferentes cenários e inimigos apresentados, sendo também desafiador e imersivo.

Os textos e menus estão em inglês, porém podem ser facilmente traduzidos para o português caso tenha necessidade em uma atualização futura.

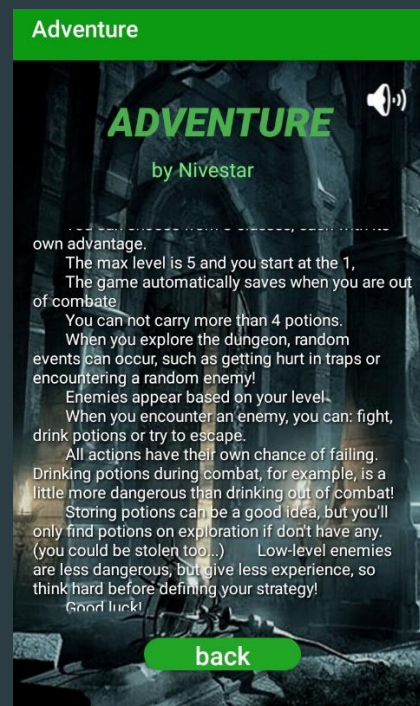
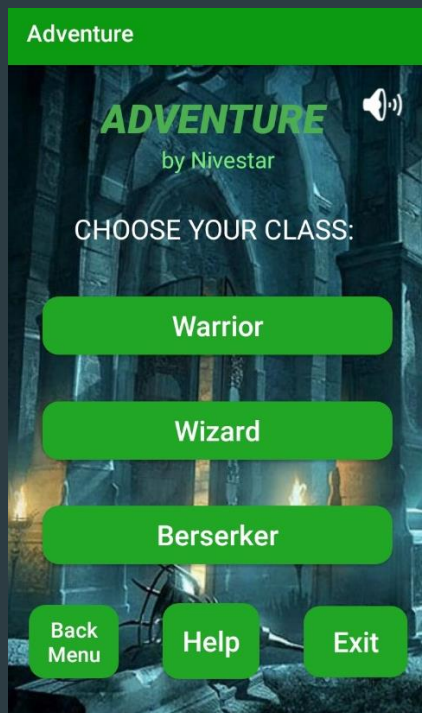
## Menu:

O menu do jogo oferece opções de iniciar um jogo novo, carregar um jogo salva (somente um jogo salvo pode existir), opção de ajuda com uma breve descrição do jogo além de opções de sair e desligar sons.



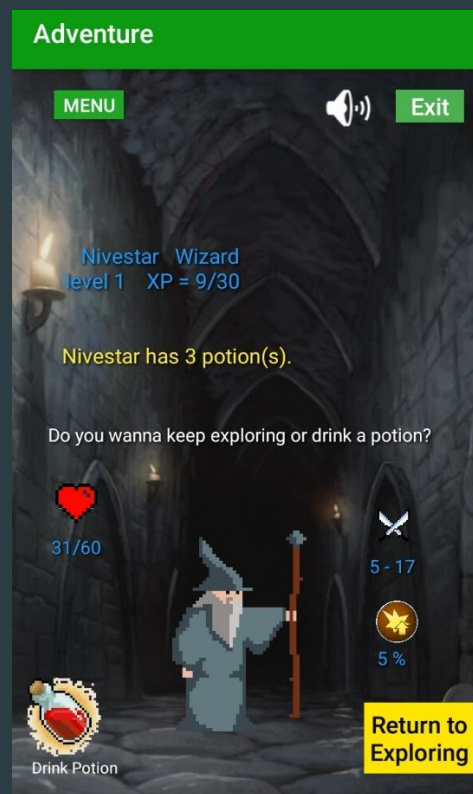
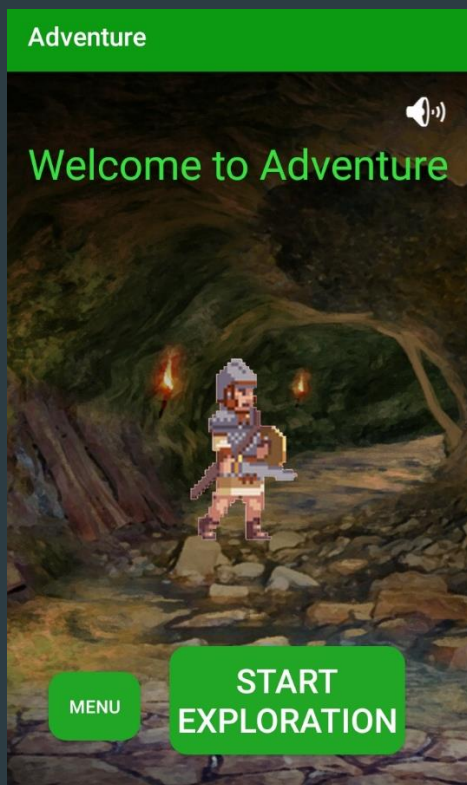
## Classes:

Ao pressionar a opção play, o jogador deverá inserir o nome de seu personagem e escolher uma das três classes disponíveis cada qual com seus benefícios e atributos que podem ser consultados na opção Help.



## Jogo:

O jogador estará fora de combate quando for perguntado se deseja continuar a exploração, o jogador também poderá tomar poções de cura. O jogo será salvo automaticamente quando o jogador estiver fora de combate, possíveis saves de outros jogos poderão ser sobrescritos.



O jogador efetuará diversas ações e para cada ação existe uma possibilidade de um determinado evento ocorrer. Ao explorar a masmorra de monstros o jogador poderá se deparar com inimigos de níveis mais altos que o dele, porém essa possibilidade varia. Se o jogador estiver no nível 2, por exemplo, terá uma pequena probabilidade de encontrar inimigos nível 1 ou de até dois níveis a mais que o personagem, essa probabilidade é maior para inimigos do mesmo nível.



Também existem opções de eventos alternativas que não ocasionam no encontro de inimigos, como poções de cura, armadilhas, artefatos, dentre outros.

Durante o combate o jogador poderá basicamente duelar com o inimigo, beber uma poção ou tentar escapar. Em todas as ações existem probabilidades de falha, o ataque do personagem poderá falhar, ser atacado ao tomar poção ou não conseguir escapar. Cabe ao jogador usar sua estratégia e arriscar em suas decisões.

Tomar um poção por exemplo, possui maior probabilidade de falha durante o combate, portanto o jogador poderá optar por manter seus pontos de vida altos.

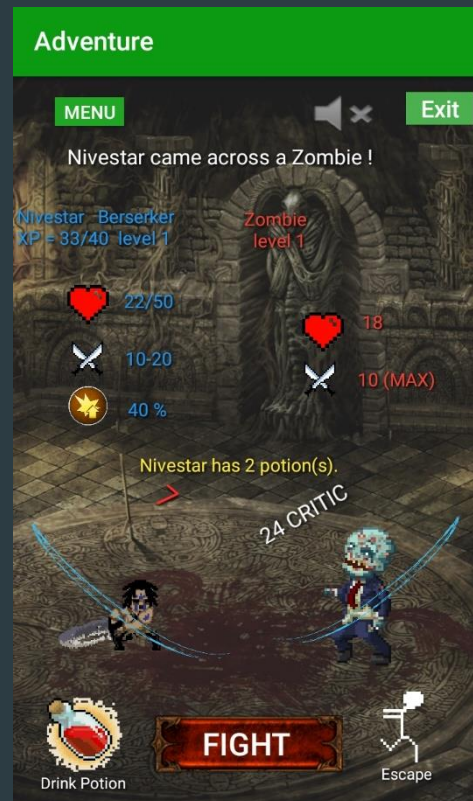


Uma estratégia interessante é evitar inimigos de níveis altos, porém em algumas situações o jogador poderá conseguir derrota-las e atingir recompensas maiores, como grande quantidade de pontos de experiência. Outra estratégia alternativa é economizar poções de cura para inimigos fortes ou o chefe final.

É possível ter uma noção do dano máximo que um inimigo poderá causar e dos seus pontos de vida, além da variação do seu ataque.

Variação de ataque: Se o ataque do jogador for indicado por: 10-20, por exemplo, significa que um golpe certo irá infligir no mínimo 10 e no máximo 20 de dano aos pontos de vida do monstro.

O crítico é indicado pela possibilidade de um golpe infligir o dobro de dano que causaria. O dano do inimigo é indicado em vermelho e do jogador em branco durante a animação de ataque.





A quantidade de pontos de vida atual e máxima é mostrada na tela, em exemplo que a vida do jogador é indicada por: 20/60, representa que o jogador possui 20 pontos de vida que podem ser curados ao máximo de 60.

### Observações:

Demais eventos e recompensas obtidas serão apresentadas em textos.

O nível máximo é o nível cinco e ao evoluir, o jogador irá aumentar todos os seus atributos com exceção da chance crítica. Também há um limite para quantidade poções carregadas e se a vida do jogador for zerada, o jogo acaba. Lembrando que o jogador poderá tentar carregar o jogo caso queira continuar de onde parou ao invés de recomeçar.

O jogador vence o jogo ao derrotar o chefe final da masmorra, um monstro cujo título será exibido: (BOSS). Esse monstro não poderá ser encontrado em níveis baixos, porém a medida que o jogador sobe de nível, sua probabilidade de encontro será cada vez maior. O jogador poderá enfrentar e derrotar o chefe final antes de evoluir seu personagem para o nível máximo, porém é uma estratégia arriscada e desafiadora.

Uma vez que escape de um monstro sem possuir poções de curas restantes, o jogador poderá curar seu personagem em pequenas doses a cada vez que sair de combate ou derrotar monstros mais inofensivos na esperança de ser recompensado com poções. Também é possível encontrar poções em eventos, contudo essa possibilidade só existe caso o jogador possua um estoque de poções pequeno ou zerado.