



Projeto da Disciplina MC322 - Turma A

# O HERÓI DAS ERAS

Equipe: Equipe

Fábio de Andrade Barboza - RA 168817

João Augusto Rosa Feltran - RA 174083



# INTRODUÇÃO

300.000 anos antes da era comum, nasce um guerreiro.

Este rapaz está destinado, pelas forças da natureza, a lutar contra o mal ao longo das centenas de milhares de anos da existência da humanidade.

Abençoado pelas moiras, três mulheres responsáveis por fabricar, tecer e cortar o fio da vida dos homens, somente aqueles que descendem do mal podem matá-lo.

Conseguirá o herói cumprir sua missão? Isso depende somente de você...



# Como jogar?

- O jogo é dividido em 6 fases, cada uma representando um período da história humana.
  - Pré-história;
  - Antiguidade;
  - Era Medieval;
  - Era Moderna;
  - Era Contemporânea;
  - Futuro.
- Nosso herói deve desbravar um mapa desconhecido, enfrentando inimigos.
- A cada inimigo derrotado, o herói aprende novas táticas e obtém novos equipamentos, se tornando cada vez mais poderoso.
- Para passar de fase, o bravo herói deve encontrar e derrotar o inimigo mais poderoso da área.



# Funcionamento – Atores

- Os atores do jogo são:
  - Herói
    - Protagonista, possui diversas características que influenciam a jogabilidade
  - Inimigos
    - Diferentes tipos e níveis de dificuldade
  - Obstáculos
    - Impedem ou dificultam a passagem do jogador em determinado local do Mapa

# Funcionamento – Navegação

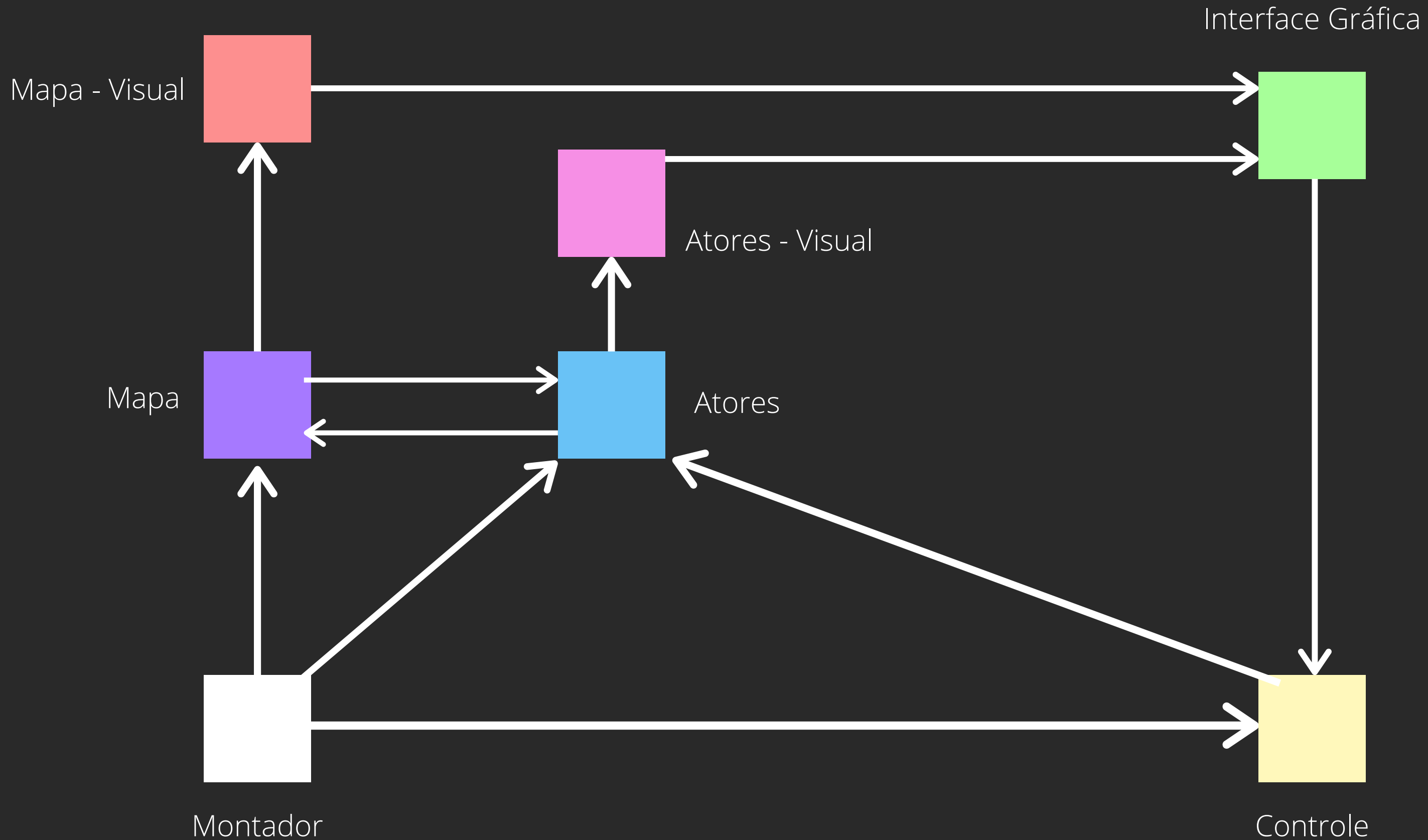
- O Montador cria o Mapa e os Atores que estão posicionados nele;
- O Controle realiza a conexão entre o jogador e o Herói:
  - Recebe os comandos do jogador e os executa.
- O Mapa é organizado em células, cada uma podendo abrigar um Ator
- A interface visual mostra para o jogador:
  - As células já exploradas do Mapa;
  - As células cobertas pela visão do Herói (inicialmente nenhuma).
- Usando comandos no teclado, o jogador pode mover o Herói, evitando obstáculos e buscando Inimigos.
- Ao mover-se para uma célula ocupada por um Inimigo, um combate é iniciado!



# Funcionamento – Combate

- Para atacar, o jogador deve cumprir um pequeno desafio para atacar:
  - Algo como apertar um botão na tela ou digitar uma sequência de teclas;
- Caso o desafio seja cumprido, o Herói acerta o Inimigo.
- Caso contrário, o Inimigo tenta acertar o Herói.
  - A exceção é o Inimigo mais poderoso, que pode tentar atacar o Herói mesmo em caso de acerto
- Depois de um certo número de acertos, alguém é derrotado, encerrando o combate.
  - Caso o Herói perca, o jogo acaba.
  - Caso o Herói ganhe, ele se torna mais forte, aumentando suas estatísticas de acordo com o Inimigo derrotado.
- Ao derrotar o Inimigo mais poderoso da fase atual, o Herói progride para a próxima era (ou seja, a próxima fase), mantendo seus aprimoramentos.

# Fluxo de Comunicação



# Mapa Inicial






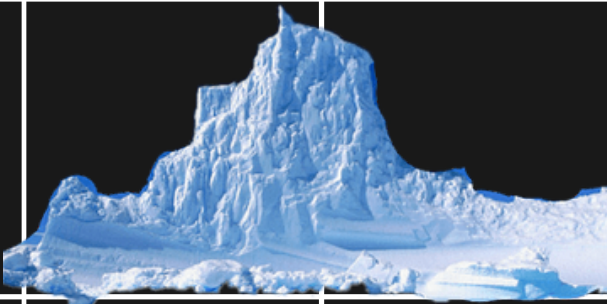


Área não explorada



Herói



# Mapa Completo



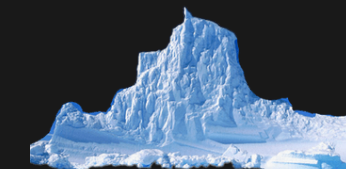
Chefão



Capanga  
fácil



Capanga  
difícil



Obstáculo



Capanga  
médio



Herói



# OBRIGADO! :)

Tava bom mas acabou

