

TURHROCK

Como o jogo irá funcionar do ponto de vista do jogador:

O jogador andará pelos ambientes em busca de combates onde existe a probabilidade de conseguir itens quando vencê-los. Ao longo do jogo podem ser encontrados diversos inimigos e dificuldades de combate onde a dificuldade máxima configura-se como os chefões do jogo.

Existem de 4 a 6 chefões e cada um tem a mesma chance de dropar todos os itens da armadura sagrada.

Para finalizar o jogo vitorioso basta pegar todas as partes da armadura.

No momento ainda não é possível zerar o jogo devido aos problemas com o combate.

O futuro do jogo:

Pretendo terminar de implementar o sistema de combate por completo o qual por enquanto não está compilando, adicionar o sistema de armaduras e outras coisas como passagens bloqueadas e uma forma de conseguir itens através de missões com npcs.

Para a versão final do jogo acredito que será possível contar com até 2 cidades completas com objetivos distintos que se juntaram no final para lutar contra o grande chefe final que ainda não foi implementado.

Para o tópico 9 da sessão 4 pretendo implementar o código provido pelo professor e colocar inúmeras imagens para ilustrar o máximo de personagens, itens e ambientes que for possível.