

LAB 07 - Jogo Dungeons and Wumpus

Lucas e Nicolás

Como é o jogo?

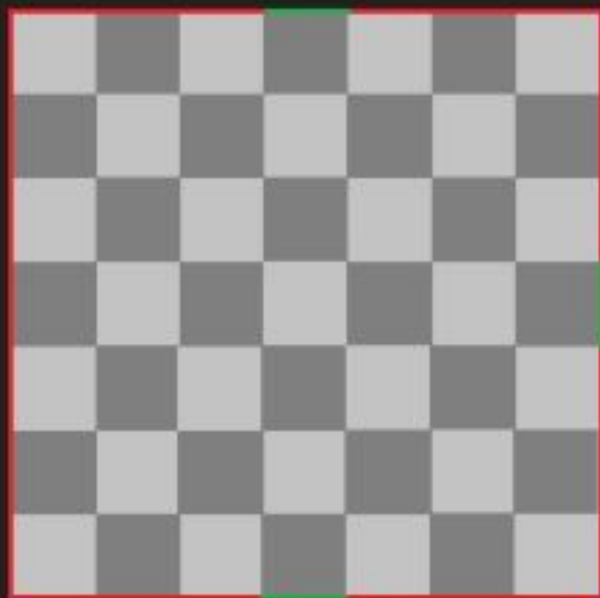
O jogo consiste em uma masmorra com 25 salas (5x5), cada uma com 4 portas para acessar as salas ao lado.

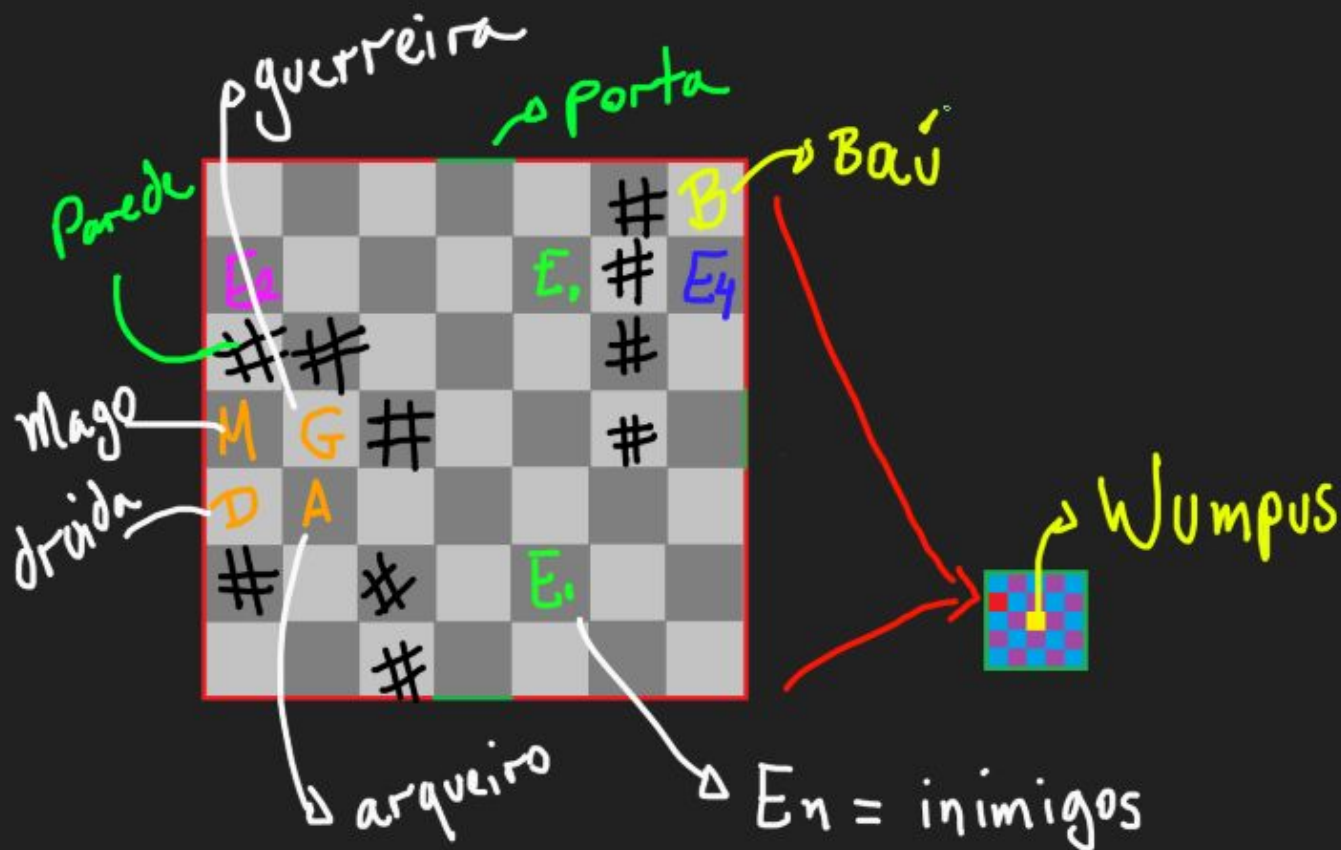
Cada sala possui 49 células (7x7) que abrigarão os mais diversos objetos do jogo.

Um time de 4 personagens entrará nessa masmorra e enfrentará os monstros contidos nelas.

Em cada sala haverá diversos inimigos, cada um com uma aparência e comportamento.

O objetivo é encontrar 4 chaves que abrem a porta do chefe, o feiticeiro Wumpus, o derrotar e resgatar o tesouro roubado do reino





Quais são os objetos do jogo?

- Os quatro personagens do grupo: Guerreira, mago, arqueiro e druida(healer).
- Inimigos de diversos tipos e comportamentos ainda completamente definidos.
- O chefe Wumpus.
- Paredes
- Baús com os mais diversos itens dentro
- Baús com senhas com itens mais raros e poderosos dentro.



Quais os itens do jogo?

Os itens que podem ser encontrados nos baús são:

- Ouro (raridade 1)
- Poções de vida (raridade 2)
- Armaduras (raridade 3)
- Armas (raridade 3)
- Melhorias para armas e armaduras (raridade 3)
- Totem de renascimento (raridade 4)
- Diamante (raridade 5)
- Chaves para enfrentar o Wumpus (existem apenas 4 no jogo)



Qual o objetivo?

O jogador deverá:

- Acumular itens encontrados em baús para fortalecer seu personagem.
- Encontrar todas as chaves do Wumpus.
- Encontrar a entrada para a Sala de Wumpus.
- Derrotar o Wumpus.



Gráficos

Os gráficos serão todos em 2D com uma visão isométrica, o que passará a ideia de 3D, no seguinte estilo (porém com alterações nos materiais):



Controle

- A movimentação do personagem será feita com WASD ou setas do teclado.
- A interação com objetos, como abrir baús, atravessar portas, será feita com “E”
- O inventário será aberto com I
- Pause P
- Ataque com o mouse

Combate

Cada personagem possui uma ação distinta:

- Guerrero: Ataca com a espada
- Arqueiro: Atira a flecha
- Mago: Atira um raio de energia
- Druída: Cura o aliado selecionado

Cada ataque tem seu dano e seu tempo de recarga, que varia conforme os upgrades da arma.

Baús com senha

Os baús trancados possuem uma senha que será espalhada pelo mapa.

Cada senha é uma palavra mágica criptografada, utilizando linguagens ancestrais que o jogador pode tentar decifrar para acessar o conteúdo do baú.

Exemplos de criptografia:

- código templário
- código pigpen
- código morse
- código da batida
- cifra de César
- ZENIT POLAR



Os baús com senha possuem armas mais poderosas com atributos extras, armaduras com atributos extras além de muito mais ouro e pelo menos um diamante.

Características das armas

Cada herói pode empunhar apenas uma arma e cada arma possui uma classe específica.

1. Guerreira: Espadas, maças, machados e lanças. Atributo a melhorar: Dano Causado. Atributos extras: Dano crítico e (Alcance / Velocidade de Ataque / Roubo de vida).
2. Mago: Cajado com Ametista, Varinha de Cauda de Dragão, Grimório e Orbe, Atributo Extra: Dano causado. Atributos extras: Ataque incendiário, Ataque congelante.
3. Arqueiro: Arco, Besta, Dardo e Plumbata Atributo a melhorar: Dano Causado / Velocidade de Ataque. Atributos extras: Dano crítico e flecha envenenada.
4. Druída: Cajado de Carvalho, Varinha de Teixo, Relicário, Amuleto. Atributos a melhorar: Aumento da cura. Atributos extras: Roubo de vida (ao personagem durante 1 turno), Escudo de plantas (absorve uma certa quantidade de dano até ser quebrado)

Armaduras

Cada herói possui 4 espaços para armadura que podem ser melhoradas aumentando a Vida, + espaço extra para cada classe:

- Guerreiro: Escudo (+ Defesa)
- Mago: Cristal de mana (+ Velocidade de Invocação)
- Arqueiro: aljava (+ Velocidade de ataque)
- Druida: Totem (+Velocidade de cura)



Músicas e efeitos sonoros

- Composições próprias do grupo
- Dublagem dos personagens

obs: (Conferir vídeo)