

Descrição dos Personagens:

Atributos dos Personagens: os personagens possuirão cinco atributos que serão utilizados na batalha. São eles:

Conhecimento: maior o conhecimento do aluno, maior sua eficiência atacando professores para ganhar notas. Este atributo funcionará como o ataque do personagem, servindo como multiplicador para os efeitos de seus ataques.

Confiança: ao receber um ataque de um professor a confiança do aluno afetará quanto a nota será danificada. Uma maior confiança do aluno em seus conhecimento resultará em uma maior defesa contra ataques inimigos tornando-os menos eficientes.

Velocidade de Aprendizado: este atributo afeta a ordem de ataque na batalha em turnos. Além disso também definirá a taxa de esquiva do personagem.

Determinação: este atributo funciona como a energia/mana do personagem. Ele é utilizado para pagar o custo de ataques, pois atacar um professor em troca de nota é algo que exige esta coragem, além de ser utilizado para se defender de alguns ataques como provas e provas surpresas.

Recuperação de Determinação: este atributo determina a recuperação de determinação após cada turno de batalha e a recuperação de energia após uma batalha vencida ou perdida.

Personagem Principal: o personagem principal será um aluno genérico do curso de computação da UFPel. Será possível escolher entre um personagem genérico masculino e outro feminino. O personagem irá iniciar com um valor para cada um de seus status básicos, podendo coletar itens e melhorá-los no decorrer da partida. Seus status iniciais são:

Conhecimento: 30 pontos

Confiança: 20 pontos

Velocidade de Aprendizado: 15 pontos

Determinação: 100 pontos

Recuperação de Determinação: +10% por turno; +40% ao vencer uma batalha; +20% ao perder.

Nota: status relativo a cada fase. É como se fosse a vida do personagem, que deve buscar manter uma nota maior que 7,0 pontos para finalizar a cadeira.

Ataques do Protagonista:

Inimigos: os inimigos enfrentados pelo personagem serão baseados em professores do curso de computação, representando versões cartunescas dos mesmos. Cada professor possuirá características marcantes de modo a fornecer uma maior imersão do jogador no curso. Cada professor irá possuir ao menos um ataque único, além dos ataques normais, compartilhados entre todos os inimigos. Os ataques compartilhados serão:

Aula com Slides: nada como uma aula com slides e luzes apagadas para acabar com a determinação de um aluno. Este ataque danifica a determinação do aluno em -15 pontos e diminui seu conhecimento em -2% por 5 turnos.

Dano à Nota: não danifica.

Efeitos Extras: -15 pontos de determinação, -2% de conhecimento do aluno por 5 turnos.

Custo de Uso: -20 pontos de determinação.

Pergunta no Meio da Aula: uma pergunta inesperada no meio da aula pode baixar a confiança de um aluno, apesar de aumentar seu conhecimento. Este ataque faz o aluno perder -20% de confiança enquanto recebe +10% de conhecimento por 5 turnos.

Dano a Nota: não danifica.

Efeitos Extras: -20% de confiança e +10% de conhecimento por 5 turnos.

Custo de Uso: -15 pontos de determinação.

Chamar a Atenção do Aluno por Conversar: este é o ataque mais básico do professor. Um puxão de orelha em público pode deixar um professor irritado com o aluno e abalar sua nota por consequência. Este ataque danifica levemente a nota do aluno em -0,25 pontos e aumenta o conhecimento do professor em 3% pelos próximos 2 turnos.

Dano à nota: -0,25 pontos.

Efeitos Extras: +3% de conhecimento para o professor por 2 turnos.

Custo de Uso: -10 de determinação.

Prova: esse ataque leva de 3 a 5 turnos para “carregar”. Durante estes turnos o professor não poderá atacar. Este ataque ao atingir o aluno diminui sua determinação consideravelmente e pode afetar sua nota positiva ou negativamente. Se o aluno não possuir determinação suficiente para realizar a prova, sua nota irá diminuir drasticamente. Se o aluno possuir determinação suficiente, porém não possuir um conhecimento alto o suficiente (cada turno carregando exigirá X de ataque, uma prova carregada por 4 turnos irá exigir um mínimo de 4X) sua nota irá diminuir, porém menos que quando o mesmo não possuir determinação. Se o aluno possuir determinação e conhecimento suficientemente altos, sua nota irá aumentar (mesma proporção da diminuição por conhecimento insuficiente).

Dano à Nota: onde turnos é o número de turnos carregando o ataque.

Reprovar na prova: $-0,5 \text{ nota} * \text{turno}$.

Fazer a prova cansado: se não possuir determinação suficiente tem efeito adicional de $-0,5 \text{ nota} * \text{turnos}$.

Passando na prova: $+0,5 \text{ ponto de nota} * \text{turnos}$.

Efeitos Extras: $-10 * \text{turnos determinação}$.

Custo de Uso: $-14 * \text{turnos nota}$.

Prova Surpresa: este ataque consumirá uma quantidade massiva de determinação do professor. Ele não poderá atacar por 2 turnos. Este ataque irá testar o conhecimento e confiança do aluno, se ele possuir pelo menos X de conhecimento e confiança o mesmo não será afetado. Porém, se ele não passar nos testes sua nota será diminuída. Este ataque consome 15 pontos de determinação do aluno. Um aluno sem determinação suficiente levará 2x o dano normal do ataque. Possíveis stats:

Dano a nota: -2 pontos de nota. Se não possuir determinação suficiente para o efeito extra -2 pontos de nota adicionais.

Efeitos Extras: -15 pontos de determinação

Custo de Uso: -45 pontos de determinação

Dentre os professores que serão utilizados, destacam-se:

Lisane: seu ataque único será lançar uma sequência de letras formando: “ZzZzZ”, “Diagrama” e “Requisitos” no jogador. Ao ser atingido o jogador é atordoado ficando com 10% a menos de confiança, 40% a menos de velocidade e levando dano a nota ao longo do tempo. Este efeito dura até 3 turnos.

Engenharia de Software:

Dano à Nota: 0,3 por turno

Efeitos Extras: -10% de confiança; -40% de Velocidade;

Custo de Uso: -25 pontos de determinação

Duração: 3 turnos

Paulo: possuirá dois drones que atacam o personagem danificando sua nota (afetado por confiança). Enquanto isso ele irá gritar “INSERIR FRASE DO PAULO!” o que irá danificar a confiança do aluno em até 8% por turno por 5 turnos.

Drones: causam dano de -0,3 pontos na nota. Possuem uma chance de 50% de errar o alvo pois sua bateria acabou.

INSERIR FRASE DO PAULO:

Dano a Nota: não danifica.

Efeitos Extras: -12% de confiança

Custo de Uso: -20 pontos de determinação

Duração: 3 turnos

Gerson: personagem aleatório. Tem uma baixa chance de atacar a si mesmo. Possui como ataque único lançar palavras representando nomes de linguagens desconhecidas/não usadas, dentre elas: Fortran 77, Ada, Eiffel Smalltalk, dentre outras. Este ataque danificará a nota do aluno em 0,5 além de diminuir sua confiança em até 5% por 3 turnos.

Fortran FTW:

Dano à Nota: -0,5 pontos

Efeitos Extras: -5% de confiança

Custo de Uso: -25 pontos de determinação

Duração: 3 turnos

Luciana: seu ataque único será lançar deltas chapéus no personagem, que terá uma chance de 15% de adormecê-lo instantaneamente além de causar 0,3 de dano à nota. Um jogador adormecido possuirá uma chance de 50% de errar seus ataques, possuirá 20% a menos de conhecimento e 20% a menos de confiança. Este efeito irá durar 5 turnos.

Delta Chapéu:

Dano à Nota: -0,3 pontos

Efeito Extra: 15% de chance de atordoar; um jogador atordoado tem 50% de chance de errar seus ataques além de -20% de conhecimento e -20% de confiança.

Custo: -30 pontos de determinação

Duração: 5 turnos

Renata: irá andar em círculos carregando sua mala com livros dando spawn periodicamente em mestrandos (seus minions) que irão atacar o personagem por ela. Cada mestrando irá atacar jogando equações erradas no aluno, diminuindo sua confiança e conhecimento em até 7% por ataque por 2 turnos. Além disso possui uma característica que permite que ataque apenas 1 vez a cada 3 turnos.

Mestrando: chance de 25% de não atacar no turno. Diminuem a confiança e o conhecimento do aluno em 7% por 2 turnos, além de danificá-lo em 0,1 pontos de nota. Recebem os ataques pelo professor, possuindo vida de 0,2 pontos.

Mestrando Spawn: possui uma chance de 35% de dar spawn em um mestrando por turno. Cada mestrando vivo aumenta a chance de spawn em 5%.

Aleatoriedade: após atacar, fica impossibilitada de atacar pelos 2 turnos seguintes, porém ainda pode spawnar minions nesse tempo.

Rafael Torchelsen: irá perguntar ao aluno “O que é má rápido?” ao passo de que duas estruturas/algoritmos irão aparecer na frente e o personagem deverá responder dentro de um certo tempo ou tomará

dano extra diretamente a sua nota. O dano extra não será afetado pela confiança, porém o dano base sim.

Análise de Desempenho:

Dano à Nota: -0,5 pontos

Efeitos Extras: -0,5 pontos a nota, ignorando a confiança do aluno caso a resposta seja incorreta.

Custo de Uso: -35 pontos de determinação

Guilherme Correa: este inimigo desconta nota quando um aluno erra uma questão. Por esta razão todos os ataques ao invés de custarem determinação custarão nota.

Ferrugem: Eventualmente some da batalha e aparece um ou dois turnos depois (aleatoriamente), gerando confusão no aluno, impedindo-o de atacar enquanto o efeito durar e diminui o conhecimento do aluno em 20% durante 1 turno.

Aleatoriedade: tem uma chance de 15% de sumir da batalha, retornando 1 ou 2 turnos depois, gerando confusão no aluno, diminuindo seu conhecimento em 20% por 1 turno. Enquanto está ausente o aluno não poderá atacar.

Homeopatia:

Dano à nota: -1 ponto

Efeitos extras: A cada 5 turnos seguidos deste efeito, o aluno fica 1 turno sem poder atacar.

Custo de Uso: -40 pontos de determinação

Zatt: sempre ávido a continuar sua aula, a batalha com este professor será mais longa, pois ele nunca finaliza sua aula no horário correto. Por esta razão, o aluno sofre uma penalidade de 20% na sua recuperação de determinação por turno durante toda a batalha, além de recuperar 40% a menos de determinação após a batalha, porque a aula se estendeu durante o intervalo, não sobrando tempo para descanso. Possui o ataque único “Senhores”, onde repete a palavra de modo inofensivo a princípio. No entanto, este ataque é cumulativo, danificando em 0,1 vezes o número de vezes que ele foi utilizado nesta batalha, apresentando ótima sinergia com “Aula Longa”.

Aula Longa: devido a suas aulas longas, o aluno possui -20% de recuperação de determinação por turno, além de uma penalidade de 40% na recuperação pós batalha.

Senhores:

Dano de Ataque: -0,1 * num. de usos na batalha

Efeitos Extras: -5 de determinação para o aluno

Custo de Uso: -20 de determinação

Felipe Marques: sempre sorridente, possuirá o ataque único “Quatro Pilares”, onde irá recitar os pilares de POO esquecendo sempre do último, repetindo a palavra herança. Isso terá uma chance de 20% de deixar o jogador confuso quanto a OO. Um jogador confuso terá 10% a menos de conhecimento e 10% a menos de confiança. Esse efeito dura 8 turnos.

Quatro Pilares:

Dano à Nota: nenhum.

Efeitos Extras: 20% de chance de confundir, em caso de sucesso -10% de conhecimento e -10% de confiança.

Custos de Uso: -10 pontos de determinação

Júlio: possuirá como ataque único repetir a palavra “cache”. Este ataque danificará levemente a nota do aluno. Seu ataque especial será olhar nos olhos do aluno e dizer “Oi?” diminuindo seu status de conhecimento em até 35%, dependendo da confiança do aluno. Este efeito dura por 2 turnos.

CACHE, CACHE, CACHE:

Dano à Nota: -0,2 pontos

Efeitos Extras: nenhum

Custos Uso: -10 pontos de determinação

Oi?

Dano à Nota: nenhum.

Efeitos Extras: -35% de conhecimento, sendo afetado pela confiança do aluno.

Custos de Uso: -50 pontos de determinação



Leomar: possui como ataque único colocar a mão na testa em “L” dizendo “Loser”, lançando um raio a partir de seu dedo em direção ao jogador. Esse ataque irá danificar diretamente a nota do aluno, ignorando a confiança.

Raio Loser

Dano à Nota: -0,75 ignorando confiança

Efeitos Extras: nenhum.

Custos de Uso: -40 pontos de determinação

Milena:

Eliane: ao entrar na sala deste inimigo o jogador irá se deparar com um cartaz com uma mensagem da secretaria dizendo que hoje não terá aula desta cadeira. Assim o aluno irá vencer a fase automaticamente, porém não receberá nenhum item ou experiência da fase.

Pilla: este professor possui o ataque “Média Geométrica”, que danifica a confiança do jogador em 10% por prova reprovada com ele, além de danificar a nota do jogador em 0,75 ponto por prova reprovada. Além disso, ao atacar este professor você perde confiança, pois começa a duvidar de si mesmo, perdendo 2% de sua confiança por ataque realizado.

Média Geométrica:

Dano à Nota: -0,75 pontos por prova reprovada com este professor.

Efeitos Extras: -10% de confiança por prova reprovada com este professor.

Custo de Uso: -65 pontos de determinação

Duração: até o final da batalha.

DuBois: estará tocando uma guitarra ao som de “Aborta o Piá”, música de sua banda RxDxFx. Seu ataque único será lançar raios de sua guitarra, podendo lançar de 1 a 3 raios por ataque. Este ataque danifica a nota do aluno, sendo afetado pela confiança do mesmo. Além disso, ele possuirá uma criança com chifres representando o “Piá”. Este minion o ajudará na batalha afetando a confiança do personagem com sua aura.



Piá: o Piá da música está personificado nesta batalha. Ele baixa a confiança do jogador passivamente em -15% durante toda a batalha.

RxDxFx:

Dano à Nota: -0,2 por acerto

Efeitos Extras: nenhum

Custo de Uso: -20 pontos de determinação