**HISTÓRIA COMPLETA**

**ÍNDICE**

**1 - NARRAÇÃO**

**1.1 - Ordem**

**1.2 - Falas principais (não inclui PC, prédio, NPC e evento)**

**2 - PC**

**2.1 - Atributos**

**2.2 - Pasta de ataques**

**2.3 - Descrição completa (história do pc + atributos)**

**3 - PRÉDIOS**

**3.1 - Ordem e NPCs inclusos**

**3.2 - Descrição**

**4 - NPC**

**4.1 - Pasta de ataques**

**4.2 - Descrição, atributos e tipo de ataque**

**5 - EVENTOS**

**5.1 - Descrição e atributo dos positivos**

**5.2 - Descrição e atributo dos negativos**

**1 - NARRAÇÃO**

**1.1 - Ordem**

1. **INTRODUÇÃO:** aparece o nome do jogo e depois um texto recebendo o jogador. Depois disso terá uma explicação sobre o mundo onde o jogo se passa e qual é o objetivo que o jogador tem que cumprir;
2. **ESCOLHA DO PC**: o narrador irá pedir para escolher um personagem, informando que personagens diferentes possuem atributos e ataques distintos. Nessa parte irá aparecer apenas o número do PC (0, 1 e 2), seu tipo (mago, mestre de armas e guerreiro), qual seu ataque especial e uma frase tema. (Se possível colocar a imagem dos pcs também);
3. **INSERIR NOME**: após a escolha do personagem o jogador será orientado a inserir um nickname para ser usado durante o jogo;
4. **DESCRIÇÃO DO PC**: por fim o jogador irá receber uma descrição de seu personagem composta pelo nickname escolhido, tipo do pc, imagem, frase tema, descrição completa (história + atributos);
5. **ENTRANDO NUM PRÉDIO**: primeiro haverá uma breve explicação de como o jogador chegou àquele prédio (pode ser andando, com interno, uber, bicicleta, sozinho, com os pais, com professores, etc.) e em seguida aparecerá o número do prédio e o seu nome (Se possível incluir um símbolo de cada lado dessa parte, pode ser estrela, caveira, folha, etc.) e embaixo uma descrição do prédio, que deverá conter o nome dos seus NPCS (Observação, os últimos NPCs de cada prédio deverão ser uma surpresa, então serão indicados por boss 1, boss 2, … , boss final;
6. **INÍCIO DE UMA BATALHA**: Aparecerá em tela o número daquela batalha (1, 2 ou 3) e o seu nível de dificuldade (calouro, veterano, àquele cara). Depois aparecerá uma página descrição da batalha: onde será informado o nome do npc, sua descrição completa e vida total além dos atuais atributos de pc.
7. **DURANTE UMA BATALHA**: frases tema de cada ataque para pc e frases tema pré-definidas para npc;
8. **FIM DA BATALHA**: aparecerá VOCÊ REPROVOU caso o jogador perca, de modo que ele volte para o início do prédio. Se o jogador reprovar três vezes aparecerá VOCÊ FOI JUBILAD@, de modo que ele volte para o início do mapa. Quando ganhar uma batalha aparecerá VOCÊ FOI APROVAD@, quando derrotar um boss aparecerá VOCÊ PASSOU DE SEMESTRE, e quando derrotar o boss final, aparecerá PARABÉNS! VOCÊ SE FORMOU! Em todos esses casos deverá ser informado o npc com que você estava batalhando e a dificuldade dessa batalha.
9. **NOVO ATAQUE:** ao final de uma batalha pode ser que o jogador encontre um novo ataque. Aparecerá um painel “Você descobriu um novo ataque!”, que mostra o nome, área, dificuldade desse. Você terá duas opções: manter ou descartar. Caso o jogador escolha “manter” ele será enviado a um segundo painel onde estarão sendo exibidos todos os seus ataques (menos o fixo) assim como seus atributos, e ele deverá escolher um desses para substituir com o novo ataque.

**Obs:** Ataques de humanas/linguagens tem vantagem sobre exatas/TI

Exatas/TI tem vantagem sobre biológicas

Biológicas tem vantagem sobre humanas/linguagens

1. **EVENTO**: sempre pode ocorrer entre as batalhas. Irá consistir de dois painéis. O primeiro terá um título “\* evento \*” na parte de cima, a imagem do evento, o seu nome (em azul caso seja positivo e em vermelho caso seja negativo), a descrição desse evento e, finalmente, as suas propriedades. Já o segundo painel, “alterações” irá conter o antes e depois dos atributos do personagem;
2. **FIM DO JOGO**: irá exibir um epílogo específico para o seu personagem, sendo que haverá duas versões desse: uma para quando o jogador vence e outra para quando perde (3x no total).

**1.2 - Falas principais (não inclui PC, prédio, NPC e evento)**

* **Nome do jogo:**
* **Recepção do jogador:**
* **Introdução:**
* **Escolha seu pc:**
* **Insira seu nome:**
* **Texto antes de ir pro primeiro prédio:**
* **Ganhou uma batalha:**

VOCÊ FOI APROVAD@!

Parabéns por ter derrotado npc\_nome!

Os aliados del@ estão furiosos com você

Se prepare para o que está por vir

X° batalha - prédio Y - dificuldade:

* **Ganhou de um boss:**

VOCÊ PASSOU DE SEMESTRE!

\* inserir texto específico de npc\_nome \*

Agora o predio\_nome não pode mais te atrapalhar

Descanse enquanto pode, pois vai ficar pior

X° batalha - prédio Y - dificuldade:

* **Ganhou do boss final:**

PARABÉNS! VOCÊ SE FORMOU!

\* inserir texto da derrota da Camila \*

Foi difícil, foi estressante e agora você tem um pedaço de papel

Todos estão orgulhosos de onde você chegou e ansiosos por seu futuro

Mas você está pront@ para ele?

X° batalha - prédio Y - dificuldade:

* **Perdeu uma ou duas batalhas:**

VOCÊ FOI REPROVAD@!

\* inserir texto específico de npc\_nome \*

Essa foi apenas uma derrota, não desista!

A ufmg precisa de você!

(Você vai mesmo querer estudar 5 anos por esse diploma?)

X° batalha - prédio Y - dificuldade:

* **Perdeu três batalhas:**

VOCÊ FOI JUBILAD@!

\* inserir texto específico de npc\_nome \*

Essa foi a sua terceira derrota

Chegou-se à conclusão de que você não é capaz de ajudar a UFMG

Obrigada por tentar, mas não volte tão cedo por favor!

X° batalha - prédio Y - dificuldade:

* **Epílogo V mago:**
* **Epílogo D mago:**
* **Epílogo V mestre de armas:**
* **Epílogo D mestre de armas:**
* **Epílogo V guerreiro:**
* **Epílogo D guerreiro:**

**2 - PC**

**2.1 - Atributos**

Obs1: AtaqueE é o ataque especial, que diferencia dos outros por ter um dano maior, porém acarreta em danos no próprio pc;

* **Mago**: Não é mágica, é matemática! (Exatas/TI)
  + Vida inicial: 50/100
  + Defesa: 60/100
  + Ataque Fixo:
  + Dois ataques normais da área de exatas/TI de nível calouro escolhidos aleatoriamente;
  + Um ataque especial da área de exatas/TI de nível calouro escolhido aleatoriamente;
* **Mestre de armas**: (Humanas/Linguagens)
  + Vida inicial: 40/100
  + Defesa: 70/100
  + Ataque Fixo:
  + Dois ataques normais da área de humanas/linguagens de nível calouro escolhidos aleatoriamente;
  + Um ataque especial da área de humanas/linguagens de nível calouro escolhido aleatoriamente;
* **Druida**: Altos contatos com a natureza (Biológicas)
  + Vida inicial: 60/100
  + Defesa: 40/100
  + Ataque Fixo:
  + Dois ataques normais da área de biológicas de nível calouro escolhidos aleatoriamente;
  + Um ataque especial da área de biológicas de nível calouro escolhido aleatoriamente;

**2.2 - Pasta de ataques**

**OBS:** Todos os personagens terão um ataque fixo específico que não poderá ser alterado em nenhum momento do jogo.

* **Exatas/TI**
  + **Calouro:**
    - Ataque 1: raio de derivadas infinitas

35 de dano

Subtrai 15 da defesa de npc

* + - Ataque 2: feitiço de mudança de coordenadas
* 10 de dano
* Subtrai 25 da defesa de npc
* Adiciona 15 na defesa de pc
  + - Ataque 3:
    - Ataque 4:
    - Ataque E1: Invocação de redes neurais (?)
* 75 de dano
* Subtrai 40 da defesa de pc
* Subtrai 10 da vida de pc
  + - Ataque E2:
  + **Veterano:**
    - Ataque 1:
    - Ataque 2:
    - Ataque 3:
    - Ataque 4:
    - Ataque E1:
    - Ataque E2:
  + **Àquela menina:**
    - Ataque 1:
    - Ataque 2:
    - Ataque 3:
    - Ataque 4:
    - Ataque E1:
    - Ataque E2:
* **Humanas/Linguagens**
  + **Calouro:**
    - Ataque 1: ataque de flechas psicanalíticas de Freud
* 40 de dano
* subtrai 20 da defesa de npc
  + - Ataque 2:
* 10 de dano
* Adiciona 10 na defesa de pc
* Adiciona 20 na vida de pc
  + - Ataque 3:
    - Ataque 4:
    - Ataque E1: espadas ideológicas polarizantes
* 60 de dano
* Subtrai 40 da defesa de npc
* Subtrai 35 da defesa de pc
* Subtrai 5 da vida de pc
  + - Ataque E2:
  + **Veterano:**
  + **Àquela menina:**
* **Biológicas**
  + **Calouro:**
    - Ataque 1:
* 45 de dano
* Subtrai 5 da defesa de npc
  + - Ataque 2:
* 20 de dano
* Subtrai 15 da defesa de npc
* Adiciona 20 na vida de pc
  + - Ataque 3:
    - Ataque 4:
    - Ataque E1:
* 75 de dano
* Subtrai 40 da defesa de pc
* Subtrai 10 da vida de pc
  + - Ataque E2:
  + **Veterano:**
  + **Àquela menina:**

**2.3 - Descrição completa (história do pc +atributos)**

* **Mago:**

\* Nickname \* - Mago

\* Imagem \*

Não é mágica, é matemática!

História de vida do mago…

* **Mestre de armas:**
* **Druída:**

**3 - PRÉDIOS**

**3.1 - Ordem e NPCs inclusos**

1. **EEFETO:**
   1. Professor Maromba
   2. Hércules
2. **Veterinária:**
3. **Música:**
   1. Homem capivara do bosque da música
4. **Fafich:**
5. **EBA:**
   1. Pintura inacabada
   2. Manequeer
   3. Comédia e Tragédia
6. **ICB:**
   1. Meio-Vivo
   2. Superbactéria
   3. Cobaia Superior “Doutor Splointer”
7. **ICEX:**
   1. Cálculo Maléfico
   2. Líquido Estranho do laboratório de Química (LELAQ)
   3. Newton do mal
8. **Engenharia:**
   1. Robô assassino (?)

**10.** **Letras:**

a. Dicionário Português - Português

b. Duo do Duolingo

**11. Reitoria:**

1. Catraca
2. Reitora

**12. Boss final**

1. Camila Laranjeira

**3.2 - Descrição**

**4 - NPC**

**4.1 - Pasta de ataques**

Obs: os ataques de npc não precisam de nome e serão escolhidos aleatoriamente

* **Exatas/TI**
  + **Calouro:**
  + **Veterano:**
  + **Àquela menina:**
* **Humanas/Linguagens**
  + **Calouro:**
  + **Veterano:**
  + **Àquela menina:**
* **Biológicas**
  + **Calouro:**
  + **Veterano:**
  + **Àquela menina:**

**4.2 - Descrição, frases para batalha, atributos e tipo de ataque**

**1.a)**

**1.b)**

**1.c)**

**2.a)**

**2.b)**

**2.c)**

**3.a)**

**3.b)**

**3.c)**

**4.a)**

**4.b)**

**4.c)**

**5.a)**

**5.b)**

**5.c)**

**6.a) Meio-Vivo:** Estudantes de infectologia não armazenaram corretamente as cepas que estavam estudando. Elas foram transportadas pelo vento até uma sala no andar de baixo, onde se tinha aula de anatomia. O resultado foi o surgimento de zumbis que querem estabelecer uma monarquia no ICB. O primeiro ato deles vai ser destruir o museu daquele prédio e libertar as amostras alí preservadas.

**6.b)**

**6.c)**

**7.a) Cálculo maléfico**

**7.b)**

**7.c)**

**8.a) Robô assassino (?)**

**8.b)**

**8.c)**

**9.a)**

**9.b) Seita secreta no alçapão**

**9.c) Menina careca do CDTN**

**10.a) TCC (?)**

**10.b) Reitora**

**10.c) Camila**

**5 - EVENTOS**

**5.1 - Descrição e atributo dos positivos**

* **Professor indiano**: Apesar de estar indo bem em suas batalhas, uma coisa está tirando a sua paz, o ataque especial. Se você pelo menos conseguisse diminuir os atributos negativos ele seria perfeito. Você passou em várias bibliotecas, pesquisou na internet e pediu ajuda aos professores e colegas, mas ninguém conseguiu te ajudar. Você se cansou de procurar e abriu o youtube para ver edits aleatórios, mas ali estava ele, sua primeira recomendação foi um professor indiano falando exatamente sobre isso. Você assistiu todos os vídeos dele e finalmente conseguiu melhorar o ataque especial. Obrigad@ professor indiano, você é meu herói.
  + Se a vida diminuir: multiplicar dano por 0,25 permanentemente;
  + Se a defesa diminuir: multiplicar dano por 0,5 permanentemente;
* **Cuscuz**: Enquanto andava pelo campus feliz e orgulhos@ por ter vencido a batalha anterior você encontrou um simpático baiano. Ele te contou sobre sua terra natal e como sentia saudades das comidas típicas dela. Você ficou muito curios@ sobre o que ele estava falando e aceitou a oferta quando ele disse que cozinharia para você. O prato feito foi cuscuz e você simplesmente amou. O baiano te deu o que sobrou do cuscuz, foi um almoço revitalizante!
  + Multiplica vida por 1,5 permanentemente;
* **Cara da pizza**: …
  + Multiplica dano de Ataque1 por 1,5 em 3 batalhas;
  + Multiplica dano de Ataque2 por 1,5 em 3 batalhas;
  + Multiplica Defesa por 1,25 permanentemente;
* **Machado:**
* **Cafex:**
* **Gatos da fafich:**
* **Os amigos que a gente faz pelo caminho:**
* **Romance proíbido:**
* **Helder:**

**5.2 - Descrição e atributo dos negativos**

* **Intoxicação alimentar**: Você fez uma pausa para comer no bandejão entre as batalhas para descansar, conversar sobre os monstros e recuperar as energias, mas a comida estava contaminada. Agora você está passando mal e seu maior medo é ficar longe de um banheiro.
  + Multiplica Vida por 0.75 em 3 batalhas;
  + Multiplica dano de Ataque1 por 0.5 em 2 batalhas;
  + Multiplica dano de Ataque2 por 0.5 em 2 batalhas;
  + Multiplica Defesa por 0.75 em 1 batalha;
* **Tropeçou na calçada**: Enquanto andava para a próxima batalha, você tropeçou na calçada e acabou caindo de cara no chão. Foi uma humilhação sem igual quando você levantou e um dente quebrado caiu de sua boca. Agora você está extremamente cautelos@ com suas ações, não tem coragem e nem confiança o suficiente para fazer ações importantes como o ataque especial, ele está parecendo coisa muito arriscada pra você.
  + Bloqueia AtaqueE em 3 batalhas;
* **Semana de provas**: A semana de provas está chegando e você não estudou nada, pois estava ocupad@ derrotando diversas ameaças. Para não manchar o seu histórico com notas mais baixas ainda, você vira 3 noites seguidas estudando. Foram seções de estudo super produtivas!!! Você fechou uma das provas e ficou com mais de 80% nas outras duas, seus colegas de classe estão impressionados e seus parentes orgulhosos. Agora que a ansiedade e estresse passaram, você não tem mais energia para nada e sua imunidade está comprometida devido a falta de sono e excesso de energéticos.
  + Diminui 20 da Defesa permanentemente
  + Diminui 20 da Vida por 3 batalhas;
* **Crise existencial:**
* **Micos:**
* **Líquido estranho de cigarra:**
* **Elevador parado:**
* **Atropelamento por bicicleta:**
* **Menina careca do CDTN:**