

# Projeto Prático 1

## “Afundando: a saga de Giu e Lua”

Flavia Juliana Ventilari dos Santos - R.A. 260438

Maria Gabriela Lustosa Oliveira - R.A. 188504

João Murilo Coutinho Martins - R.A. 249797

Wallysson Oliveira Pasqualini - R.A. 200061

O presente projeto é a primeira versão de um RPG (*role-playing game*) de escolhas e combate com criaturas. Nele, o jogador interpretará a protagonista da história, Giu, e sua companheira Lua, que a seguirá a todo momento. Lua atua tanto como um personagem no enredo, quanto auxilia Giu nas batalhas, sendo capaz de realizar ataques à distância.

A ambientação é um local marítimo distópico, repleto de criaturas estranhas, algumas sendo monstros com que o jogador poderá escolher batalhar ou não, e outras contribuindo apenas para os diálogos e para o desenvolvimento do enredo. Esses últimos foram implementados como NPCs (*non-player characters*). Os diálogos que permeiam as escolhas do jogo têm a intenção de ser repletos de lirismo, de forma a construir a atmosfera onírica almejada para o enredo, que misturará a dinâmica dos combates com criaturas estranhas e monstros, com passagens de sonho e pensamentos de Giu.

Para que a descrição do sistema possa fazer mais sentido, é necessário realizar uma breve contextualização do enredo. O mote para a saga da protagonista é ter perdido seu peixe, Luna, e a partir de então passar a frequentar a costa de uma praia na companhia de Lua. Até esse momento, o clima é de normalidade. Porém, esse é rompido quando se vê acordando de um sonho, situada em um naufrágio e tendo de sobreviver em um novo ambiente desconhecido e hostil a partir de então.

A protagonista conta com os atributos clássicos de RPGs como vida e energia, além de outros pensados especificamente para a história. São eles: felicidade e medo. O último atributo surge pois Giu embarca em sua saga empunhando apenas uma espada e uma mochila em que armazenará os itens conquistados no caminho (*loots*), e acompanhada de Lua em um local que aparentam pouco conhecer.

Quanto aos atributos, eles servirão para determinar se a personagem continuará viva não apenas através daquele que representa a barra de vida em si, mas também — em conformidade com o enredo — por meio de combinações como: medo elevado e felicidade baixa, energia próxima a zero e felicidade baixa, dentre outras.

Cada escolha entre batalhar ou não terá as suas consequências relativas aos atributos de medo e felicidade da protagonista. Esses e os demais atributos podem ser recuperados através de alimentos como algas e raízes, além de poções. Vale ressaltar que o aspecto de consequências relativas às escolhas está presente também nesses itens, que geram sempre efeitos duais, ou seja, há aqueles que podem concomitantemente ter um efeito positivo em um atributo e negativo em outro.

Cada escolha levará a um rumo na aventura, o que inclui mover-se pelo cenário, implementado aqui como uma espécie de mapa ou tabuleiro. Assim, ao adentrar numa parte do mapa, o jogador poderá mover Giu por um espaço de dimensões quadradas que o representa. Nesse local pode haver criaturas que tentarão atacá-la e que a cada turno irão tentar se mover em sua direção. Caberá ao jogador decidir, a cada turno, que movimentos irá fazer e quais golpes desferirá — ou não — nelas.

Dada a descrição resumida acima, em suma, o sistema permitirá criar os seres com que a protagonista terá de batalhar através da classe Criatura, definindo seus atributos, realizando a contagem do dano através do método atacar nela presente, além de ter métodos para se obter o *loot* e verificar se já foi derrotada ou não. Os NPCs constituem uma classe abstrata que têm um método para a definição dos diálogos de cada um. Todos eles, além da protagonista, estão situados em locais do mapa, implementados na classe Tabuleiro, consistindo em uma matriz quadrada para cada uma das “salas”, representando locais desse mapa. Nela, há métodos para sua construção, para imprimi-la na tela, além de adição e remoção de elementos, mover-se, encontrar a posição e interagir com NPCs.

Para a protagonista, há a classe Personagem, com seus métodos de acesso, os de adicionar, remover e visualizar os itens da mochila que carrega consigo, bem como os de consumir os itens da mochila. Já para a Lua, há uma enumeração para suas fases, seus métodos de acesso, de mudar de fase e aqueles relativos ao ataque. Por fim, há a classe abstrata Item, que terá métodos de consumir os itens e recalcular a nova quantidade deles presente na mochila. Sobrescrevem Item as classes Alga, Raiz e Pocao.

Por fim, é válido ressaltar que a trama de escolhas da história completa ainda não se encontra implementada nesta primeira versão, que contém um tutorial descritivo de como se darão as mecânicas do jogo final acompanhado de instanciações gerais das classes. A versão com a história completa, contando com todos os elementos do jogo instanciados, será entregue no Projeto Prático 2.