

ESPECIFICAÇÃO

1	Informações Gerais	2
2	Grupo	2
3	Descrição Geral	3
3.1	Unidades	3
3.2	Edifícios	3
3.3	Recursos	3
3.4	Mecânica	4

1. INFORMAÇÕES GERAIS

Nome do projeto: Peixera Wars

Projeto de Disciplina: Jogo de Estratégia

Semestre Cursado: 1/2014

Curso: Engenharia de Computação

Disciplina: Métodos de Programação

Professor: Jan Mendonça

Turma: A

2. GRUPO

Nº de Integrantes: 4

Nome: Maximillian Fan Xavier

Matrícula: 12/0153271

Função: Estrutura de Dados

Nome: Otávio Alves Dias

Matrícula: 12/0131480

Função: Estrutura de Dados

Nome: Rafael Dias da Costa

Matrícula: 12/0133253

Função: Interface Gráfica

Nome: Túlio Abner de Lima

Matrícula: 12/0137194

Função: Interface Gráfica

3. DESCRIÇÃO GERAL

3.1. Unidades

Existirão ao todo três(3) unidades de combate, onde cada qual pode ser evoluída em até dois níveis, ou seja, as unidades mais básicas iniciam no nível um(1) e podem chegar até o nível mais alto, sendo este três(3).

As unidades dependem da evolução dos edifícios para assim poderem passar para o próximo nível, ou seja, ao evoluir uma construção, a unidade específica relacionada àquele edifício também evoluirá. Dependem de ouro para serem criadas. Possuem os atributos Vida, Esquiva, Dano, e Nível.

Soldado: Tem vantagem contra lanceiro e desvantagem contra arqueiro. É a unidade com maior vida do jogo;

Arqueiro: Tem vantagem contra soldado e desvantagem contra lanceiro. É a unidade de maior esquiva do jogo;

Lanceiro: Tem vantagem contra arqueiro e desvantagem contra soldado. É a unidade com maior ataque do jogo.

3.2. Edifícios

Existirão ao todo quatro(4) edifícios, onde cada qual pode ser evoluído em até dois níveis, ou seja, as construções mais básicas iniciam no nível um(1) e podem chegar até o nível mais alto, sendo este três(3).

As construções dependem de pontos de evolução para serem evoluídas. Possuem os atributos

Quartel: Responsável pela criação de soldados;

Campo de Tiro: Responsável pela criação de arqueiros;

Casa das Lanças: Responsável pela criação de lanceiros;

Comércio: Responsável por gerar o recurso "Ouro".

Todos os edifícios juntos representam seu castelo.

3.3. Recursos

Ponto de Evolução: Recurso utilizado na evolução de edifícios. É adquirido ao fim de cada horda como recompensa por ter sobrevivido.

Ouro: Recurso utilizado na evolução de soldados. É gerado pelo edifício comércio.

3.4. Mecânica

O jogo é de tema medieval baseado em hordas, totalizando oito(10) ataques que o jogador deverá sobreviver, mantendo suas unidades vivas até o fim da rodada.

O mapa será composto por um menu superior que mostra as informações gerais, um menu esquerdo que mostra os edifícios e a janela central onde as unidades realizam o combate. O objetivo do jogador é criar batalhões de defesa que irão resistir aos ataques da CPU.



Imagem ilustrativa do jogo Final Fantasy para Super Nintendo.

O jogador já inicia a partida com todas as construções disponíveis, apenas necessitando evoluí-las conforme sua necessidade. Ao fim de cada horda, todas as unidades em campo são removidas e um ponto de evolução é gerado, possibilitando

a evolução dos edifícios. O ouro gerado pelo comércio também é creditado neste instante.

Os edifícios só podem ser evoluídos na transição entre uma horda e outra, sendo representada por um tempo de pausa entre os ataques da CPU.

As unidades são criadas da seguinte forma: o jogador deverá selecionar, no início de cada horda, quais unidades deseja comprar. Em seguida, o combate se inicia e o usuário deve escolher que unidades inimigas atacar.

No turno do jogador, todas as unidades atacam, cabendo a ele escolher qual dos inimigos receberá o dano. No fim da rodada, a CPU faz sua investida. O dano é gerado aleatoriamente dentro de uma margem de diferença de até 10 pontos, ou seja, se um guerreiro ataca com 60 pontos, o valor absoluto de seu ataque pode flutuar dentro um intervalo de 50 e 70 pontos. No caso da esquiva, um valor aleatório é gerado entre 0 e 1 e caso este número caia fora do intervalo do inimigo, o ataque é realizado com sucesso, caso contrário, resulta em uma falha e não causa dano.



Imagem ilustrativa do menu de castelo do jogo CastleStorm.

Os comandos evolutivos do jogo serão feitos através de um menu; as informações úteis aparecerão na parte superior da tela, farão parte da HUD(*heads-up display*); as interações serão efetuadas através das teclas do teclado.

Critério de vitória: Sobreviver as dez(10) hordas inimigas, eliminando todas as unidades da CPU.

Critério de derrota: Ter todas as suas unidades mortas.