

Proposta do jogo - Grupo 09

Alex Cyrillo de Sousa Borges
Cauã Marcos de Oliveira Silva
Lucas de Castro Nizio

Título do jogo: A Jornada de Guidolf

Neste jogo, o jogador assume o papel de Guidolf, um corajoso guerreiro determinado a coletar recursos cruciais para a batalha épica que ocorrerá na Floresta Sombria contra um inimigo proveniente de outra cidade.

Objetivo do jogo:

O objetivo de Guidolf é explorar os diferentes locais da cidade de Saskatchewan, onde encontrará valiosos recursos para preparar-se para a batalha iminente. Ele pode coletar os seguintes itens essenciais:

- Poções de Cura: Restauram a saúde de Guidolf durante a batalha.
- Armaduras Reforçadas: Oferecem proteção adicional contra os ataques dos inimigos.
- Espadas Lendárias: Aumentam o poder de ataque de Guidolf.

Mecânica do jogo:

- O jogo começa na Taverna da cidade de Saskatchewan, onde Guidolf inicia sua jornada.
- Guidolf pode se movimentar entre diferentes locais da cidade, incluindo a Forja, a Praça da Cidade o Templo Sagrado, a Arena de Treinamento e a Floresta Sombria.
- Movimentação: O jogador pode escolher para onde Guidolf se moverá, usando comandos como "norte", "sul", "leste" e "oeste".
- A quantidade de tentativas de Guidolf para se fortalecer é limitada a 5, o que adiciona um elemento de estratégia ao jogo.
- Batalha na Floresta Sombria: Após explorar os locais da cidade, Guidolf partirá para a floresta sombria para enfrentar o ser maligno da cidade rival. A eficácia na batalha será determinada pelos recursos coletados durante a exploração.

Ambientes da cidade de Saskatchewan:

Forja:

- Este é o local onde as armaduras são forjadas e as espadas são afiadas, Guidolf deve esperar 10 segundos para ganhar 5 de dano e 2 de vida, válido apenas para a primeira chegada na forja.
- Possibilidade de encontrar Armaduras Reforçadas ou Espadas Lendárias, caso um número aleatório gerado ao chegar no ambiente

seja superior a um número de 0 a 100 definido aleatoriamente no começo do jogo, caso contrário ele perde 2 pontos de saúde.

Templo Sagrado:

- Um lugar de contemplação e espiritualidade, onde segredos ancestrais podem ser revelados, caso um número aleatório gerado ao chegar no ambiente seja superior a um número de 0 a 100 definido aleatoriamente no começo do jogo.

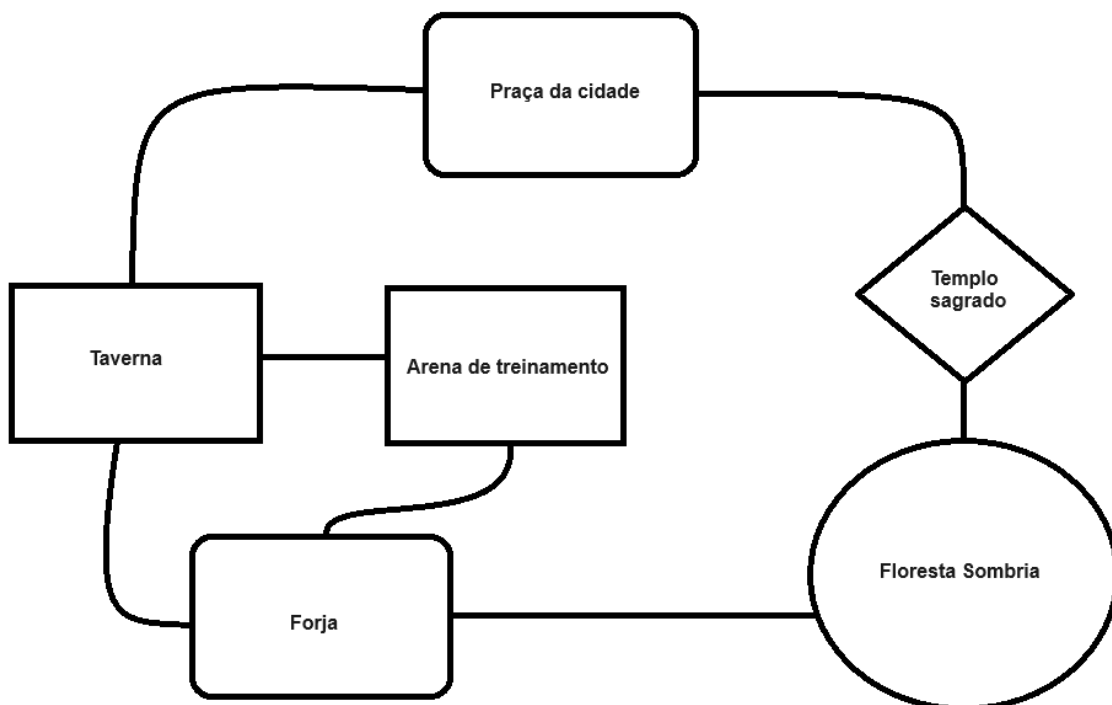
Arena de Treinamento:

- Guidolf pode aprimorar suas habilidades de combate aqui, a partir de um dado virtual (1 a 6), onde se o valor obtido for 6 Guidolf ganha 5 de ataque, tendo 3 tentativas . A cada valor obtido igual a 1, Guidolf perde 2 de vida.
- Possibilidade de encontrar Espadas Lendárias.

Praça da cidade:

- Ambiente útil apenas para interligar a Taverna e o Templo Sagrado. Neste local, Guidolf pode obter uma Poção de cura caso consiga tirar 6 ao jogar o dado, porém tem apenas uma chance.

Mapa do jogo:



Condições de vitória ou derrota:

- Guidolf vence o jogo se conseguir derrotar o chefe.
- Guidolf perde o jogo caso seja derrotado pelo chefe ou durante a jornada.

Observações finais:

Esse jogo proporcionará aos jogadores uma experiência emocionante e estratégica, enquanto desempenham o papel de Guidolf na busca por recursos vitais para a grande batalha.