

PROJETO R

DESCRIÇÃO NARRATIVA

BRIEFING:

Em um tempo muito diferente do nosso, um pequeno pedaço de terra é disputado por gerações por duas famílias, os Redmonds e os Caham. A cada 40 anos, o Torneio “Círculo do Trono Prismático” decide o quem será o dono daquele território, suas caças, produções e impostos. A cada família, o direito de escolher um campeão entre seus vassallos. Dessa vez, os Redmonds decidiram realizar um sorteio para escolher seu novo guerreiro. Este, terá a chance de subir ao panteão dos heróis de seu povo, caso vença o campeonato, ou cair na mais devastadora desonra e revés, caso não tenha sorte. Alheio a essas decisões e batalhas, um jovem camponês tem sua vida pacata revirada quando da chegada do mensageiro real com a notificação de que havia sido o ‘sortudo’. A sua frente, um destino completamente diferente do que estava acostumado ou desejava. Recusar não é uma opção.

PROJETO:

1. Inicia-se o programa
2. Apresentar ao usuário uma tela com as informações básicas do projeto:
 - a) Descritivo do UNIFAGOC
 - b) Nome do jogo
 - c) Versão do jogo
 - d) Membros da equipe
3. PRECIONE <ENTER>
4. Deve-se apresentar ao usuário uma tela de opções onde ele possa solicitar a dificuldade do jogo. Este valor será armazenado. Possíveis valores: (1 - Fácil, 2 - Médio e 3 - Difícil)
5. PRECIONE <ENTER>
6. Deve-se apresentar ao usuário uma sequência de telas com o trecho introdutório da narrativa. A cada trecho, o usuário pressionará a tecla <ENTER> para passar para a próxima tela. Quando da introdução da história do personagem, o usuário é apresentado a uma tela para a inserção do nome que ele deseja que o personagem tenha.
7. O usuário insere o nome do personagem, encerrando a entrada de dados com a tecla ENTER. Este valor será armazenado.

8. É retomada a sequência de telas com a introdução da narrativa.
9. Ao final da apresentação, o usuário é indicado a explorar a área de sua casa. Esta etapa servirá como tutorial de jogabilidade do jogo. Para tal, o usuário é apresentado ao padrão de telas que se repetirá pelo jogo de acordo com o cenário. Nele o usuário será apresentado a uma descrição detalhada do ambiente e dos NPC (Non-Player Character) que ali estão. Será listada as ações que o personagem pode executar naquele momento (verificar fluxograma de ações). Também será exibida a opção 'F - Ficha', representando a ficha de personagem do usuário, descrita abaixo.
 - a) A ficha de personagem precisa conter as seguintes informações:
 - i. Nome - nome selecionado pelo usuário;
 - ii. Vida - inicia com valor 10;
 - iii. Força - inicia com valor 3;
 - iv. Sabedoria - inicia com valor 3;
 - b) Todas as características, exceto o nome, podem sofrer modificação de acordo com as decisões tomadas pelo usuário. Elas podem ser:
 - i. Positiva-vital: aumenta a característica em foco em 2 pontos e recupera/adiciona 2 pontos de vida;
 - ii. Positiva: aumenta a característica em foco em 1 ponto.
 - iii. Neutra: não altera as características
 - iv. Negativa: reduz a característica em foco em 1 ponto;
 - v. Negativa-vital: reduz a característica em foco em 2 pontos e a vida em 1 ponto;
 - c) A qualquer momento durante a fase de treinamento que a vida do personagem atingir valor menor ou igual a 0, ele é dado como morto e é apresentada a tela de GAME-OVER.
10. Uma vez realizado o tutorial, o usuário é apresentado a uma tela mostrando um chamado à explorar o feudo.
11. PRECIONE <ENTER>
12. Será sorteado, por meio de um teste aleatório, para qual dos cenários abaixo descritos o usuário será enviado. Para cada cenário cada uma das características estarão em foco e cada ação poderá ser aplicada a sua ficha de acordo com o resultado de um rolar de dados.
 - a) CENÁRIO 1 - Acampamento:

O personagem é apresentado à vista de um acampamento de mercenários onde poderá realizar uma de 4 ações. Uma ação impactará em sua vida, outra em sua força, a terceira em sua sabedoria e a quarta será exibir sua ficha de personagem.
 - b) CENÁRIO 2 - Vila:

Tal qual o CENÁRIO 1, o personagem é apresentado à uma vila com as mesmas ações, mas de maneira aleatorizadas.
 - c) CENÁRIO 3 - O ancião:

O personagem será questionado sobre qual atributo que alterar em mais dois pontos. Será apresentado um desafio de Raciocínio Lógico Matemático que o jogador deverá solucionar para obter o benefício. Caso erre, ele perderá os pontos da característica, mas não morrerá, caso seja o caso.

13. Será realizado seguidas vezes a apresentação dos cenários até que ao menos uma das condições abaixo seja atingida:
 - a) Deverá ter realizado ao menos 5 desafios de Raciocínio Lógico Matemático E
 - b) Vida igual ou superior a 30 pontos OU Força igual ou superior a 30 pontos OU Sabedoria igual ou superior a 30 pontos.
14. Nesse momento o usuário será informado que o seu período de treinamento se encerrou e que ele precisa voltar para o campeonato.
15. Ao iniciar o torneio, o usuário será apresentado a telas narrando a sua luta com o representante do outro reino. A cada tela, o usuário poderá selecionar entre 1 - Atingir o adversário; 2 - Desviar do golpe. Essas ações serão ponderadas pela dificuldade selecionada pelo usuário e pelo valor obtido pelo personagem em sua ficha para as habilidade de FORÇA e SABEDORIA, respectivamente. A função de cálculo será:

$$\text{Dano} = \text{Dados} + \text{Força}_{\text{atacante}} - \text{Sabedoria}_{\text{defensor}}$$

16. O último golpe ao adversário será dado mediante a solução de um desafio de Raciocínio lógico matemático semelhante aos anteriores;
17. Caso o jogador esteja para morrer, um desafio sobre Raciocínio Lógico Matemático será exibido e, caso acerte, recuperará 25% da sua vida total. Caso erre, o jogo será dado como encerrado.