

O mundo do Warframe

Christian Jonas Oliveira, Ciência da Computação.

1. Descrição

No vazio do espaço e em um período não tão distante havia os Orokins, povo que dominavam o ápice da tecnologia e tinham como objetivo alcançar a perfeição. Através da sua genética avançada, procuravam criar um corpo perfeito e transferir sua mente para ele por meio da "Transferência". Utilizavam para esse ritual de continuidade um elixir chamado "Kuva", tendo assim certa imortalidade. Eles viviam em torres presentes num lugar chamado "void", suspensas no vazio do espaço, e que continham uma quantidade incalculável de energia denominada "energia do void". Com essa energia, abasteciam naves espaciais chamadas "navios" que viajava milhares de quilômetros em pouquíssimo tempo, podendo assim ter controle de todo o sistema "Origem" no qual estão presentes os planetas: Terra, Vênus, Mercúrio, Urano, Marte, Netuno, Ceres, Saturno, Eris, Sedna, Phobos e Plutão.

Os Orokins dominavam todo o ouro do sistema de Origem, e dele faziam armas, ferramentas, veículos e "Warframes", denominadas "peças prime". Para o crescimento do seu império, os Orokins criaram duas grandes facções, os Corpus, que eram responsáveis pelo desenvolvimento tecnológico, dominadores do conhecimento científico, e os Grinners responsáveis pela mão de obra pesada, clonados com pouca inteligência e destinados a trabalhar felizes como mineradores.

Durante uma viagem no espaço de grande percurso, denominada "dobra", um navio tripulado e com crianças a bordo se perdeu no espaço, passando a informação aos familiares que houve uma falha mecânica, e após incansáveis viagens no espaço as buscas foram encerradas. Após ficar muito tempo vagando no espaço, o navio foi encontrado ao acaso por um esquadrão e sua líder "Kalli", e nele já não havia mais tripulação, apenas as crianças. Essas crianças eram modificadas geneticamente por energia do Void, tendo até mesmo uma delas, seu rosto queimado e desfigurado. Ao saber disto, o conselho do Void decidiu que essas

crianças deveriam ser mortas, para que a naturalidade continuasse, mas Kalli não podiam deixar tal ato acontecer, e as levou escondido para longe dali e as treinou, ensinando-as o combate e o domínio do "foco", poder concedido pela energia do Void. Ensinou também a arte da transferência, da mesma maneira que os Orokins a manipulavam, onde as crianças transferiam sua mente para armaduras de combate, os Warframes. Porém, diferentemente dos Orokins, os "Tenno" (como foram chamados) conseguiam fazer uma transferência parcial, onde poderiam voltar para sua forma real quando quisessem.

Um executor Orokin chamado "Balla" era apaixonado por Kalli, ao descobrir que Kalli protegia os Tenno, a pediu que se livrasse das crianças, para que o Conselho não a punisse por deserção. Infelizmente, a verdade veio à tona e Kalli foi executada.

Com o passar dos anos os Orokins com ajuda dos Corpus criaram os chamados "Sentients", drones que tinham tecnologia que adaptava ao dano, destinados a uma viagem só de ida para o Sistema de Tau e possibilitar futura habitação Orokin (lá encontrando seu futuro líder "Hunhow"), e para que os Sentients não se voltassem contra os Orokins, os construíram com a fraqueza à energia do Void. Com sua evolução, os Sentients perceberam que podiam ser uma raça superior aos Orokins, e não queriam ser mais controlados, e com o passar do tempo, reproduziram-se e se desenvolveram, o que possibilitaria uma retorta ao sistema de Origem, o que deu origem a "Old War". Após incansável luta contra os Sentients os Orokins, como último recurso, enviou os Tenno, agora guerreiros da lâmina e da arma para que com seu poder e controle da Transferência, pudesse ter uma chance contra os Sentients, já que conseguiam ressurgir várias vezes. Como medida contra isso, o líder dos Sentients, chamado Hunhow enviou sua filha para que se infiltrasse nos Tenno e conseguisse sua confiança para futuramente matar os últimos Orokins que restavam. E assim o fez.

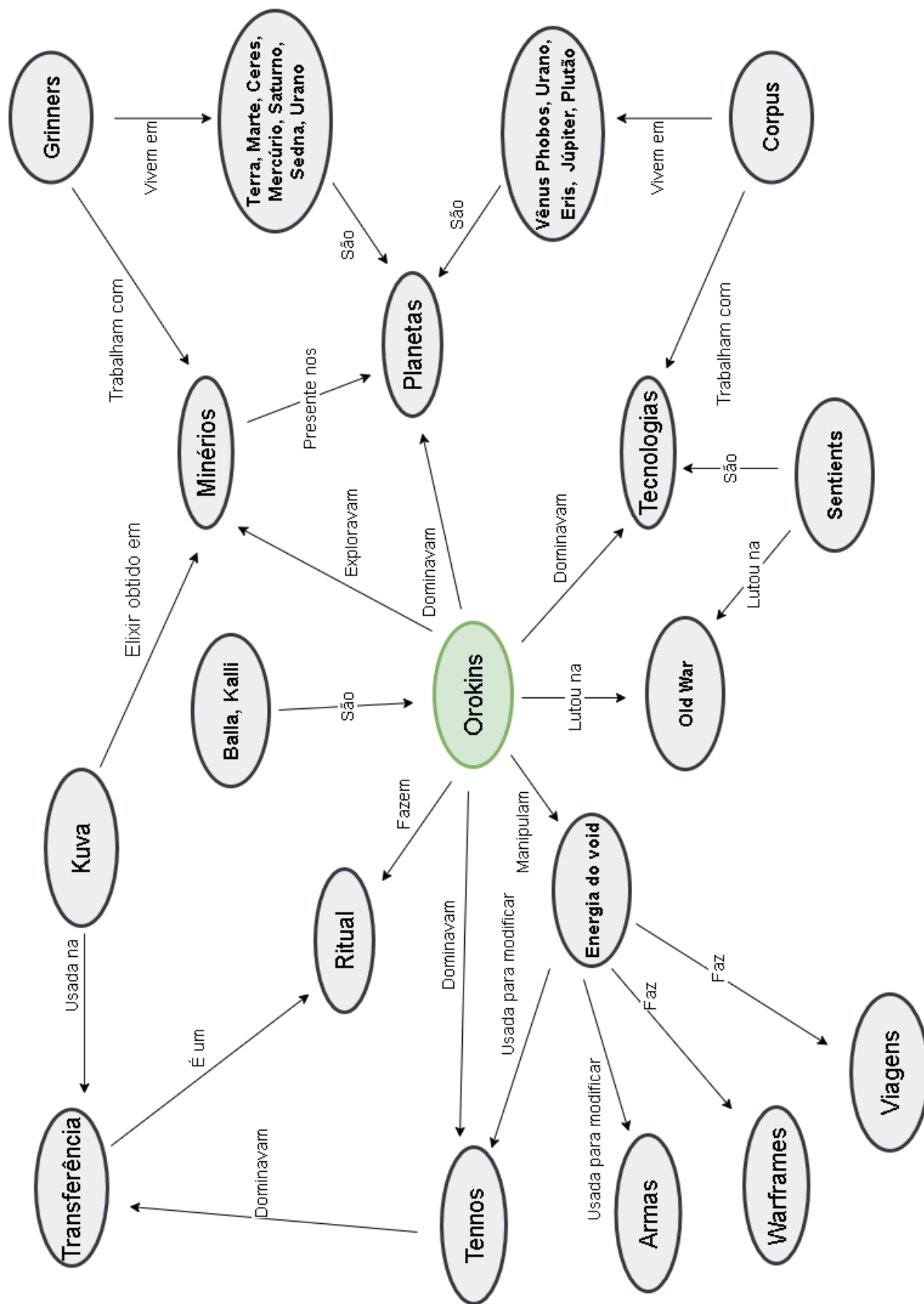
Com a convivência com os Tenno, "Natah", filha de Hunhow, se rebelou contra os Sentients e ao invés de destruí-los após a Old War os protegeu, e devido a sua esterilidade, os adotou como filhos, tornando-se "Lótus". Para protegê-los, os fez cair em profundo dentro de cápsulas criogênicas mandando-as pro Void, mantendo-os escondidos longe dos Sentients.

Ao final da guerra, houve uma grande rebelião, que colapsou toda a política do Sistema de Origem voltando uma facção contra a outra. Duas das ultimas Orokins que sobraram se aliaram aos Grinnners planejando clonagem em massa para uma futura recomposição da população Orokin, e os Corpus viraram mercadores de tecnologia e desenvolveram novas armas para lutar contra os Grinnners, que futuramente, liderados pelo "Capitão Vor", encontraram os Tenno com a tentativa de usá-los contra os Corpus.

Então, Lótus disse: "ACORDE TENNO", e assim, os Tenno se reergueram lutando pela sua existência contra todas as facções, buscando recursos para a construção de novos Warframes e armas para isso.

Este trabalho foi desenvolvido com o intuito de implementar em Prolog, o mundo do Warframe, um jogo excelente desenvolvido pela Digital Extremes, com o objetivo de ajudar novos jogadores, contendo em um lugar só as informações iniciais básicas do jogo.

2. Diagrama Ontológico



3. Dicionário de Dados

Fatos:

A seguir veremos alguns dos objetos e características do mundo selecionado.

- **personagem (“Nome do personagem”)**: Este predicado é utilizado para a citação de nomes/personagens importantes do mundo. Ao chamá-lo com um nome no campo, retornará “Verdadeiro” para o caso do personagem pertencer ao mundo e “Falso” caso contrário. Ao chamá-lo com uma variável no lugar do nome, poderemos saber os nomes dos personagens atribuídos ao predicado.
- **facao (“Facao”)**: semelhante ao predicado anterior, este nos mostra as facções do mundo escolhido.
- **vivem_em (faccao, X)**: predicado que indica onde cada facção tem domínio, isto é, todos os planetas (X) que cada uma das facções estão presentes.
- **boss (chefeão, X)**: predicado que indica o planeta (X) onde cada boss tem domínio.
- **dropa_em (nome do warframe, X)**: predicado que indica o local de drop (X) do warframe desejado.
- **dropa (planeta, X)**: predicado que mostra em qual(is) planeta(s), dropam cada um dos recursos (X) do jogo.
- **armadura (Facção, X)**: predicado que indica o tipo de armadura (X) de cada facção presente no jogo, com exceção dos Sentients que não foram incluídos pelo fato de se adaptarem ao dano.

- **fraqueza (*Tipo de armadura*, *X*)**: predicado que indica o dano elemental (*X*), de cada tipo de armadura do jogo.
- **weapon (*boss*, *X*)**: predicado que indica qual o tipo de arma ou arma (*X*) recomendadas para derrotar o boss desejado.
- **darkSector (*X*, *Y*, *Z*)**: predicado que indica o darkSector (*X*), o tipo de missão (*Y*) desse darkSector e o planeta (*Z*) onde é encontrado. DarkSector's são regiões de controle de clãs, onde a bonificação para o farm é aumentada.
- **farm (*recurso*, *Y*, *Z*)**: predicado que indica o mapa (*Y*) e o planeta (*Z*) onde o farm do recurso é mais constante.
- **dominava (*X*, *Y*)**: predicado que indica parte da hierarquia no jogo.

Regras:

A seguir estão às regras nas quais relaciona fatos do mundo para defini-las.

- **drop (*X*, *Y*) :-** dropa (*Y*, *X*); dropa_em (*X*, *Y*).
Retorna para o usuário o planeta (*Y*) onde cada recurso ou warframe (*X*) é dropado de uma maneira mais fácil.
- **boss_necessario (*X*, *W*, *Z*) :-** dropa_em(*X*, *Z*), boss(*W*, *Z*).
Retorna para o usuário, a partir do Warframe (*X*) dado, o boss e o planeta que esse boss tem domínio.
- **dano (*X*, *W*) :-** boss (*X*, *Z*), vivem_em (*U*, *Z*), armadura (*U*, *Z*), fraqueza(*V*, *W*).
Retorna para o usuário a fraqueza dos bosses, ou seja, o dano que será preciso ter na arma para se derrotar o boss, a partir do local onde vivem que nos dará a faccao, o tipo de armadura, que será usado na regra fraqueza para nos retornar o dano elemental.

- **controlava (X, Y):-** dominava (X, Y).

controlava (X, Y):- dominava (X, Y), controlava (X, Y).

Predicado que verifica se um elemento X controla um elemento Y.

Conclusões

Pesquisando sobre, e para a elaboração deste trabalho, pude ver o quão útil é a linguagem Prolog, tanto na área de inteligência artificial quanto para o processamento de linguagem natural. A linguagem em si, pelo menos nos campos que abrangei no trabalho, é bem intuitiva de ser usada, porém é necessária certa pesquisa para entender a sintaxe da mesma, assim como qualquer linguagem de programação. No decorrer do trabalho, tive dificuldades na elaboração de muitas regras, uma vez que com o objetivo que eu tinha, que era criar um programa que auxiliasse novos jogadores de Warframe, não havia muito que se acrescentar no que se refere aos passos iniciais que todos tem dúvidas. Fora isso, o trabalho foi simples e de grande importância para nossa formação acadêmica, visto que ele tirou a gente de um ambiente totalmente “escrito e feito na mão”, para um contexto computacional do curso de Lógica.