

# A Redenção de Thyria

Uma jornada épica de RPG onde suas escolhas moldam o destino de um reino à beira da aniquilação. Escolha seu caminho como Guerreiro, Arqueiro ou Mago e embarque na aventura!

## Desenvolvedores:

- Caio Gomes
- Hebert Campos Silva
- Joshua Denny Cabral Roque
- Vitor Henrique Stanciola dos Santos

# Capítulo 1 – O Suspiro da Peste



A escuridão desce sobre Thyria, enquanto uma praga misteriosa varre a terra.

## Decisões Cruciais

- Salvar Civos ou Proteger Recursos
- Buscar a Fonte da Peste ou Fugir e Fortalecer-se

## Ameaças Iniciais

- Zumbis e Esqueletos
- Mini Boss: Vampiro Ancestral

## Confronto Principal

Enfrente Seraphina, a Cavaleira da Peste.

## Loja

Melhore atributos, compre itens e invista seu ouro.

# Capítulo 2: O Banquete da Fome



A fome se espalha, levando o reino à beira do desespero. Suas escolhas definem quem vive e quem morre.

## Escolha seu Caminho

- Floresta Sombria (Aranhas, Lobisomens)
- Montanhas Rochosas (Slimes, Goblins)

## Dilemas Morais

- Compartilhar Suprimentos ou Roubá-los
- Salvar Elara ou Seguir Rumo ao Cavaleiro

## Desafios e Batalhas

- Mini Boss: Goblin Devoto
- Batalha Principal: Vorstag, Cavaleiro da Fome

## Loja

Melhore atributos, compre itens e invista seu ouro.

# Capítulo 3: A Forja da Guerra



A guerra explode em Thyria, testando sua coragem e estratégia contra inimigos implacáveis.

## Táticas de Batalha

- Ajudar Rebeldes ou Invadir Sozinho
- Usar Espionagem ou Ataque Direto

## Novos Inimigos

- Slimes Corrosivos e Goblins Guerreiros
- Mini Boss: General Goblin Comandante

## O General da Guerra

Batalha Principal: Thargon, Cavaleiro da Guerra

## Loja

Melhore atributos, compre itens e invista seu ouro.

# Capítulo 4: O Véu da Morte



O confronto final se aproxima. O destino de Thyria repousa em suas mãos.

## Alianças Perigosas

- Aliar-se a Nyx ou Combater Nyx
- Buscar Vingança ou Buscar Redenção

## Ameaças Finais

- Esqueletos Sombrios e Bruxa Espectral (Nyx)
- Mini Boss Opcional: Vampiro Ancestral

## A Batalha Final

Enfrente Moros, o Cavaleiro da Morte.

## Múltiplos Finais

- **Heroico:** Salva Thyria, fecha a fenda.
- **Trágico:** Vitória solitária, Thyria destruída.
- **Sombrio:** Aceita o poder de Nyx, torna-se arauto do apocalipse.



# Obrigado por Explorar Thyria!

## 1 Experiência Imersiva

Uma aventura de RPG visualmente deslumbrante.

## 2 Conteúdo Extenso

Mais de 80 horas de conteúdo principal e missões secundárias.

## 3 Lançamento Próximo

Beta planejado para 2028.

## 4 Saiba Mais

Visite [www.redencaodethyria.com](http://www.redencaodethyria.com) para atualizações.



# Análise e relação com tudo aprendido em aula.

```
// Em Personagem.hpp  
class Personagem { ... };
```

## Definição de classes

Cria moldes para objetos, como "Personagem".

```
// Em Jogador.hpp  
class Jogador : public Personagem { ... };
```

## Herança de classes

Permite que uma classe herde de outra, como 'Jogador' de "Personagem".

```
// Em main.cpp  
std::unique_ptr<Jogador>
```

## Criação de objetos

Instancia objetos, como um "Jogador" no jogo.

```
// Em Jogador.hpp  
private:  
    int ouro_  
    int pcoes_;
```

## Encapsulamento com Membros Privados

Protege dados internos, como 'ouro\_' em "Jogador".

# Análise e relação com tudo aprendido em aula.

```
// Em main.cpp
jogador->ganharOuro(20);
```

## Encapsulamento com Interface Pública

Expõe métodos públicos,  
como "ganharOuro".

```
// Em main.cpp
std::vector<std::unique_ptr<Inimigo>> inimigos_c1;
```

## Boas Práticas com RAII

Gerencia memória  
automaticamente com  
"std::unique\_ptr".

```
// Em Inimigo.hpp
virtual void aoAtacar(Jogador& jogador) {}
```

## Polimorfismo com Funções Virtuais

Define comportamentos  
flexíveis, como 'aoAtacar'  
em "Inimigo".

```
// Em Goblin.hpp
void aoAtacar(Jogador& jogador) override { ... }
```

## Sobrescrita de Comportamento

Personaliza métodos  
herdados, como 'aoAtacar'  
em "Goblin".