

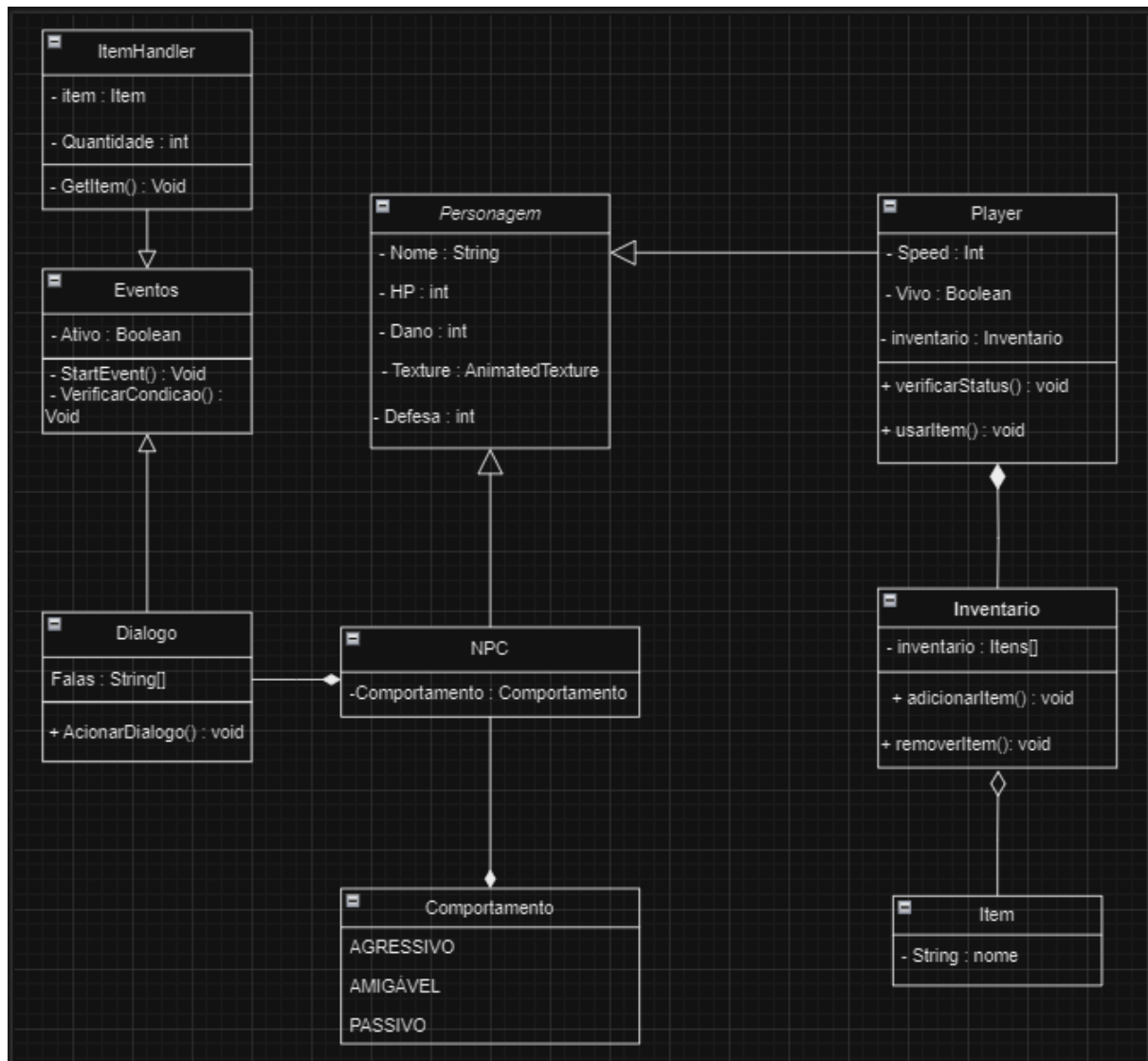
Os Silenciados

A trama se desenrola em torno de um personagem, escolhido no menu inicial do jogo, cuja história gira em torno de um grupo de amigos. Um deles possui um casarão e organiza uma festa em um final de semana atípico. Contudo, o que deveria ser um momento de diversão se transforma em um dia fatídico, repleto de eventos estranhos.

No primeiro dia, ao despertar de um cochilo noturno, o protagonista se depara com o corpo de uma amiga sem vida. Aturdido pela tragédia, ele reúne os amigos e, desesperado, inicia uma investigação. Ao tentarem contatar a polícia, uma tempestade forte atrasa a chegada das autoridades, deixando o protagonista encarregado de sobreviver na casa enquanto busca o assassino da sua amiga. A residência se torna palco de acontecimentos bizarros, como assombrações e monstros estranhos.

À medida que o tempo passa, o protagonista enfrenta monstros aterrorizantes. No final, resta apenas uma pessoa, e o protagonista, a todo custo, acredita ser a responsável pelas mortes. No entanto, a verdade chocante é revelada quando ele descobre que foi ele mesmo quem cometeu os assassinatos. Os monstros que ele enfrentou eram, na realidade, seus próprios amigos, distorcidos pelas projeções de sua mente perturbada devido aos problemas psicológicos causados pela crise.

DIAGRAMA DE CLASSES :



* O UML não teve muitas menções aos elementos da interface gráfica, focando exclusivamente nas duas primeiras camadas. A escolha foi estratégica para manter a simplicidade no diagrama UML, priorizando a clareza e relevância dos componentes essenciais.

RESPONSABILIDADES :

Daniel Ramos : Classe diálogo, Eventos, ItemHandler, Inventário.

Danilo de Pádua : Classe diálogo, Eventos, ItemHandler, Inventário.

Ryan Eskinazi : Classe personagem, player, npc, comportamento.

Thiago Jacinto : Classe personagem, player, npc, comportamento.

Critérios da GUI :

Daniel Ramos : Mecânica, Gerenciar o inventário, itens , diálogos e eventos do jogo, combate.

Danilo de Pádua : Parte IU do jogo, itens e combate.

Ryan Eskinazi : Criação de mapas, parte áudio/som, componentes do player, combate.

Thiago Jacinto : Mecânica, Criação de mapas, sprites de animação, itens , interação de cenário, combate.

FUNCIONAMENTO :

Este é um jogo envolvente, construído com a estética encantadora da pixel art e uma perspectiva top down. Nele, mergulhamos em uma trama repleta de mistério e investigação. Os jogadores desfrutarão de total liberdade de movimento pelo mapa, explorando cada centímetro do terreno em uma busca emocionante para desvendar os segredos por trás das ações misteriosas que se desenrolam. Antecipa-se que a experiência de jogo seja ágil, variando de 10 a 20 minutos, oferecendo uma dose de ação dinâmica entrelaçada com elementos de horror, criando uma atmosfera envolvente e instigante.