



IME-USP

Primeiro Projeto: Quest RPG

MAC0346/6960 Programação para Jogos Digitais, 2019-2

Universidade de São Paulo - Dep. Ciência da Computação

Responsáveis: Prof. Dr. Fabio Kon e Prof. Ms. Wilson Kazuo Mizutani

Alexandre L. Martins - 503780,
Arthur Pires da Fonseca - 10773096,
Édio Cerati Neto - 9762678,
Rubens Douglas Roccia - 9793590,

São Paulo, 10 de Novembro 2019

1 Qualidade do Código

Foram respeitadas as especificações de código e implementados as seguintes codificações:

- store.lua: modelo de negocio para operações da loja do jogo, colocado na pasta model.
- model/character.lua: foram criadas novas funcionalidades para este modelo tais quais, getmoney e semoney. Vale colocar, que ampliamos, como pedido, as características dos personagens introduzindo elementos como resistência, money, velocidade, etc..
- view/character_status.lua: alteramos este arquivo para que uma mensagem específica fosse apresentada ao jogador, mediante o estado do jogo, no qual, ele jogador, se encontra.
- view/imagSelector.lua: arquivo monitora imagens de background usadas no jogo.
- clashCalc.lua: responsável pelo calculo dos combates entre heróis e monstros.

Além disso, mantivemos o máximo possível a estrutura do código legado a fim de garantir que a estrutura MVC fosse respeitada.

2 Juiciness

A aplicação conta com o uso de efeitos sonoros para destacar ações feitas pelo jogador. Por exemplo, na interface 'store', implementamos sons que se referem ao momento da escolha do personagem que realiza a compra (som de moedas caindo), quando o item é comprado (máquina registradora) e quando o personagem não possui dinheiro suficiente para realizar a compra (som de falha). Concomitante aos sons, são apresentados painéis com explicações textuais sobre cada ação que o personagem está fazendo. Além disso, para cada seleção feita com as teclas 'up', 'down' e 'enter' é gerado um som indicando a seleção.

3 Combate básico

Para inicializar um combate o jogador deve escolher uma quest por meio das teclas up e down, e selecionando-a com a tecla 'enter'. Na quest, a ordem do turno dos heróis é feita levando em consideração a velocidade dos personagens. O herói mais veloz realizará turnos até morrer ou vencer o encontro (matar todos os monstros). O herói se prepara para atacar ao pressionar a tecla 'h'. Assim, pressionando 'enter' no botão 'Fight', a seta passará pelos monstros que ainda estão vivos. O alvo do ataque é selecionado com a tecla 'm'. Com o confronto selecionado, ele ocorre ao pressionar 'enter' no botão 'Run'. Os monstros sempre contra-atacam, e os monstros que não foram atacados passam a vez. A narração dos acertos e dos novos HPs é exibida na parte inferior da tela, abaixo da tela de combate. Caso todos os monstros tenham o HP zerado, a party de heróis passa para o próximo encontro, e a aventura é finalizada após o último encontro ser vencido. Caso todos os heróis tenham o HP zerado, uma mensagem indicando o fim do jogo aparece, e o jogo fecha.

4 Turno dos inimigos

Os inimigos seguem a estratégia de sempre contra-atacar, e que não for atacado opta por não realizar nenhuma ação. Em outras palavras, os monstros instintivamente respondem os ataques dos heróis com agressão.

5 Estatísticas Básicas de Combate

Todas as estatísticas foram implementadas, são usadas para definir os resultados dos combates e são armazenadas em banco. Também foi definido, que as estatísticas podem ser alteradas por meio de compras na loja por itens que amplia mm o poder dos personagens. Apenas, heróis podem ampliar os valores de suas estatísticas (evoluir) se tiverem dinheiro para comprar novos itens. Como dito acima o dinheiro é ganho por meio de vitórias.

6 Estatísticas de Incerteza

Todas as estatísticas foram implementadas, são usadas para definir os resultados dos combates e são armazenadas no banco de dados. Também foi definido que as estatísticas podem ser alteradas

por meio de compras na loja por itens que ampliam o poder dos personagens. Apenas podem ampliar os valores de suas estatísticas (evoluir) heróis que tiverem dinheiro para comprar novos itens. Como dito acima o dinheiro é ganho por meio de vitórias.

7 Itens consumíveis

Foram implementados e são acessados durante os combates via menu pelo botão 'Item'. A escolha de um item aparece na narração. Os itens são carregados do banco de dados.

8 Condições Quantitativas

Há condições que alteram as estatísticas de combate, como a condição Frio na aventura Giant Attack que reduz a Resistência dos heróis em 1 ponto. As condições são carregadas do banco de dados.

9 Condições Qualitativas

As condições aplicadas pelos ambientes das aventuras são carregadas do banco de dados.

10 Reação

São carregados do banco de dados efeitos que aplicam condições no começo do encontro, como a condição Frio na aventura Giant Attack.

11 Progressões

Foi implementado o sistema de dinheiro e loja, que permite ao personagem aumentar seu poder, resistência e velocidade. Para tanto, deve vencer batalhas e acumular dinheiro, que pode ser gasto em uma loja (interface 'Store'). O personagem pode comprar quantos itens quiser mediante a quantidade de dinheiro que tiver. Porém, sem dinheiro o personagem não realiza compras.

12 Loja

Para usar a loja, entre na opção Store e selecione o personagem que deseja que faça uma compra, usando a tecla b, depois preciano enter até selecionar um caldeirão e então preciano i. Neste momento a compra será feita e o preço descontado da carteira do personagem. Personagem que já fizeram compras não podem comprar novamente.