**“POTTERWORLD” BROWSER GAME**

**Idealizador e desenvolvedor: Raffasarts**

**Ilustrador: Luke**

Conteúdo

[1. INTRODUÇÃO 3](#_Toc507524047)

[1.1. OS PROBLEMAS 3](#_Toc507524048)

[2. OS SISTEMAS 5](#_Toc507524049)

[2.1. TEMPO 5](#_Toc507524050)

[2.2. PERSONAGENS 5](#_Toc507524051)

[2.2.1. NÍVEL 6](#_Toc507524052)

[2.2.2. ATRIBUTOS 8](#_Toc507524053)

[2.2.2.1. Atributos Treináveis 8](#_Toc507524054)

[2.2.2.2. Não Treináveis 9](#_Toc507524055)

# INTRODUÇÃO

Em diversos browser games do gênero RPG baseado em fórum com a temática sobre o universo de Harry Potter, cria-se um *alter ego* de seus usuários, proporcionando-lhes uma imersão dentro do universo criado por J.K. Rowling, ao lhes permitir escrever suas próprias histórias e personagens fictícios, seguindo determinadas regras estipuladas por cada RPG.

* 1. OS PROBLEMAS

Na maioria dos casos, o foco principal dos jogos é o desenvolvimento das tramas dos personagens no período em que estes estão cursando a escola de magia e bruxaria de Hogwarts, muitas vezes limitando-se a esta escola mesmo com a existência de outras escolas dentro do mundo de Potter, inclusive havendo avaliações destes personagens por outros personagens que possuem a responsabilidade de serem professores e avaliarem as postagens de seus alunos. Para a realização destas avaliações, são aplicados critérios como a ortografia e gramática, isto é, a utilização das normas vigentes da língua portuguesa; a coerência no que tange a utilização de coisas do universo Potter, por exemplo, a utilização correta de feitiços; além desses citados julga-se também a criatividade de cada aluno em suas postagens de aula, contudo este critério abre margens para dúvidas com relação a conduta dos professores devido a grande subjetividade apresentada pelas diferentes visões e interpretações que um texto pode ter, ou seja, um texto pode ser criativo para um usuário e para outro apresentar falta de criatividade ocasionando na perda de notas.

Outro grande problema apresentado nestes jogos, é o julgamento de duelos, no qual muitas vezes a decisão dos julgadores depende da interpretação deles das descrições dos feitiços e ações realizadas durante os combates, permitindo dúvidas com relação a conduta dos julgadores e/ou erros de julgamento por parte deles.

Muitas vezes esses jogos não possuem um sistema financeiro próprio, que permita a compra e venda de itens, fato que proporciona ao usuário que qualquer compra seja opcional, mesmo aquelas que deveriam ser obrigatórias para manter-se a coerência com a história tema do jogo.

Podemos também observar que restrições ao desenvolvimento dos personagens não permitem que estes possam ser criadores de feitiços e/ ou autores de livros, sendo que a maioria dos sistemas existentes dependem de algum usuário administrador intervir para dar andamento, gerando lentidão nos processos.

Ainda podemos verificar que há uma grande limitação aos usuários que queiram ter contas adultas, obrigando-os a ter algum cargo no caso de quererem ter mais de uma conta desse tipo.

Com o intuito de resolver tais problemas, estamos criando um browser game com a temática citada no item 1 deste documento, este jogo apresentará os sistemas citados no capitulo 2.

1. OS SISTEMAS
   1. TEMPO

Um ano dentro do jogo corresponderá a 180 dias fora do jogo, isto é, 6 meses, no intuito de possibilitar aos usuários tempo o suficiente para a realização das aulas e provas.

Seguindo o calendário de eventos abaixo:

* Agosto (1 – 15) : Férias
* Setembro (16-30): Inicio das Aulas -> dia 16
* Outubro (31-45): Halloween -> dia 45
* Novembro (46-60)
* Dezembro (61-75): 65-> Inicio das Férias| Natal -> 72 | Véspera do ano novo 74 | Ano Novo -> 75
* Janeiro (76-90) -> 80-> Reinicio das Aulas
* Fevereiro (91-104)
* Março (105-120)
* Abril (121-135)
* Maio (136 – 150)
* Junho (151 – 165)
* Julho (166 – 180) : 166 -> Provas Finais | 180-> Encerramento
  1. PERSONAGENS

Inicialmente o usuário poderá criar um personagem aluno e caso queira poderá criar outro personagem adulto, resultando num total de dois personagens, aqueles que desejarem ter mais personagens de ambos os tipos poderão comprar esse direito através de créditos no jogo ou através da compra da ativação das funcionalidades VIP.

Cada personagem deverá ter um nome com até 60 caracteres, onde obrigatoriamente 20 destes caracteres serão para o nome principal, 20 para o sobrenome do meio e 20 para o último sobrenome, tanto o sobrenome do meio quanto o último sobrenome no caso do personagem pertencer a uma família, isto é, possuir pai e/ou mãe que não são *NPC(Non Player Character)* serão herdados dos pais. No ato da criação do personagem o usuário poderá aceitar uma solicitação pendente para ser filho de alguém, maiores detalhes no sistema de famílias.

Todo personagem terá sua data de nascimento definida pelo dia correspondente em que foi criado, por exemplo, caso o personagem tenha sido criado no dia 01 do ano, no dia 01 ano seguinte ele fará aniversário.

Obrigatoriamente o personagem deverá possuir uma idade entre 10 e 13 anos para alunos do primeiro ano de escolas de magia, entre 0 e 10 anos para crianças e a partir de 18 anos para personagens adultos. Para a contagem de personagens de um usuário os personagens menores de 18 anos que não estejam formados serão considerados crianças e os que possuírem mais de 18 anos serão considerados adultos, entretanto caso o personagem tenha chegado a idade adulta através de aniversários in game ou conclusão dos sete anos de estudo, o usuário poderá criar outra conta criança sem a contratação de funcionalidades VIP ou utilização de créditos.

O personagem poderá morrer caso contraia alguma doença ou maldição, por inatividade superior a 2 meses fora do jogo ou por ter sofrido algum ataque mortal em duelos mortais. Em caso de morte de um personagem, caso o usuário seja VIP, poderá optar por se tornar um fantasma.

# NÍVEL

Todo personagem terá um nível, sendo o nível limite correspondente ao ano de estudo do personagem vezes 10 para alunos, isto é, para alunos do primeiro ano o limite é o nível 10 e para os do sétimo o limite é o nível 70, para os adultos o limite será de 100, entretanto para crianças com idade abaixo de 10 anos o limite corresponderá a idade, desta forma se uma criança tiver 1 ano, o nível limite que ela poderá alcançar é de 1.

Para se alcançar o nível 1 o personagem deverá alcançar a meta de 100 pontos de experiência bruxa, e para os níveis seguintes deverá alcançar a meta anterior acrescida de aproximadamente 15%, isto é, para o personagem ir do nível 1 para o 2, deverá alcançar 15 pontos de experiência bruxa(100+25% de 100), do nível 2 para o 3 deverá alcançar a meta de 156 pontos de experiência bruxa e assim sucessivamente

Estes pontos de experiência bruxa serão provenientes de treinamentos, quests, aulas, duelos, partidas de quadribol, postagens, questões produzidas, livros, objetos feitiços criados e quests sugeridas seguindo as regras abaixo:

* **Treinamentos:** A cada treino realizado, o personagem ganhará pontos de experiência específicos para cada treinamento, e pontos de experiência bruxa de acordo com a seguinte formula: **PEB = PET/2,** onde PEB refere-se aos pontos de experiência bruxa ganhos e PET aos pontos de experiência naquele treinamento. Desta forma, caso o personagem treine o atributo inteligência e ganhe 10 pontos de experiência no treinamento deste atributo, receberá 5 pontos de experiência bruxa.
* **Quests:** Cada quest proporcionará ao personagem a experiência indicada na descrição da mesma, o nível de experiência de cada quest será definido pela administração do sistema de quests. Para cada Quest sugerida e aprovada o personagem receberá 50 PEB.
* **Aulas:** Cada aluno receberá de experiência bruxa, o total da soma entre a nota do post e a nota do questionário, recebendo um bônus de 50% caso seja considerado o destaque de sua casa. Para os professores será concedidos 75 PEB por aula postada e 20 PEB por questão aprovada para o banco de questões. Nas avaliações de final de ano os alunos receberão 5PEB por acerto.
* **Duelos:** Todo duelo normal concederá ao vencedor 25 PEB + 3 x quantidade de turnos e ao perdedor 25 PEB + quantidade de turnos, e em caso de empates 25 PEB + 2 x quantidade turnos. Isto significa que caso um duelo tenha 10 turnos, o vencedor ganhará 55 PEB e o perdedor 35 PEB, em caso de empate ambos receberão 45 PEB. Em duelos mortais, o vencedor receberá 50 PEB.

* **Partidas de Quadribol:** Toda partida oficial concederá 50 PEB aos membros da equipe vencedora e 25 PEB aos membros da equipe perdedora. Em partidas amistosas todos os participantes receberão 30 PEB.
* **Postagens:** Toda postagem concederá 1 ponto de experiência ao autor.
* **Feitiços, objetos mágicos:** A criação de feitiços e objetos mágicos, proporcionará **2 PEP x força ou qualidade do feitiço ou objeto criado** ao personagem criador após a aprovação do mesmo pelo ADM responsável.
* **Livros:** Todo autor receberá 250 PEP por livro aprovado.

# ATRIBUTOS

* + - 1. Atributos Treináveis

Atributos treináveis são aqueles que podem ser modificados através de treinamentos realizados pelos personagens, para tanto o personagem terá níveis em cada habilidade, podendo-se alcançar ao limite máximo equivalente ao nível do personagem.

Para que se ocorra o aumento de nível de um atributo treinável, o personagem deverá conquistar pontos de atributo através de treinamentos do atributo em questão, cada treinamento proporcionará pontos seguindo suas fórmulas especificas, podendo-se obter sucesso ou falhar durante o treinamento

Para determinar se um treinamento falhou ou foi bem sucedido deverá ser aplicada a seguinte fórmula:  
  
, onde R é um número aleatório entre a experiência que falta e a experiência total para se alcançar o próximo nível representado na fórmula por f, INT é o valor do atributo inteligência e P o valor do atributo precisão. Os atributos treináveis se encontram abaixo apresentando suas fórmulas especificas para aprimoramento, onde ***CE*** *refere-se ao consumo de energia aleatório entre 2 e 10.*

* **Inteligência(INT):** Habilidade para aprender coisas novas, quanto maior, mais rápido se aprende e se cria, o treinamento de inteligência se dá pelas fórmulas:

ou

**Agilidade(AGI):** Habilidade que indica o quão rápido são os reflexos e a movimentação do personagem, útil na realização de poções, feitiços e no quadribol, também influencia nos treinamentos e se dá pelas seguintes fórmulas:

**ou**

* **Habilidade Mágica(HM):** Habilidade para fazer feitiços, quanto maior, maior a força dos feitiços criados, maior a facilidade para a realização dos feitiços, e menor é o consumo de energia e *Magic Points* (MP) na realização dos feitiços,além de proporcionar um bônus no aumento de MP. O treinamento do atributo se dá pelas fórmulas:

**Ou**

* **Vôo:** Habilidade para voar em uma vassoura, quanto maior, maior o domínio do personagem sobre uma vassoura e mais rápido o personagem se moverá. O treinamento do atributo se dá pelas fórmulas:

**Ou**

* **Precisão(P):** Habilidade que ajuda a evitar erros, quanto maior, maiores as chances de acerto ao cortar ingredientes, maior a facilidade de acertar um feitiço ou poção e um treinamento. O treinamento do atributo se dá pelas fórmulas:

**ou**

* **Constituição Física(CF):** Indica o quão forte fisicamente é o personagem, proporciona um bônus no aumento da energia e do HP, além de indicar quanto peso o personagem poderá levar. O treinamento do atributo se dá pelas fórmulas:

**ou**

* + - 1. Atributos Não Treináveis

Atributos não treináveis são aqueles que não evoluem através de treinamentos e sim através do aumento de nível do Personagem, isto é, a cada meta de experiência bruxa alcançada, aumenta-se os valores máximos de cada um destes atributos.

Estes atributos influenciam no desempenho geral do personagens nas ações desenvolvidas por ele, como por exemplo nos treinamentos. Ambos os atributos citados abaixo iniciam-se em 100 no nível 0 de personagem, e aumentam-se gradualmente de acordo com o nível e a constituição física do personagem ou habilidade mágica no caso do MP, seguindo as fórmula:  
Onde v corresponde ao valor atual do atributo e atc é o atributo treinável correspondente, sendo considerado para HP e Energia o atributo treinável Constituição Física e para MP considera-se o atributo Habilidade Mágica.

* ***Magic Points* (MP):** Pontos de magia usados para realização de feitiços, caso chegue a zero o personagem desmaiará e será levado ao hospital ou ala hospitalar mais próximo, se o personagem estiver voando quando chegar a zero sofrerá perda de HP.
* ***Health Points* (HP):** Pontos de Saúde,determina a saúde do personagem, afeta o desempenho para a realização de feitiços e poções, se chegar a zero o personagem morrerá.
* **Energia:** Energia usada para a realização de tarefas, além da locomoção do personagem, caso chegue a zero o personagem desmaiará e será levado ao hospital ou ala hospitalar mais próximo, se o personagem estiver voando quando chegar a zero sofrerá perda de HP.

Tal jogo apresentará um sistema de aulas de duas etapas, no qual o professor postará uma aula, selecionando o tema dentre os temas disponíveis em sua disciplina para aquela turma especifica utilizando-se dos livros didáticos elaborados pelos usuários e administradores do jogo, o aluno opcionalmente deverá responder com uma postagem no tópico da aula, esta postagem será avaliada pelo professor, levando-se em consideração somente as normas vigentes de ortografia e gramática