

Trabalho de Programação Orientada a Objeto – ECOP03

Equipe

ANA PAULA BESSA MEDEIROS - 2019004438

MATEUS XIMENES DE OLIVEIRA – 2019014603

MATHEUS FERRAZ CAPUCHO - 2020001439

PEDRO HENRIQUE BRIGAGÃO DE AVILA - 2019013446

RENATO MASTEGUIM NETO – 2020001250

Para compilar: g++ Fate.cpp Texto.cpp mainFate.cpp -o FATE_RPG.exe

1- Tema:

Para a montagem do jogo RPG, escolhemos seguir um sistema baseado na franquia de jogos/anime chamada Fate.

1.1-Explicação do tema:

Fate/series se passa no próprio mundo real, porém, em uma realidade onde existem magos de grande influência e que, de tempos em tempos, há uma guerra secreta na cidade japonesa de Fuyuki pelo Cálice Divino, o Santo Graal, o qual tem o poder de conceder um desejo para o vencedor da mesma. Para isso, o próprio Graal escolhe 7 magos para participar desse “Battle Royale”, porém, o grande diferencial é que, com a ajuda do poder do Santo Graal, os magos conseguem invocar Espíritos Heroicos para serem seus servos, em troca de participarem da guerra e terem algum desejo realizado.

Esses servos podem ser tanto personagens históricos marcantes que realmente existiram quanto figuras mitológicas, folclóricas, literárias etc. Como existem 7 magos, cada servo possui uma “classes” diferente com características próprias sendo elas: Lancer (usuário de lança, bastante ágil e bom com armas de longo alcance), Saber (usuário de espada, classe especializada em combate corpo-a-corpo), Archer (classe especializada em combate a longa distância), Rider (guerreiros que possuem algum tipo de poderosa montaria), Berserker (espíritos heroicos que entraram em loucura em algum momento de suas vidas, muito fortes e resistentes, mas difícil de serem controlados), Assassin (a classe mais furtiva de todas, porém ruim em combates de frente) e Caster (classes de magos/feiticeiros, especializados no uso de ataques mágicos e distorcer a realidade).



1.2-O tema dentro do RPG:

Para melhor adequar a história aos critérios estabelecidos para esse trabalho, foi definido que o jogo funcionará da seguinte forma:

Cada classe de servo terá uma distribuição única de pontos de acordo com suas características únicas, fora os pontos que o usuário, digo, o mago na guerra pelo Santo Graal, escolherá para o seu servo. Esses pontos estão distribuídos em Vida – Ataque – Defesa – Agilidade – Poder Mágico. Assim, cada classe terá a seguinte distribuição de pontos:

- **Personagem (base)**

Vida: 100
Ataque: 50
Defesa: 50
Agilidade: 50
Poder Mágico: 50

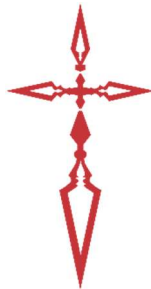
- **Caster**

Vida: -5
Ataque: -5
Defesa: -5
Agilidade: 0
Poder Mágico: +15



- **Saber**

Vida: 0
Ataque: +10
Defesa: 0
Agilidade: 0
Poder Mágico: -10



- **Assassin**

Vida: -15
Ataque: 0
Defesa: 0
Agilidade: +15
Poder Mágico: 0



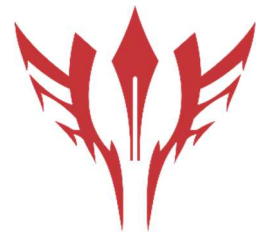
- **Archer**

Vida: 0
Ataque: +5
Defesa: -10
Agilidade: +5
Poder Mágico: 0



- **Rider**

Vida: -5
Ataque: 0
Defesa: +5
Agilidade: +10
Poder Mágico: -10



- **Lancer**

Vida: 0
Ataque: 0
Defesa: +5
Agilidade: +5
Poder Mágico: -10



- **Berserker**

Vida: +20
Ataque: +5
Defesa: 0
Agilidade: -10
Poder Mágico: -15



Tendo sido distinguidas as classes, o jogador vai optar em invocar um servo de uma delas, e, logo após a escolha, ele já entrará na guerra, tendo que lutar contra os espíritos heroicos de todas as demais classes.

1.3-Personagens:

Não basta apenas saber a qual classe o seu servo pertence, deve-se saber também quem é o seu servo. Para esta guerra do Santo Graal, os servos de cada classe são:

Saber: Arthur Pendragon

O lendário líder britânico, protagonista de histórias medievais e romances de cavalaria, popularmente conhecido como Rei Arthur, é o escolhido como o servo da classe saber, tendo consigo a lendária espada Excalibur. Sua história está repleta de reviravoltas, batalhas épicas, traições e arrependimentos, desde a sua ida predestinada ao trono e a criação da Tábula Redonda, até a sua última luta, a Batalha de Camlann, e seu falecimento na ilha mitológica de Avalon.



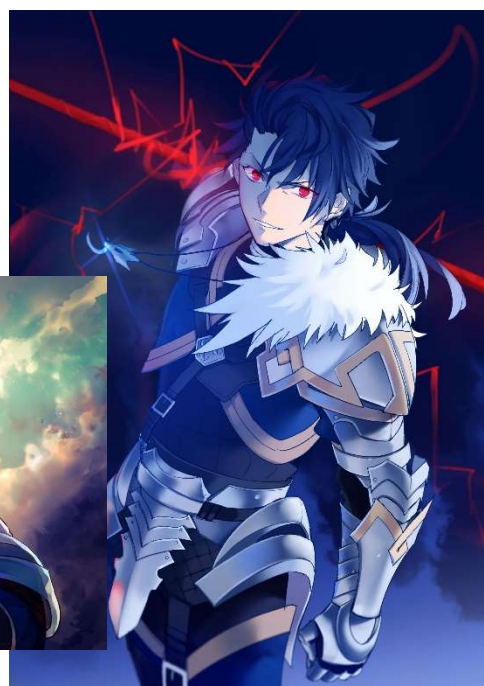
Archer: Napoleão Bonaparte

Um dos líderes político e militar mais importante de todos os tempos, Napoleão I, imperador dos franceses de 1804 até 1814(1815), responsável por estabelecer a hegemonia francesa na Europa através das famosas Guerras Napoleônicas, fato histórico marcante que mudou o rumo da história mundial e que se manteve com grande influência e temor até sua solitária morte na Ilha de Santa Helena, em 1821. Mas como Napoleão é Archer se ele não usar um arco? “Bowshit”, quem precisa de um arco quando se tem um canhão?



Lancer: Cú Chulainn

Um dos heróis mais importantes na mitologia irlandesa e com descendência divina, Cú Chulainn, recebeu esse nome após matar, com apenas 7 anos, o cão de guarda de Culann, sendo que seu nome significa “cão de caça de Culann”. Desde jovem sabia que seus feitos seriam eternos, porém sua vida muito curta. Dono de uma cólera que o deixava invencível e de uma lança mágica que apenas causava feridas mortais, acumulou inúmeros feitos durante sua vida, porém, após matar seu único filho, pois não sabia que aquele era seu descendente, entra em estado de tristeza profunda, e, aproveitando da situação, 3 feiticeiras o enganam, fazendo ele quebrar um tabu, perdendo a sua força por consequência e sendo atacado por inúmeros guerreiros. Mesmo ferido no peito, ainda lutou bravamente por 3 dias, até a sua morte.



Caster: Anastásia Romanov

Quarta filha e segunda filha mais nova do Czar Nicolau II, Anastásia Nikolaevna Romanov nasceu em São Petersburgo em 1901 e morreu com apenas 17 anos, junto com toda a sua família em um fuzilamento em 1918 durante a Revolução Russa. Sendo uma das filhas mais novas do imperador russo, Anastácia não ficava ciente da situação que seu país se encontrava; descrita tendo uma personalidade ingênua e alegre, a princesa Russa no universo de Fate entrou na classe de Caster após fazendo um pacto irregular com um espírito segundos antes de sua execução.



Rider: Alexandre Magno

Popularmente conhecido como Alexandre, O Grande; Alexandre III foi rei do antigo império da Macedônia e uma figura marcante na história. Entrou no trono com apenas 20 anos e, com 30, já possuía um dos maiores impérios que o mundo havia visto, indo da Grécia/Egito até o noroeste da Índia. Buscava alcançar os confins do mundo e o “grande Mar Exterior”, porém, após a conquista da Índia, decidiu voltar pois seus soldados estavam a muito tempo longe de suas casas e pediram pela volta. Morreu invicto, com apenas 32 anos, em um palácio na Babilônia, sendo um dos comandantes militares mais bem sucedidos da história.



A king... The king must be greedier than any other. He must laugh louder and rage harder. He must *exemplify* the extreme of all things, good and evil. That is why his retainers envy and adore him. And why the flames of aspiration, to be as the king is, can burn within his people.

To win, but not destroy; to conquer, but not humiliate: That is what *true conquest* is!

Glory lies beyond the horizon. Challenge it because it is *unreachable*. Speak of conquest and demonstrate it.



Berserker: Nightingale

Florence Nightingale nasceu em 1820 foi a fundadora da enfermagem moderna, ganhando a maioria de seu destaque após a Guerra da Crimeia, onde ela e mais um grupo de enfermeira treinadas por ela, socorreram os soldados feridos com métodos inovadores para a época, ganhando os títulos de “Dama da Lamparina” e “Anjo da Crimeia”. Além disso, foi a fundadora da primeira escola de enfermagem do mundo, em Londres, e a primeira mulher a receber a Ordem do Mérito, além de publicar vários trabalhos em inglês simples, para terem fácil acesso. Morreu dormindo, aos 90 anos, em sua própria casa. Após toda sua vivência, entrou para a classe Berserker por seu espírito imparável nos socorros e por vários traumas vividos durante sua participação na guerra.



Assassin: Charles-Henri

O carrasco mais famoso de toda França e um dos mais conhecidos de todo o mundo, Charles-Henri Sanson nasceu em 1739 e herdou a profissão de carrasco no período próximo à Revolução Francesa, após a morte de seu pai, pois era um ofício passado de geração em geração em sua família. Foi o primeiro carrasco a utilizar a guilhotina e o responsável pela execução de quase 3.000 pessoas, dentre elas figuras muito famosas como Danton, Desmoulins, Saint-Just, Robespierre e o próprio rei Luís XVI, sendo o primeiro carrasco a matar o seu próprio rei. Uma história famosa, sem veracidade, é que, quando confrontado por Napoleão sobre como conseguia dormir em paz depois de tantas execuções, respondeu: "Se os imperadores, os reis e os ditadores podem dormir bem, por que eu não conseguiria o mesmo?".



2-O jogo

Explicação de como vai ser a jogabilidade do jogo RPG de texto criado.

2.1-Diálogos e história

Sendo um jogo estilo RPG de texto, a jogabilidade vai estar profundamente ligada aos textos criados. O nosso jogo possui todos os textos, sendo diálogos, descrições, ambientações originais, ou seja, feito por nós mesmos do grupo, é bastante tempo de texto, diga-se de passagem, já que é uma parte fundamental, se não ficaria apenas lutinha lutinha lutinha.

2.2-Batalhas

Falando em lutinha, o sistema de batalha consiste em turnos, sendo que o primeiro turno sempre será do jogador. Em seu turno, o usuário poderá escolher entre 3 opções, sendo elas: (cálculos de dano, experiência e desvio explicado no arquivo MiniCursoFateRPG.txt)

1-Atacar:

O seu servo vai atacar o servo inimigo normalmente. O dano é calculado com base no ataque do seu servo e na defesa do servo inimigo.

2-Desviar:

Você ordena que seu personagem desvie dos próximos ataques do servo inimigo. Porém, pode ser que o seu desvio não seja um sucesso; as chances de acontecer um desvio bem sucedido é proporcional à agilidade do seu servo. Se o desvio for um sucesso, seu servo desviará dos ataques do inimigo durante os próximos 2 turnos.

3-Ataque Especial:

Além do ataque convencional, você pode ordenar que o seu personagem utilize um ataque mais poderoso (com dano baseado em seu Poder Mágico e que acerta mesmo se o inimigo estiver desviando); após utilizar esse ataque, seu servo fica sem poder utiliza-lo novamente por 2 turnos. Esse ataque especial é chamado de Fantasma Nobre, sendo que cada personagem possui um Fantasma Nobre único, sendo eles:

Arthur Pendragon (Saber) - Excalibur!

Napoleão Bonaparte (Archer) - Arc de Triomphe de l'Étoile.

Cú Chulainn (Lancer) - Gae Bolg.

Anastásia Romanov (Caster) - Viy Viy.

Alexandre Magno (Rider) - Ionioi Hetairoi.

Nightingale (Berserker) - Nightingale Pledge.

Charles-Henri (Assassin) - La Mort Espoir.

Após acabar seu turno, será a vez de seu oponente atacar, tome cuidado com isso.

2.3-Turno do inimigo:

Após o seu turno, será a vez do inimigo atacar, porém, ele não apenas ataca. Assim como você, seu inimigo também pode tentar desviar e usar o seu Fantasma Nobre, fique atento.

2.4-Ordem dos duelos:

Após você escolher a classe do seu servo, terá que batalhar contra todos os outros servos das outras classes. Para que o jogador tenha uma experiência diferente toda vez que jogar, mesmo que escolha a mesma classe de servo, a ordem das batalhas é aleatória, ou seja, você pode escolher o Caster e enfrentar primeiro o Saber, depois o Archer, depois o Berserker etc e, na segunda vez que jogar, a ordem de batalhas pode ser Rider, Berserker, Assassin etc.

Além disso, o nível de cada servo que você enfrentar será diferente dependendo da ordem que ele aparecer. Isso significa que o primeiro servo que o jogador enfrentar será level 1, o segundo level 2 e assim por diante, até enfrentar o sexto e último servo, que será level 6 (Nível máximo). Vale ressaltar que os atributos do servo aumentam conforme o nível deles.

2.5-Level up!

Como já foi informado sobre o nível dos servos a serem enfrentados, o servo escolhido pelo jogador também vai ficar mais forte conforme as batalhas, adquirindo experiência e, após certa quantidade, poderá “upar” e ter seus atributos melhorados. A quantidade de experiência ganha é proporcional à quantidade de vida que o seu servo ficou após a batalha. Mesmo que você perca a luta, seu servo ainda ganhará experiência, porém, em uma proporção muito menor, porém tome cuidado, o seu adversário também ganhará experiência se te vencer, podendo até mesmo subir de nível se te vencer várias vezes. Os atributos que o seu personagem ou seu inimigo ganham após subir de nível são aleatórios, fazendo com que o jogador dependa um pouco mais da sorte em sua jornada.

**KEEP
CALM
AND
LEVEL UP!**

2.6-Revanche

Como dito na parte do “level up”, você poderá perder uma batalha ou outra. Assim que seu personagem é derrotado, o jogador recebe a opção de desistir da luta ou tentar batalhar novamente contra o adversário que te venceu, tendo a sua revanche!

