

Documentação

Project Aloy - Documentação do Projeto

Visão Geral

Project Aloy é um jogo web inspirado no universo de Alfheim Online, uma parte do mundo de Sword Art Online. O projeto começou como um experimento nos primeiros anos de faculdade e evoluiu para uma ambiciosa tentativa de criar um jogo imersivo e interativo.

Motivação

A ideia para o jogo surgiu do fascínio pelo universo de Sword Art Online. Inicialmente, criei um simples log de console no NetBeans para introduzir o jogo. Apesar de ter deixado a ideia de lado por alguns anos, meu amor por esse mundo nunca diminuiu. Agora, com mais experiência e ferramentas, estou determinado a transformar esse projeto em realidade.

Objetivos

- **Criar uma experiência de jogo imersiva** que capture a essência de Alfheim Online.
- **Desenvolver um sistema de combate dinâmico** que permita aos jogadores usarem uma variedade de estilos de combate mágicos e físicos.
- **Promover a interação entre jogadores** através da formação de guildas, participação em eventos e construção de uma comunidade.
- **Desenvolver um sistema de missões e narrativa** que envolva os jogadores em histórias complexas e personagens memoráveis.

Tecnologias Utilizadas

- **Front-end:** HTML, CSS, JavaScript
- **Back-end:** Node.js, Express.js
- **Banco de Dados:** MySQL
- **Ferramentas e Bibliotecas:** Chart.js para gráficos e interatividade, e Figma para prototipagem.

Estrutura do Projeto

1. Front-end

- **HTML:** Estrutura básica das páginas.
- **CSS:** Estilos e design responsivo.
- **JavaScript:** Lógica de interação e dinamismo das páginas.

2. Back-end

- **Node.js:** Servidor e lógica de funcionamento.
- **Express.js:** Framework para manipulação de rotas e middleware.

3. Banco de Dados

- **MySQL:** Armazenamento de dados em máquina virtual, incluindo usuários, personagens e equipamentos do jogo.

Funcionalidades Principais

- **Cadastro e Login de Usuários:** Sistema de autenticação seguro.
- **Criação de Personagens:** Permitir aos jogadores criarem e personalizarem seus personagens.
- **Dashboard:** Permitir aos jogadores visualizarem estatísticas de outros personagens.

Plano de Desenvolvimento

- **Fase 1:** Desenvolvimento básico de funcionalidades de login, criação de personagens e interface inicial.
- **Fase 2:** Testes, otimizações e implementação de feedback dos usuários.

Futuras Atualizações

- **Regiões e Missões:** Expansão contínua de mapa e missões para os jogadores.
- **Combate:** Implementação do sistema de combate e interatividade entre jogadores.
- **Eventos Especiais:** Eventos temporários e especiais para manter o engajamento dos jogadores.

- **Melhorias de Jogabilidade:** Ajustes constantes nas mecânicas de interação.

Conclusão

Aloy é mais do que apenas um jogo; é a desenvolvimento da materialização de um sonho de anos de planejamento. Este projeto busca capturar a magia e a emoção de Alfheim Online, oferecendo aos jogadores uma experiência imersiva e envolvente. Com cada fase do desenvolvimento cuidadosamente planejada e executada, o objetivo é criar um jogo que não apenas entretém, mas também conecta jogadores através de suas histórias, batalhas e comunidades.

A jornada desse projeto está apenas começando, e com paixão e inovação, estou determinado a criar uma experiência de jogo inesquecível para todos os fãs de Alfheim Online e novos jogadores que se unirem ao projeto.