

Projeto 2 – Aventura em Texto: O Domínio de Jurupari

GRULFAT – Linguagens Formais e Autômatos

Professor: Thiago Barcelos

Semestre: 2025.1

Lucas Bento – GU3042669

Maria Eduarda Alves Selvatti – GU3046109

Nathalie Gonçalves Xavier – GU3046443

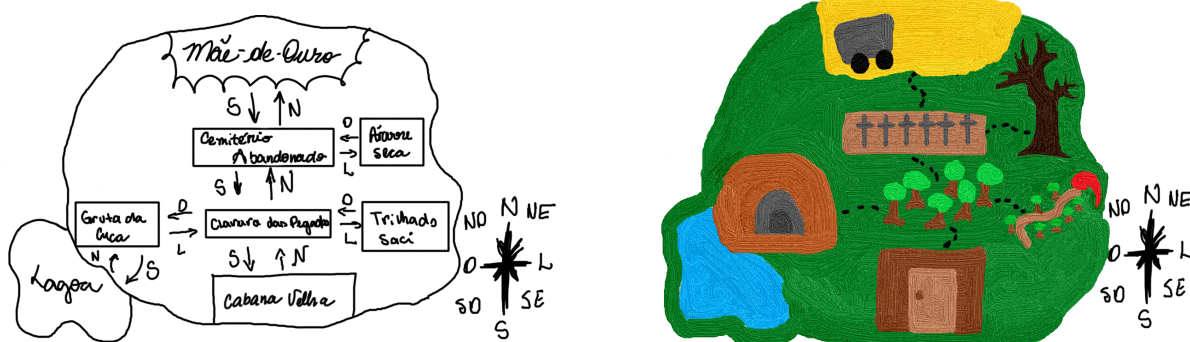
Documento de Design e Lógica: O Domínio de Jurupari

1. Premissa do Jogo

O jogador assume o papel de um espírito recém-chegado a um limbo florestal, uma manifestação de sua própria culpa. Em vida, ele foi um madeireiro e dono de terras responsável por um grande desmatamento, um ato que feriu profundamente a floresta e seus espíritos guardiões.

Seu objetivo é alcançar a redenção. Para isso, ele precisa revisitar os locais de seus "pecados" e ajudar os espíritos que ele prejudicou (Curupira, Saci, lara, etc.), coletando um **"Eco de Libertação"** de cada um como prova de seu arrependimento. Apenas com todos os Ecos em mãos ele poderá se apresentar para o julgamento final perante a Mãe de Ouro, o espírito elemental da terra.

2. Mapa do Mundo



(A versão colorida está disponível ao examinar a mesa, pegar o mapa e usar o mapa).

3. Fluxo Geral e Ações Chave

O jogo é estruturado em torno de duas "trilhas de redenção" principais que podem ser completadas em qualquer ordem, embora uma leve o jogador a explorar áreas necessárias para a outra. O objetivo é coletar os 5 Ecos.

- **Trilha 1 (A Trilha do Travesso):**
 1. Obter o **Amuleto** na cabana.
 2. Usá-lo na clareira para apaziguar o **Curupira** e receber o **Cachimbo**.
 3. Entregar o Cachimbo ao **Saci** para receber o **Incenso**.
 4. Usar o Incenso para sobreviver ao encontro com a **Mula Sem Cabeça**.
- **Trilha 2 (A Trilha da Purificação):**

1. Obter a **Flor de Cera** no cemitério.
 2. Entregá-la à **Cuca** para receber a **Cera de Ouvido**.
 3. Usar a Cera de Ouvido para se proteger da **Iara** e receber a **Água Purificada**.
 4. Usar a Água Purificada para libertar o **Corpo-Seco** e a árvore morta.
- **Conclusão:** Após libertar o Corpo-Seco, o caminho para a **Mãe de Ouro** se abre. O jogador deve então apresentar seus Ecos para o julgamento.

4. Passo a Passo Detalhado por Puzzle

a. O Curupira (Clareira das Pegadas)

- **Problema:** O jogador fica preso na clareira, pois as pegadas invertidas o confundem, impedindo-o de escolher uma saída.
- **Item Necessário:** **Amuleto de Palha** (encontrado na **cabana_velha**).
- **Ação Chave:** **usar amuleto**.
- **Resultado:** O amuleto mostra os caminhos verdadeiros, liberando as saídas da clareira. O jogador recebe o **Cachimbo de Barro** e o **Eco do Guardião**.

b. O Saci (Trilha do Saci)

- **Problema:** Uma barreira mágica invisível impede o avanço na trilha, enquanto risadas zombam do jogador.
- **Item Necessário:** **Cachimbo de Barro**.
- **Ação Chave:** **entregar cachimbo de barro**.
- **Resultado:** O Saci aparece, aceita o presente e desfaz a barreira. O jogador recebe o **Incenso de Ervas** e o **Eco do Saci**.

c. A Cuca (Gruta da Cuca)

- **Problema:** O jogador precisa de um meio para se proteger da canção mortal da Iara. A Cuca se oferece para criar o item de proteção em troca de um ingrediente.
- **Item Necessário:** **Flor de Cera** (encontrada no **cemiterio_abandonado** ao examinar a **lapide**).
- **Ação Chave:** **entregar flor_de_cera**.
- **Resultado:** A Cuca entrega ao jogador a **Cera de Ouvido**.

d. A Iara (Lagoa da Iara)

- **Problema:** A canção da Iara domina a mente do jogador, levando-o à morte por afogamento se ele não agir rapidamente. Este é um evento de "morte instantânea".
- **Item Necessário:** **Cera de Ouvido**.
- **Ação Chave:** **usar cera_de_ouvido** assim que entrar na sala.
- **Resultado:** A canção é neutralizada. O jogador pode então **falar com Iara** para receber a **Água Purificada** e o **Eco da Iara**.

e. O Corpo-Seco (Árvore Seca)

- **Problema:** A presença do Corpo-Seco drena a vida do ambiente e do jogador, representando uma maldição que impede o acesso à área final.
- **Item Necessário:** `Água Purificada`.
- **Ação Chave:** `usar agua_purificada` na árvore.
- **Resultado:** O Corpo-Seco é destruído, a árvore começa a brotar e a maldição é suspensa, revelando a saída para a `Mina da Mãe de Ouro`. O jogador recebe o `Eco do Corpo-Seco`.

5. Eventos Especiais

A Mula Sem Cabeça (Cemitério Abandonado)

Este é um evento de tempo limitado, acionado após o jogador realizar **4 ações** na sala `cemiterio_abandonado`.

- **Gatilho:** O grito de um "Bradador" avisa que o perigo se aproxima.
- **Desafio:** O jogador tem um turno para reagir antes que a Mula chegue e o mate.
- **Solução Ideal:** `usar incenso`. O jogador se esconde na fumaça e sobrevive ileso, recebendo o `Eco da Mula`.
- **Solução de Fuga:** `ir sul`. O jogador escapa de volta para a clareira, mas não recebe o Eco.
- **Falha:** Qualquer outra ação (incluindo ações de jogo inválidas) resulta em morte. Comandos "meta" como `dica`, `inventario` e `ajuda` são seguros e não contam como uma ação de falha.

6. O Final do Jogo

- **Local:** `Mina da Mãe de Ouro`.
- **Ação Chave:** O jogador deve se apresentar à Mãe de Ouro usando os comandos `ecos`, `usar ecos` ou `entregar ecos`.
- **Condição para Vitória:** O jogador deve possuir os 5 Ecos de Libertação (`curupira`, `saci`, `iara`, `corpo_seco`, `mula`).
- **Resultado Final:**
 - **Vitória:** Se a condição for atendida, a Mãe de Ouro concede a redenção, a memória do jogador é restaurada e o caminho para fora do limbo é aberto.
 - **Incompleto:** Se faltar algum Eco, a Mãe de Ouro o envia de volta para a `arvore_seca` para que ele termine sua jornada.