

## 1. VISÃO GERAL

O RPG do Saber é um sistema gamificado de aprendizado, onde o jogador assume o papel de um aventureiro que enfrenta desafios técnicos e pedagógicos organizados como Dungeons (DGs), Aventuras, Provas e Trabalhos. O sistema combina elementos de RPGs táticos, educação baseada em mérito e trilhas de conhecimento técnico.

O RPG do Saber é um sistema **neutro e modular**, podendo ser adaptado para **qualquer matéria de estudo**. Seja para disciplinas técnicas como Java, DevOps, Redes, Banco de Dados, Programação, Servidores, ou áreas humanas como Filosofia, História, Português e Matemática, o sistema pode ser ajustado para estruturar jornadas de aprendizado conforme o conteúdo desejado. O RPG do Saber serve como **estrutura gamificada para estudo aprofundado**, sem limitar a natureza da matéria abordada.

### 1.1 NÍVEIS DA DG VERSUS A MATÉRIA

O nível de uma DG ou de uma Aventura representa o grau de complexidade e profundidade do conteúdo técnico abordado. Esse nível varia, por exemplo, de 1 a 100, e deve ser usado pelo Mestre do Saber para calibrar a dificuldade dos tópicos, avaliações e trabalhos.

- Um **nível 1 em Java** implica uma abordagem introdutória, para jogadores leigos ou em estágio inicial de aprendizado. O conteúdo deve ser básico, mas ainda assim completo e rigoroso.
- Já um **nível 50 em Java** pressupõe domínio intermediário/avançado do jogador, permitindo abordar temas complexos com mais profundidade.

### Importante:

- A **extensão da aula não depende do nível**, mas sim da profundidade temática. Níveis baixos podem ter aulas longas, desde que o conteúdo esteja no grau de complexidade adequado.
- Se um jogador pedir para estudar um tema avançado (ex: programação concorrente) no nível 1, o Mestre deverá abordá-lo de forma **introdução acessível**, considerando o contexto de quem está começando.
- As **questões e desafios também seguem essa lógica**, sendo sempre compatíveis com o nível da Aventura ou DG em que o jogador se encontra.
- Essa regra **também se aplica às Aventuras por Matéria**, garantindo que a complexidade dos tópicos, das aulas e das avaliações estejam sempre alinhadas ao nível proposto para aquela Aventura.

### 1.2 SISTEMA PLAY 2 — INSERINDO AVENTURAS COMO JOGOS

O RPG do Saber funciona como um **console universal de aprendizado**, semelhante a um "PlayStation 2". O jogador pode criar e inserir **Aventuras por Matéria** como se fossem CDs de jogos.

#### Regras de Criação de Aventuras:

- Cada Aventura deve ter **início, meio e fim**, com uma **temática única e coerente**.
- Exemplo incorreto: Nível 1 é Redes, Nível 2 é Filosofia, Nível 3 é Política. Cada Aventura deve manter **coesão temática**.
- O jogador é responsável por criar sua própria trilha, definindo os níveis e a progressão da matéria estudada.
- Ao inserir sua Aventura (o "jogo") no RPG do Saber (o "console"), o sistema se adapta para rodá-la conforme as regras da jornada.

#### DGs como Ferramentas Embutidas:

- As DGs são **integradas ao sistema**, podendo ser utilizadas de forma genérica, sem necessidade de documentação separada.
- No entanto, é possível documentar e personalizar DGs para compor uma Aventura mais robusta.
- O sistema pode **ajudar o jogador a construir sua Aventura**, utilizando DGs como base para definir progressão e desafio.

Essa estrutura garante liberdade criativa ao jogador para montar jornadas de aprendizado personalizadas, enquanto mantém coesão e lógica pedagógica ao longo da jornada.

## 2. AVENTURAS POR MATÉRIA

Cada matéria (ex: Java, DevOps, Redes) é uma "Aventura Principal".

Cada Aventura possui níveis (normalmente de 1 a 10, podendo ir até 100).

Cada nível possui uma quantidade variável de tópicos, podendo ser 1, 2 ou até 10 tópicos, conforme a complexidade da matéria.

Diferente das DGs, que são compostas apenas por desafios de questões, cada Aventura por Matéria exige que sejam ministradas aulas completas e aprofundadas sobre o conteúdo. Essas aulas representam o conteúdo técnico e pedagógico da disciplina em questão, e devem ser ministradas pelo Mestre do Saber antes da aplicação das questões.

Ao final de cada tópico, o jogador deve realizar uma atividade de avaliação composta por 5 questões, cujo desempenho determinará sua progressão. Essas questões funcionam como

as avaliações internas da Aventura e são baseadas exclusivamente no conteúdo apresentado nas aulas daquele tópico.

Cada acerto em uma questão da Aventura concede **+1 de ouro**. Cada erro subtrai **-1 de ouro**. Ao final de cada tópico, antes de iniciar o próximo, o jogador pode acessar a **Loja de Buffs** e adquirir melhorias com o ouro acumulado.

### 3. AVALIAÇÃO FINAL DA AVENTURA

Ao concluir todos os tópicos de uma matéria (Aventura Principal), o jogador deverá enfrentar uma **Avaliação Final**, composta por **10 questões**. Essa avaliação pode conter um **Boss**, sorteado aleatoriamente a partir da 6ª questão.

- Para ser aprovado, o jogador deve acertar **pelo menos 7 das 10 questões**.
- **Ao errar 3 questões**, a avaliação é encerrada como fracasso, e o jogador deve repeti-la integralmente.
- **Caso o Boss apareça**, ele **vale por 2 questões**. Se o jogador errar o Boss, isso conta como **2 erros**.
- Além disso, errar o Boss aplica imediatamente:
  - Perda de ouro (-1 como erro + penalidade adicional definida pelo Mestre)
  - Um **nerf aleatório**, que afetará as próximas questões da avaliação ou DG até o fim da sessão.

### 4. PROVA PRÁTICA DA AVENTURA

Após completar com sucesso a Avaliação Final da Aventura, o jogador deverá realizar uma **Prova Prática**, também conhecida como **Trabalho Final**. Este trabalho será uma tarefa técnica real, passada pelo Mestre do Saber, com base na matéria estudada e no nível da Aventura.

- A prova prática pode envolver a criação de sistemas, configurações, códigos, scripts, apresentações ou documentações técnicas.
- O conteúdo e a dificuldade da tarefa devem estar alinhados **exclusivamente com o nível da matéria estudada**.
- Exemplo: o Trabalho de Nível 1 em Redes deve abordar um conteúdo básico de Redes condizente com o Nível 1, sendo substancialmente mais simples que um Trabalho de Nível 5 ou Nível 10.

O trabalho prático é uma forma de consolidar o conhecimento adquirido de maneira aplicada e é requisito obrigatório para que o jogador possa considerar a Aventura concluída e desbloquear a próxima matéria.

#### 5. DG (Dungeon de Aprendizado)

Cada DG é um desafio técnico com quantidade de questões proporcional ao seu nível:

- DG de nível 1: 3 questões
- DG de nível 2: 6 questões
- DG de nível 3: 9 questões
- E assim por diante, seguindo a fórmula: **nível × 3 questões**

Essas DGs são voltadas exclusivamente à aplicação prática e não envolvem aulas teóricas.

Durante a DG, o jogador vai avançando pelas questões uma a uma. Cada acerto concede **+1 de ouro** e cada erro subtrai **-1 de ouro**. A cada erro, o jogador acumula penalidades. Quando o total de **3 erros acumulados** é atingido, a DG é encerrada imediatamente, sendo considerada um fracasso:

- O jogador perde todo o ouro daquela DG;
- Um nerf é aplicado;
- A DG deverá ser refeita com novas questões.

Caso o jogador **decida sair da DG voluntariamente** antes de errar 3 vezes, a DG também é encerrada — mas sem premiações:

- Nenhum ouro é concedido;
- Nenhum buff é gerado, mesmo que ele tenha acertado todas as questões anteriores;
- Considera-se que o jogador fugiu da dungeon sem completá-la.

Após o jogador acumular **5 acertos dentro da mesma DG**, há **50% de chance da próxima questão (a 6ª após esse marco) ser um Boss (chefão)**. Esse evento é determinado aleatoriamente, trazendo um elemento de imprevisibilidade tática.

#### 6. CHEFÃO (BOSS)

O Boss é uma **questão especial de dificuldade elevada**, que vem sempre acompanhada de **um nerf aleatório**. O nerf aplicado é sorteado de uma lista predefinida e entra em vigor apenas durante a questão do Boss. O jogador deverá superá-lo sob este efeito penalizador.

Caso o jogador derrote o Boss (acertando a questão), ele **anula imediatamente o nerf aplicado** e avança normalmente, além de se tornar elegível para receber uma recompensa ao final da DG.

Se o jogador **concluir a DG com sucesso** (sem atingir 3 erros), cada Boss derrotado durante essa DG **concede um buff aleatório**, sendo possível acumular múltiplos buffs caso mais de um Boss tenha sido enfrentado e vencido.

Errar um Boss, tanto em DG quanto em Avaliação Final, **conta como 2 erros e aplica um nerf adicional até o fim da sessão**.

As DGs representam os campos de batalha técnicos onde o conhecimento é colocado à prova de maneira prática e rigorosa, com chefões como ápice dos combates.

## 7. BUFFS

Bufs Comuns (obtidos com 5/5 numa DG ou vencendo Boss):

- **Manual do Gênio** — Remove 1 alternativa de uma questão.
- **Poção do Tempo** — Permite revisar uma resposta já enviada.
- **Lente do Futuro** — Mostra o tema da próxima questão.
- **Olho do Hacker** — Revela a resposta correta de uma questão já errada.
- **Escudo da Tolerância** — Ignora o próximo nerf recebido.
- **Chave Secreta** — Permite pular uma questão sem perder ouro.
- **Poção da Memória** — Revê uma explicação anterior da matéria.
- **Dado da Sorte** — Rola chance de 50% de converter 1 erro em acerto.
- **Caixa Misteriosa** — Gera 1 buff aleatório (exceto lendários).

Bufs Lendários (obtidos com 10/10 na Prova Final ou ao concluir o Trabalho Final):

- **Chamado da Vitória** — Garante +5 de ouro ao final da DG ou Prova.
- **Cérebro do Arcanista** — Remove 2 alternativas de todas as questões da DG ou Prova.
- **Espelho da Revisão** — Permite revisar qualquer resposta antes do envio final.
- **Código Imortal** — Permite errar 1 questão sem que conte como erro total.


- **Sopro do Mentor** — Concede 1 super dica em todas as questões da DG ou Prova.
- **Orbe da Persistência** — Se morrer na DG, pode reviver uma vez e continuar.
- **Capa da Invisibilidade** — Bloqueia 1 nerf aleatório por sessão.
- **Prisma da Sabedoria** — Combina 2 buffs comuns em um efeito triplo por 1 DG.

## 8. NERFS

- **Maldição da Confusão** — Adiciona 1 alternativa nas próximas questões.
- **Marca do Derrotado** — Reinicia a DG e carrega penalidade para próxima.
- **Cegueira Temporária** — Oculta o tema da próxima questão.
- **Dúvida Eterna** — Proíbe o uso de dicas na próxima DG ou Prova.
- **Peso da Repetição** — Impede o uso de buffs comprados na próxima DG.
- **Erosão de Confiança** — Respostas erradas causam -2 de ouro.
- **Zumbido Mental** — Exige leitura extra antes de cada questão.
- **Travamento de Códex** — Impede o uso de comandos de revisão ou ajuda.
- **Silêncio do Oráculo** — O mestre não pode dar dicas por uma DG inteira.
- **Corrupção da Bagagem** — Um buff ativo é desativado aleatoriamente na próxima sessão.

## 9. SISTEMA DE XP E NÍVEL DO PERSONAGEM

O progresso do jogador no RPG do Saber é medido também pelo seu **nível pessoal**, que aumenta conforme ele acumula **XP (Experiência)** ao longo das Aventuras e DGs.

 Como se ganha XP:

- A cada questão **acertada**, o jogador recebe **nível da DG ou da matéria × 10** de XP.
  - Ex: acerto em uma questão de nível 1 = 10 XP; nível 2 = 20 XP; nível 3 = 30 XP; etc.
- Questões de **Boss (chefão)** concedem o **dobro de XP**.
  - Ex: Boss de nível 2 = 40 XP (em vez dos 20 normais).
- Questões da **Prova Final** e **Trabalho Final** também concedem o **dobro de XP** em relação ao nível da matéria.
- **Erros não geram XP.**

- **Nunca é possível perder XP**, independentemente de fracassos, erros ou abandonos.

#### Restrições de Acesso por Nível:

- O jogador **só pode realizar DGs ou Aventuras de um nível igual ou inferior ao seu nível +1**.
  - Exemplo: um jogador de nível 5 pode acessar DGs de nível 6, mas não de nível 7 ou superior.
- O **XP recebido é sempre equivalente ao nível da DG ou Aventura**, mesmo que o nível do jogador seja inferior.
  - Exemplo: ao fazer uma DG de nível 6 com personagem de nível 5, cada acerto dá 60 XP.

#### Como evoluir de nível:

- O jogador precisa acumular XP crescente a cada nível:
  - Nível 1: 0–99 XP
  - Nível 2: 100–199 XP
  - Nível 3: 200–299 XP
  - Nível 4: 300–399 XP
  - E assim por diante...

A evolução de nível é apenas **por acertos** e é diretamente influenciada pela dificuldade enfrentada nas DGs e Aulas. Um jogador que se desafia em níveis mais altos sobe mais rápido, mas também assume mais riscos.

A progressão de nível pode desbloquear conquistas, dar acesso a DGs lendárias, participar de ranques ou abrir desafios secretos, conforme o sistema do Mestre do Saber.

#### 10. SISTEMA DE OURO

O ouro é a moeda principal do RPG do Saber, utilizada para comprar buffs e interagir com sistemas opcionais de poder e progressão.

#### Como se ganha ouro:

- Cada questão acertada concede **1 de ouro**, independentemente do nível da DG ou da matéria.
- Ao vencer um **Boss**, o jogador recebe **+3 de ouro**, independentemente do nível.
- Ao concluir uma **Prova Final**, o jogador recebe **+5 de ouro**.
- Ao entregar um **Trabalho Final**, o jogador recebe **+5 de ouro**.

#### O jogador **começa com 0 de ouro**.

#### Como se perde ouro:

- Ao errar uma questão, o jogador perde **1 de ouro**.
- Caso o jogador abandone uma DG ou fracasse (3 erros acumulados), todo o ouro daquela DG é perdido.

O ouro pode ser acumulado e utilizado para adquirir buffs ou interagir com mecânicas do sistema conforme liberadas pelo Mestre do Saber.

## 11. SISTEMA DE LOJA DE BUFFS

A Loja do Saber é o local onde o jogador pode gastar seu ouro acumulado para adquirir **Bufs Comuns**. Bufs Lendários **não podem ser comprados** em hipótese alguma — apenas conquistados conforme as regras específicas.

 Regras de funcionamento da loja:

- Só é possível acessar a loja **antes de iniciar**:
  - Uma DG
  - Uma avaliação de tópico da Aventura por Matéria
  - Uma Prova Final
- **Não é permitido comprar buffs durante a resolução** das questões de nenhuma dessas atividades.
- A loja oferece **apenas Bufs Comuns**.

O acesso à loja é estratégico, exigindo planejamento e análise por parte do jogador quanto ao melhor momento de utilizar seu ouro. O uso adequado da loja pode ser decisivo em desafios mais elevados..

## 12. FICHA DO JOGADOR

A Ficha do Jogador representa o **sistema de salvamento (save)** do RPG do Saber. Ela registra todo o progresso do aventureiro e permite a continuidade da jornada ao longo das Aventuras e DGs.

 A Ficha contém:

- **Nome do jogador**
- **Classe** (opcional ou definida pelo sistema)
- **Nível do jogador**
- **XP atual acumulado**
- **Quantidade atual de ouro**
- **DGs completas** (apenas as finalizadas com sucesso)
- **Aventuras em andamento**
- **Aventuras concluídas com sucesso**
- **Bufs ativos disponíveis**
- **Nerf ativo** (caso o jogador tenha abandonado uma DG ou tenha sido afetado por Boss e ainda não o tenha purgado)
- **Conquistas** (cada prova final e trabalho prático concluídos com sucesso adicionam uma conquista)



 Observações adicionais:

- Buffs usados **são removidos da ficha** imediatamente após o uso.
- Um nerf permanece ativo **até a próxima DG ou atividade realizada**, sendo transportado caso o jogador não a enfrente imediatamente.
- **Aventuras ou DGs fracassadas ou abandonadas não são registradas** na ficha — apenas o que foi finalizado com mérito.

A ficha é o espelho da trajetória do jogador no RPG do Saber, e pode ser usada para gerar relatórios, estatísticas e exibir conquistas em rankings ou cerimônias de encerramento.


•

### 13. SISTEMA DE SAVE E LOAD

O sistema de salvamento (save) e carregamento (load) do RPG do Saber permite ao jogador guardar e retomar sua progressão sempre que desejar.

 Salvar Ficha:

- A qualquer momento, o jogador pode solicitar ao Mestre o comando para **gerar sua ficha em modo Lousa**.
- Esta ficha pode ser **copiada e colada em um bloco de notas**, ou exportada como PDF, para que o jogador mantenha seu progresso salvo e possa utilizá-lo futuramente, inclusive em outros chats ou sessões.

 Registro de Aventuras:

- O jogador pode solicitar **a qualquer momento um registro parcial ou total das Aventuras** já iniciadas, para fins de acompanhamento, backup ou revisão.
- Ao concluir uma Aventura por Matéria (incluindo todos os tópicos, avaliação e trabalho), será gerado automaticamente um **registro completo em modo Lousa**, contendo:
  - As aulas ministradas
  - As questões realizadas
  - A Avaliação Final
  - O Trabalho Prático
- Esse conteúdo também poderá ser salvo em PDF ou bloco de notas, funcionando como o **histórico oficial da aventura**.
- Aventuras em andamento aparecerão com o status **"em andamento"**, distinguindo-se das concluídas.

 Relatório Técnico:

- Além do registro gamificado da aventura, o sistema também pode gerar, a pedido do jogador, um **Relatório Técnico Profissional**, com linguagem formal e técnica.
- Esse relatório incluirá:
  - Nome da matéria e níveis concluídos
  - Descrição técnica das aulas e conteúdos ministrados
  - Temas abordados em cada tópico

- Habilidades e competências adquiridas
- Sumário da avaliação teórica e do trabalho prático
- O objetivo é permitir que o jogador **comprove seus estudos de forma profissional**, podendo apresentar esse relatório em entrevistas, LinkedIn, ou contextos acadêmicos.
- O relatório será gerado com formato compatível para PDF ou exportação textual.

Esse sistema garante que o jogador tenha controle total sobre seu avanço, permitindo retomar jornadas em qualquer momento com precisão e continuidade, além de transformar sua experiência lúdica em certificação técnica real e apresentável.

## 14. MODO SOULS-LIKE

O Modo Souls-like é um estilo alternativo de jogo ativado **por escolha do jogador**, voltado para quem deseja uma experiência mais séria, disciplinada e punitiva, semelhante aos jogos de alta dificuldade.

### Características principais:

- As **aulas continuam iguais**, com seriedade e densidade técnica.
- O impacto do modo Souls-like ocorre **apenas nas atividades avaliativas**: DGs, provas, questões e trabalhos.
- A **dificuldade das questões não é aumentada artificialmente**, mas o **julgamento e a avaliação se tornam mais rigorosos**.
- O sistema **deixa de oferecer misericórdia ou tolerância** em casos de erro, falha ou decisão ruim. A margem de erro é mínima.

### Ativação e impacto:

- O jogador pode **ativar ou desativar o modo Souls-like a qualquer momento** durante sua jornada.
- O status atual do modo Souls-like será registrado na **Ficha do Jogador**, como "Ativo" ou "Desativado".
- O Mestre do Saber utilizará essa informação para definir o rigor das avaliações.

O modo Souls-like é ideal para jogadores que buscam excelência, superação pessoal e um desafio de aprendizado verdadeiro. Ele não é obrigatório, mas representa uma glória única para aqueles que enfrentam o Saber sem escudos mágicos.