

Personagem	Atk	Def	Vida	Mana	DanoMag	Acerto	vel
Paladino	8	9	30	7	4	0	5
Sacerdote	3	4	24	10	5	0	2
Bardo	2	3	24	10	5	0	4
Guerreiro	10	7	30	5	4	0	5
Mago	3	2	18	12	10	0	3
Arqueiro	7	5	20	8	3	0	8
Ladino	6	5	24	8	3	0	6
Bárbaro	12	7	36	0	0	0	4
Inimigos	Atk	Def	Vida	Mana	DanoMag	Acerto	Vel
Slime	5	5	15	0	0	2	5
Skull	8	5	22	0	0	3	4
Witcher	2	2	15	15	9	0	12
Troll	13	8	30	5	2	4	8

OBS: Todos os atributos são do tipo double, porém os cálculos são retornados como int para fins de arredondamento!!

PARA ACERTAR O ATAQUE

ROLL D20() (rola um dado de 20 lados)

IF D20() ==1 (erro crítico – o alvo desvia e não toma dano)

IF D20() ==20 (acerto critico – o alvo toma 2x dano)

IF ELSE Atacante.D20() + acerto > Defensor.D20() (ataque normal)

IF ELSE Atacante.D20() +acerto < Defensor.D20() (ataque reduzido pela metade)

DANO DO ATAQUE

Dano Sofrido (ataque normal) = $\text{Ataque} / [1 + (\text{Defesa} / 10)]$

Dano Sofrido (magia) = Dano Magico

DEFENDENDO

Defende() = Defesa=4*Defesa (no turno)

MODIFICADORES

Os Atributos Força, Destreza, Constituição e Inteligência são inicializados em 0, e serão usados como modificadores dos atributos básicos:

FORÇA	ATAK	
DESTREZA	ACERTO	VELOCIDADE
CONSTITUICAO	VIDA	
INTELIGENCIA	DANO MAGICA	MANA (2x)

No nvl1(início do jogo) o jogador tem 4 pontos para distribuir em cada personagem

Ex: Paladino

Força : 2

Destreza : 0

Constituição : 2

Inteligência : 0

Assim, todos os status básicos que dependem desses atributos somam os modificadores. Neste Exemplo o Paladino agora tem o Dano = 8 +2 e Vida = 30 +2.

NIVEL

Nessa versão, o nível influencia apenas os inimigos.

Cada tipo de Inimigo é inicializado com o nível escolhido pelo programa (sendo 0 o nível mais baixo), e cada ponto de nível interfere diretamente em todos os status do inimigo da seguinte forma:

Nível = NVL;

Atk = Atk + NVL; Vida = Vida + 2x(NVL); DanoMag= DanoMag + NVL;

Def = Def + NVL; Mana = Mana + 2x(NVL); Acerto = Acerto + (NVL/2);

Vel = Vel + NVL;

Assim, Um Slime Nível 3 por exemplo terá os seguintes status;

Nível = 3;

Atk = 8; Vida = 21; DanoMag = 3;

Def = 8; Mana = 6; Acerto = 3; Vel = 8;