



Trilha da Glória

Programação Orientada a Objetos
UNICAMP



João Victor E. Matoso

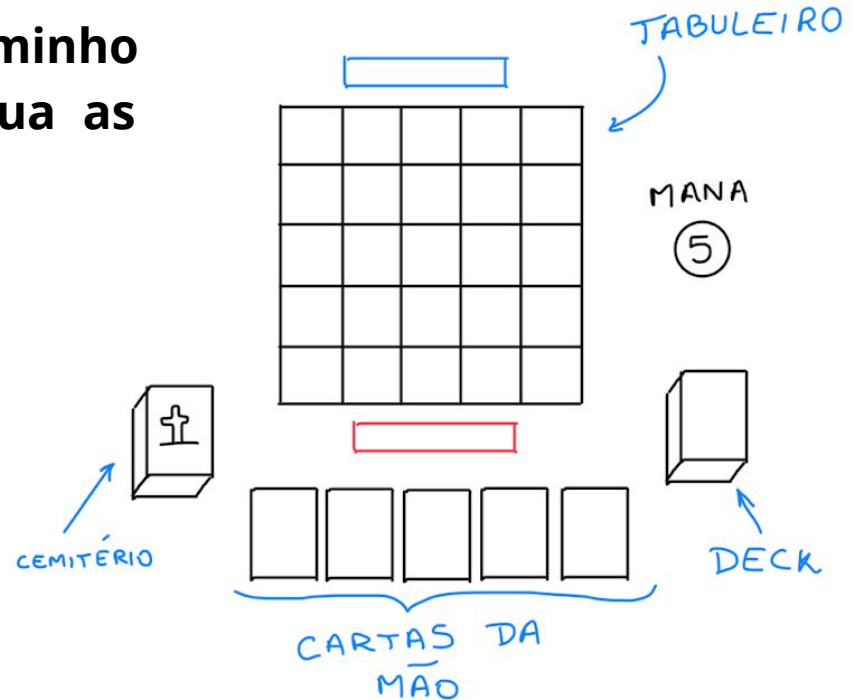
176293

Luiz Felipe César

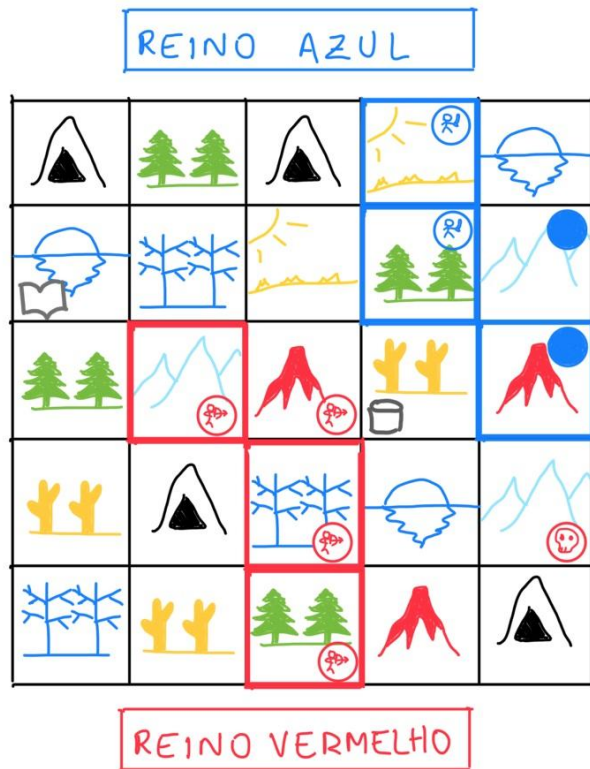
183146

Objetivo do jogo

Conquiste territórios **criando um caminho** até o reino do adversário ou **destrua as forças** do seu oponente!



Tabuleiro



- Cada **Terreno** (espaço quadrado) possui um **Bioma**
- **Terrenos** também podem ter **Construções**
- Cada lado (topo ou fundo) do tabuleiro representa o **Reino** de um jogador
- Sobre os **Terrenos**, são posicionados **Heróis** ou **Armadilhas**
- Os **Terrenos** iniciam como neutros, mas podem ser conquistados pelos jogadores, de forma que apenas um jogador o possua em cada momento



Colina Biblioteca

Carta oculta

Cartas de Classe expostas

Cartas de Armadilha expostas

Terrenos

Biomass

- Cada terreno contém um dos 8 **Biomass** abaixo:
 - Deserto → Terra
 - Floresta → Flora
 - Tundra → Gelo
 - Aquático → Água
 - Vulcânico → Fogo
 - Montanhas → Ar
 - Planície → Luz
 - Caverna → Sombra
- Cada bioma dá bônus ou penalidade de **Força** e **Resistência** para cada um dos 8 **Domínios** de Herois.

Construções

- Conferem bônus ou ações diferenciadas ao jogador que possuir o **Terreno** em que estão
- Alguns exemplos:
 - Santuário
 - Taverna
 - Biblioteca
 - Coliseu

Fluxo do jogo

- Cada jogador inicia com 30 cartas no total (25 cartas no deck e 5 cartas na mão) e 5 de Mana
- O jogo acontece por turnos. Cada turno segue o roteiro a seguir:
 - a. Fase de posicionamento
 - i. O jogador compra uma carta do deck e a adiciona na sua mão
 - ii. Se quiser, pode sacrificar **uma** carta em troca de **Mana**
 - iii. Se quiser, pode posicionar até uma carta de **Herói** e/ou uma de **Armadilha** em um terreno
 - 1. Cartas que ainda não se envolveram em combate ou armadilha permanecem ocultas ao adversário
 - 2. Quando uma carta entra em combate, ela é revelada ao adversário
 - b. Fase de Combate
 - i. Resolver efeitos de armadilhas
 - ii. Resolver efeitos de combates
- Cada terreno pode conter uma carta de cada jogador.
- O combate é automático e sempre ocorre se um Herói está ao alcance de um adversário, envolvendo o Herói recém-posicionado.

Conquistando territórios

- Se um Herói ficar sobre um terreno por 5 turnos, ele o conquista automaticamente
- Se um Herói derrotar um Herói inimigo, o terreno em que aquele estava é conquistado.

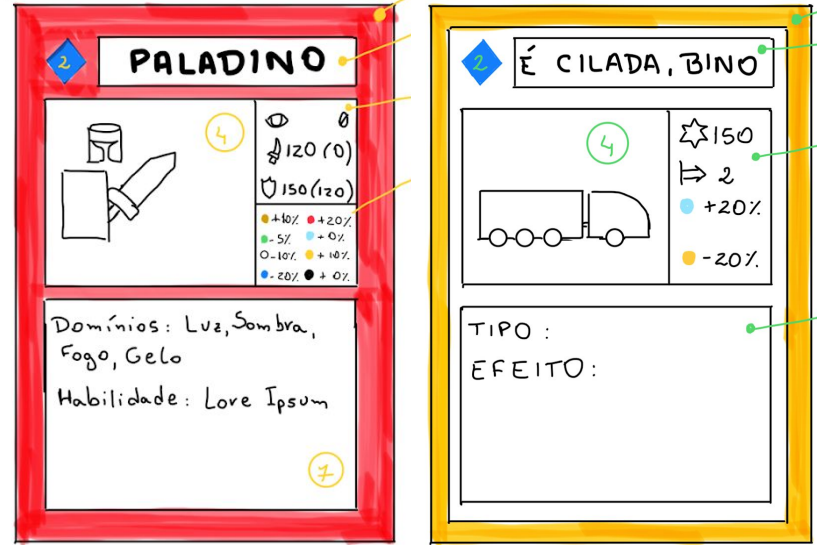
Cartas

Cada jogador disponibilizará de 30 cartas geradas aleatoriamente.

São três tipos de cartas divididas da seguinte maneira:

- 20 - Heróis
- 5 - Armadilhas
- 5 - Magias

A cada turno, o jogador poderá invocar um herói e uma armadilha. As cartas invocadas permanecem ocultas ao adversário até elas se envolverem em um combate.



Heróis

Os heróis são os responsáveis pela conquista e defesa dos territórios.

Cada herói tem seus atributos (5) (**alcance**, **força** e **resistência**), uma **habilidade especial** (7) definida pela **Classe** (3) e pode ter um **Domínio** (1).

Os heróis possuem força e resistência distintas para combates à distância (entre parênteses) e corpo a corpo (fora dos parênteses)

São 12 **Classes** disponíveis: mago, guerreiro, clérigo, ranger, sorcerer, druida, paladino, bárbaro, bardo, monge, ladino e warlock.

Cada herói tem um **domínio** (1) entre: terra, flora, gelo, água, fogo, ar, luz, sombra.

O **domínio** do herói interage com o **bioma** local, dando **bônus ou penalidades** (6)

2 **PALADINO**

4

120 (0)
150 (120)

● +10%	● +20%
● -5%	● +0%
○ -10%	● +10%
● -20%	● +0%

Domínios: Luz, Sombra, Fogo, Gelo

Habilidade: Love Ipsum

7

Magias e Armadilhas



Tem efeito sobre **terrenos** ou **heróis**, e seu efeito pode ser pontual ou de área.

Os efeitos são **temporários** (duração medida em turnos).

Armadilhas e magias **custam mana** para serem usadas

Cartas de magia podem ser usadas a **qualquer momento** (em fases de resolução de combate ou armadilhas, ou durante a fase de posicionamento), mas são mais caras que armadilhas.



Combate

Os combates são realizados **automaticamente**.

Durante combates, duas cartas inimigas se enfrentam por vez

Assim que um Herói é posicionado no tabuleiro, ele, e todos os seus aliados que estiverem envolvidos no combate, atuam como **atacantes**, enquanto que os inimigos são os **defensores**

Combates são iniciados apenas quando a carta recém-posicionada em um terreno estiver ao alcance e/ou alcançar uma carta inimiga

Atacantes utilizam **Força** e defensores utilizam **Resistência** durante os combates

Durante combates, Heróis somente podem causar dano ao adversário se conseguirem alcançá-lo. Caso contrário, apenas tentam resistir à investida do oponente.

O Herói que vencer o combate (for bem sucedido na disputa de atributos) na situação em que os dois se alcançam, envia a carta inimiga para o respectivo Cemitério e conquista o terreno em que a inimiga estava. Em caso de empate dos atributos, a vitória é do defensor.

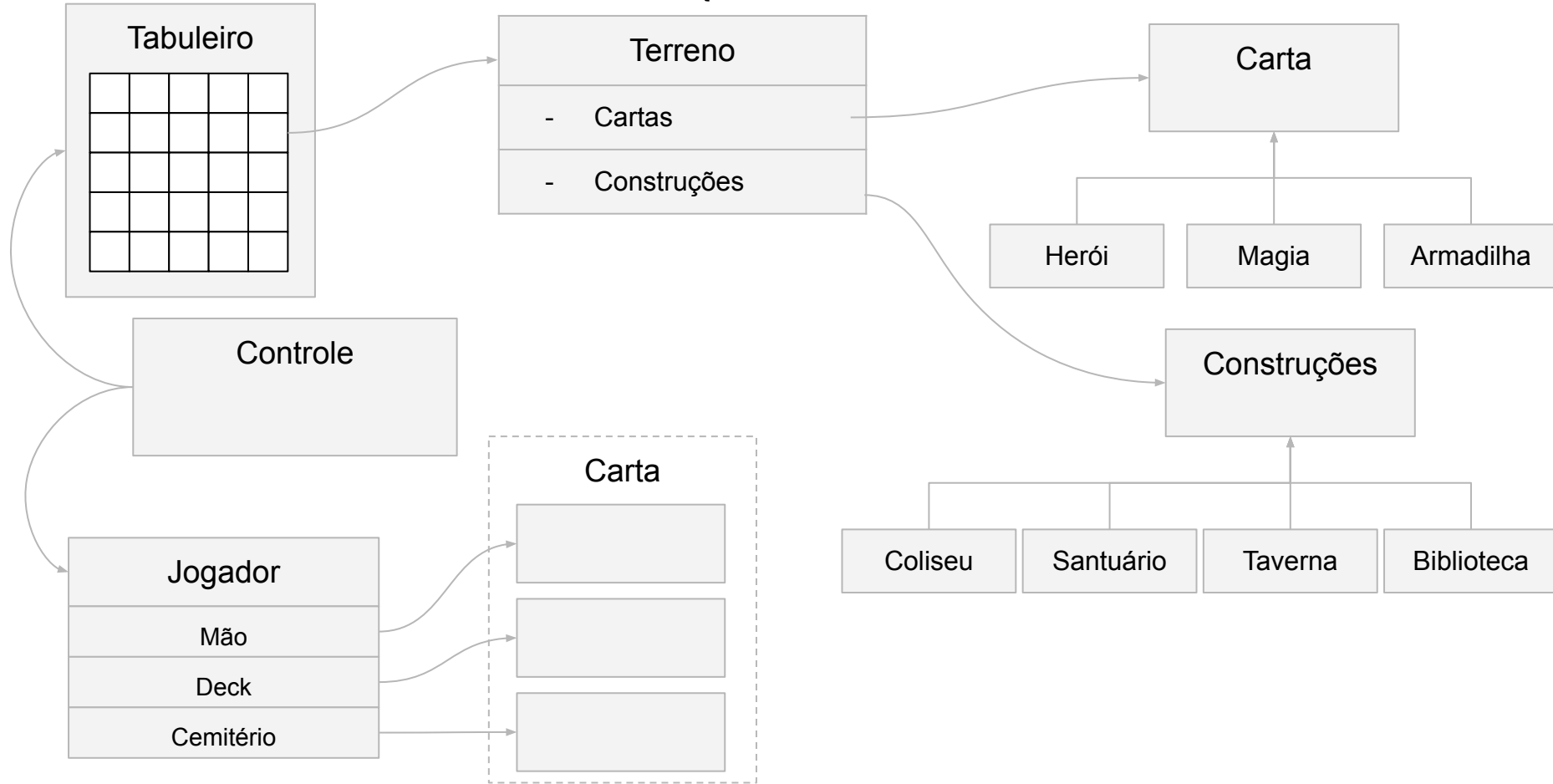
Caso apenas um Herói alcance o outro e o que tenta resistir ao dano seja bem sucedido, ele permanece no terreno em que foi posicionado

Durante um combate, os jogadores podem utilizar as magias e habilidades que desejarem, desde que possuam mana suficiente e esteja ao alcance do combate. Se um Herói participar do combate com uma habilidade ativa, ele também é revelado ao oponente, caso ainda estivesse oculta.

Pode ocorrer **flanqueamento de ataque**, quando mais de um herói atacante alcança um inimigo, dando bônus de força ao(s) atacante(s).

Também pode ocorrer **flanqueamento de defesa**, quando mais de um defensor alcança um atacante, dando bônus de defesa ao(s) defensor(es).

Arquitetura



Obrigado!