

Sumário

| | | |
|------|-----------------------|---|
| 1. | Introdução | 2 |
| 1.1. | História | 2 |
| 1.2. | Objetivo | 2 |
| 2. | Instalação | 2 |
| 2.1. | Pré requisitos | 2 |
| 2.2. | Baixar | 2 |
| 2.3. | Execução | 3 |
| 3. | Instruções | 3 |
| 3.1. | Comandos gerais | 3 |
| 3.2. | Batalhas | 3 |
| 3.3. | Introdução | 5 |
| 3.4. | Floresta | 5 |
| 3.5. | Deserto | 6 |
| 3.6. | Casa | 7 |
| 3.7. | Fim de jogo | 7 |
| 4. | Licença de uso | 8 |

1. Introdução

1.1. História

Em um cenário de instabilidade política com o reino de Nimidia, o reino de Mitra lhe convoca para a missão que pode mudar o rumo da história. Segundo os informantes infiltrados no reino ao norte, foi encontrado um antigo relicário em uma casa misteriosa próxima a fronteira. Rodeada de mistérios, pouco se sabe sobre ele, além do seu grande poder. Agora resta a você pegar o artefato antes que ele chegue aos cofres de Nimidia e seja tarde demais.

1.2. Objetivo

Após receber a missão do rei de Mitra, o jogador deve achar um caminho para prosseguir em sua jornada e impedir que o reino de Nimidia ponha as mãos no Cajado de Serafin. Para isso é necessário que ele enfrente os desafios que o aguardam e faça as escolhas certas.

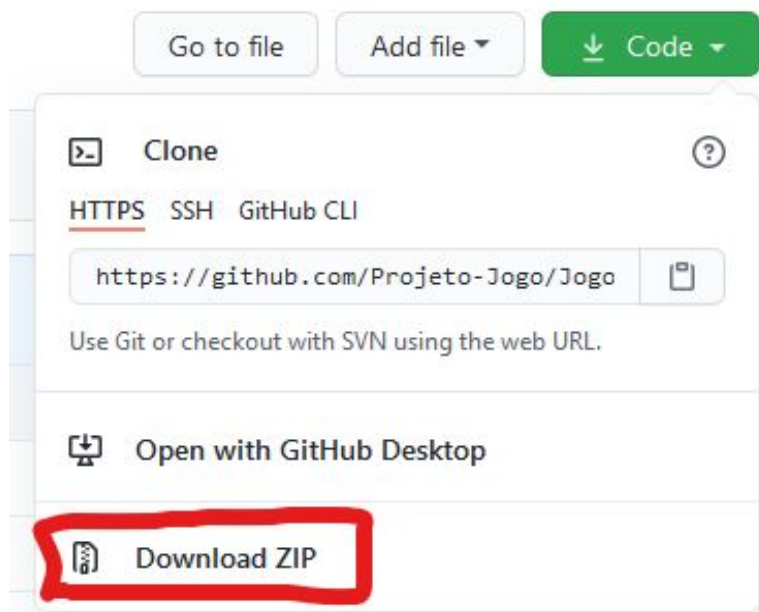
2. Instalação

2.1. Pré requisitos

- É necessário ter um Python3 instalado em seu computador para a execução do jogo.
- É necessário no mínimo 350 KB de memória livre em seu computador.

2.2. Baixar

- Para baixar o jogo acesse o seguinte link e clique nesse botão:
- <https://github.com/Projeto-Jogo/Serafins-Quest.git>



Como baixar os arquivos do jogo

- Em seguida, extraia o arquivo Serafin's-Quest.zip.

2.3. Execução

Para jogar o jogo, basta executar o arquivo Serafin's Quest.py utilizando o Python3 instalado em seu computador.

3. Instruções

3.1. Comandos Gerais

Os comandos no jogo geral são todos iguais. Será apresentado os comandos possíveis logo antes do indicativo geral ">>>". E, com exceção da batalha, os comandos serão sempre numerados de cima para baixo em ordem crescente, por exemplo:

- (1) direita
- (2) esquerda
- (3) frente
- (4) voltar

Juntamente com os arquivos baixados, um breve tutorial em vídeo pode lhe ajudar a entender se necessário.

3.2. Batalhas

As batalhas seguem um sistema semelhante ao dos clássicos RPGs de mesa, em que quase tudo é decidido pelos dados.

Uma vez que a batalha se inicia, você pode escolher um entre os comandos disponíveis:

- comandos: mostra a lista de comandos disponíveis;
- info: mostra os atributos do personagem e do inimigo;
- info "comando": mostra o que determinado comando faz;
- (1) forte: sua força aumenta em 2 pontos para um ataque forte no turno, mas sua defesa diminui 2 pontos;
- (2) defesa: você levanta a guarda no turno, aumentando sua defesa em 2 pontos, porém não ataca;
- fugir: dependendo da parte do jogo, você pode simplesmente fugir da batalha.

Caso não queira utilizar nenhum dos comandos, basta apertar enter para dar um ataque fraco.

```

Você entrou em uma batalha contra um Goblin!

=====
Seu turno
Sua ação:

>>>

Você deu um ataque leve

Seu dado(9) mais sua força(5) deu 14

Ataque bem sucedido!

Você deu 11 de dano ao inimigo!
Vida do inimigo: 44

=====
Turno do inimigo

aperte enter para continuar

```

Trecho de uma batalha

É rolado um d20 para saber se o ataque será bem sucedido ou não. Existem quatro possíveis resultados:

- o valor no dado é 1, o que é considerado um erro crítico e o ataque é mal sucedido;
- a soma do dado e o atributo da arma que você utiliza (força ou destreza) é maior ou igual a 20, resultando em um ataque crítico que dá um bônus de 50% no dano;
- a soma do dado com o atributo está entre 20 e o valor da defesa do inimigo e o ataque é bem sucedido, dando um dano simples;
- a soma do dado com o atributo é menor que a defesa do inimigo e o ataque é mal sucedido.

Caso o ataque seja bem sucedido, outro d20 é jogado para o cálculo do dano, que é feito de acordo com a fórmula:

$$\text{dano} = (d20 + \text{atributo} + \text{dano da arma}) * \text{bônus} - \text{defesa do inimigo}$$

onde o bônus é 1.5 para ataque crítico e 1 para ataque normal e o dano da arma é dado por um valor entre o dano mínimo e o máximo da arma.

Após sua jogada, é a vez da ação do seu inimigo. De forma semelhante a você, ele tem três opções de ações, que ocorrem com determinada chance:

- defesa: existe 10% de chance do inimigo levantar a guarda, aumentar a defesa em 2 pontos e não atacar no turno;
- ataque forte: com 20% de chance, o inimigo pode aumentar sua força em 2 pontos em troca de diminuir a defesa na mesma quantidade;
- ataque leve: a maior chance, porém, é de o inimigo dar apenas um ataque leve.

Os mesmos quatro resultados podem acontecer: erro crítico, ataque crítico, ataque bem sucedido e ataque mal sucedido. Também o dano é calculado de maneira semelhante, porém com uma desvantagem: seus inimigos não possuem armas!

$$\text{dano inimigo} = (d20 + \text{força}) * \text{bônus} - \text{sua defesa}$$

A batalha acaba quando o hp de um dos dois chega a 0 ou, caso você não esteja na última parte, se você fugir. No caso de fuga ou vitória, o jogo continua e você segue sua jornada. Se sua vida chegar a 0, game over e tente novamente!

3.3. Introdução

Após ser apresentado a uma breve introdução, você poderá escolher um personagem para jogar. Existem três opções disponíveis, cada um com uma distribuição de atributos diferente. Você pode ser um Soldado, um Mercenário ou um Ladrão.

Os atributos são parcialmente aleatórios, de forma que a cada vez que você jogue possa ter uma nova experiência. Cada personagem tem seus atributos pré-definidos que podem variar ± 1 . Eles são: defesa, força, destreza, inteligência, sorte e carisma

```
Procurar informações:
(1) na Taverna
(2) na Biblioteca
(3) no Beco
(4) continuar a jornada
>>>1

Você entre na taverna, o barulho de bárbaros e o cheiro de suas bebidas predominam sobre o lugar, e você começa a
procurar algum jeito de adquirir informação

Conversar com:
(1) Bêbado
(2) Meretriz
(3) Barman
(4) voltar
>>>4

Procurar informações:
(1) na Taverna
(2) na Biblioteca
(3) no Beco
(4) continuar a jornada
>>>2

O conhecimento presente entre os livros e as pessoas no lugar podem provar-se muito uteis para voce, mas onde seria o
melhor lugar para descobrir essa informação.

aperte enter para continuar.
```

Trecho da Introdução

Escolhido o personagem, você segue buscando informações para seguir sua jornada em diferentes locais, com diferentes NPCs, tendo ainda diferentes opções de diálogo para personalizar sua experiência

3.4. Floresta

Se as informações coletadas te guiam para a Floresta, você terá que desvendar seu mistério para conseguir sair de lá ou ficará perdido em meio às árvores. No caminho, você pode encontrar itens que lhe ajudarão no futuro ou adversários para enfrentar.

```

Indicando o caminho para direita há uma placa verde, enquanto
para a esquerda há uma placa amarela.

Assim você decidiu ir para:
(1) direita
(2) esquerda
>>>2

Durante a caminhada você escuta o barulho de galhos se quebrando, mas devido a escuridão não é possível ver o
responsável pelo som.

Dessa forma você decide:
(1) seguir em frente
(2) voltar para a encruzilhada
>>>1

Após horas caminhando você vê a trilha chegar ao fim, mas sem sinal da saída.

Frustrado você decidiu:
(1) voltar
>>>1

Durante a caminhada você escuta o barulho de galhos se quebrando, mas devido a escuridão não é possível ver o
responsável pelo som.

Dessa forma você decide:
(1) seguir em frente
(2) voltar para a encruzilhada
>>>

```

Trecho da Floresta

Além de precisar encontrar a saída do labirinto que as árvores podem ser e sobreviver às batalhas, eventos aleatórios podem acontecer, te obrigando a fazer escolhas corretas para superá-los ou simplesmente torcer para a sorte estar ao seu favor.

3.5. Deserto

Se suas escolhas te direcionam ao Deserto após a parte inicial do jogo, você necessita tomar uma decisão ao chegar lá. Há três opções de caminhos diferentes para seguir nessa etapa, sendo um deles o mais eficaz. No entanto, sem nenhuma dica sobre os caminhos, precisará contar com a sorte para fazer a melhor escolha.

Tenha cuidado, pois você se envolverá em algumas batalhas ao longo dessa etapa. No entanto, se fizer escolhas corretas, você também poderá conseguir vantagens e sairá do Deserto mais preparado para o que vem a seguir.

```

Seu novo item é chave!

Após aproximadamente 1 hora, você avista a montanha ao longe...

Quando você finalmente chega à montanha, percebe que o caminho para subi-la será longo e sinuoso...

Mesmo assim, você não pode desistir. Você começa a subir a montanha, percebendo um caminho muito íngreme.

Após a difícil caminhada, você finalmente chega ao destino...

Você se encontra no topo da montanha. O vento é mais ainda mais forte e, pela altura, você tem uma visão ampla de grande
parte do deserto...

Você vê uma flor do deserto a poucos metros e caminha até ela...

Deseja coletá-la?
(1) sim
(2) não
>>>1

A flor do deserto foi adicionada aos seus itens!

Você está descendo a montanha agora...

Só resta um local para explorar agora...

```

Trecho do Deserto

Além disso, independentemente do caminho escolhido, você também precisará coletar objetos ao longo da trajetória, pois eles serão úteis para a resolução de um enigma. Resolvendo-o, você obterá uma dica valiosa para a etapa final.

3.6. Casa

Se conseguiu chegar até aqui, parabéns! Você chegou ao local onde o Cajado de Serafin está escondido! Agora os desafios aumentam e você precisa se mostrar digno da relíquia!

Diversos inimigos te aguardam dentro da casa, em diferentes salas, e não é mais possível fugir das batalhas. Você deve escolher seu caminho, mas cuidado! Uma vez decidido, não será possível voltar atrás.

```
Você deu 31 de dano ao inimigo!
Vida do inimigo: 0

Você derrotou o inimigo!

Há duas portas de madeira lisa na sala: uma na parede em frente a você e outra à esquerda.

Qual você escolhe?
(1) frente
(2) esquerda
>>>2

Você decide seguir pela porta da esquerda, pensando que poderia tentar o outro caminho caso necessário, porém a porta se
tranca sozinha assim que você passa por ela. Sem outra opção, você olha a sala em que entrou.
Não há nenhum móvel no local, apenas o que parece ser uma grande escultura. Mas quando você se aproxima ela se levanta
e
se vira para você, que percebe que na verdade a estátua era um Troll adormecido!

////////////////////////////////////
Você entrou em uma batalha contra um Troll!

O Troll prepara um ataque forte

aperte enter para continuar
```

Trecho da Casa

Espalhados pela casa, também estão poções, armadilhas e itens que podem te ajudar (ou não). Você irá precisar de toda força, sorte e inteligência que puder encontrar se quiser vender o Guardião da relíquia e completar sua missão.

3.7. Fim de jogo

Existem duas formas de acabar o jogo. A primeira é completando o objetivo e conquistando o Cajado de Serafin. Existem dois finais disponíveis nesse caso. A segunda é caso a vida do seu personagem chegue a 0 em qualquer momento do jogo. Nesse caso, a mensagem de Game Over aparece.

```

Seu dado(12) mais sua força(5) deu 17
Ataque bem sucedido!
Você deu 15 de dano ao inimigo!
Vida do inimigo: 30

=====
Turno do inimigo

O dado(18) mais força do inimigo(3) deu 21
Você recebeu um ataque!
Você recebeu 16 de dano!
Sua vida: 0

Você morreu

  GAME OVER

Jogar novamente?
(1) sim
(2) não
>>>_

```

Mensagem de Game Over

```

Você terminou o jogo!
Deseja jogar outra vez:
(1) sim
(2) não
>>>

```

Fim de jogo após conquistar o objetivo

Seja como for, você sempre terá a opção de jogar outra vez, fazendo outras escolhas e até mesmo descobrindo um final diferente.

4. Licença de uso

Copyright (c) 2020 Eliza C. Feltrin, Enzo V. Rodrigues, Luca G. Strefezzi, Maria L. M. Marques, Valeria S. Tamekuni

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software;

It must credit the original copyright holders in all copies of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.