

RELATÓRIO DO TRABALHO DE INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO (IC) - VE3

JOGO DE RPG



SEÇÃO DE ENSINO BÁSICO (SE/1) - TURMA C

GRUPO 24:

1 TEN MBAYE WADE

1 TEN DE TOGNI

AL MATEUS COSENZA

AL ISAAC UCHOA

1. Visão Geral

Neste trabalho, foi implementado em C, um jogo de RPG que se passa em uma época bem distante da qual estamos, em uma cenário onde o protagonista se encontra em frente de um castelo em ruínas, ele está em um futuro distópico.

O objetivo do jogo é encontrar dois objetos, uma chave e um tesouro. Para fins de aumentar a rejogabilidade, a chave e o tesouro aparecem no mapa de forma randomizada, a fim de garantir que o tesouro sempre irá aparecer em algum nó no fim da árvore e a chave estará em algum nó no meio. Quando o usuário passa por um nó que não seja a raiz, há 10% de chance de encontrar um monstro, assim iniciando uma batalha. A árvore consiste de 23 nós, cada nó possui o seu nome, um número de índice, 3 textos diferentes que irão aparecer dependendo das ações do usuário, indicadores para saber se possui a chave ou o tesouro, e finalmente ponteiros para poder voltar e, quando possível, seguir em frente.

No início, o protagonista tem que decidir qual item pegar do chão, o qual determinará uma pequena diferença em suas atribuições. A estrutura do usuário possui as seguintes atribuições: nível, HP (Health Points), ataque, defesa e o objeto escolhido. O usuário inicia o jogo no nível 0, e a cada batalha que o usuário ganhar, seu nível sobe também. A base do HP que o usuário ganha depende de seu nível e das atribuições ganhas do item escolhido. O mesmo segue para o ataque e a defesa.

Como visto anteriormente, ao entrar em um nó que não é a raiz, o usuário tem 10% de chance de encontrar um dos cinco inimigos possíveis: a mariposa, o rato, o macaco, o cupim gigante e a barata. Cada bicho tem sua atribuição única, com, por exemplo, a barata possuindo um valor de defesa mais alta que o comum, porém com um valor de ataque menor. Quando a batalha começa, as atribuições do inimigo são escolhidas aleatoriamente dentro de um intervalo definido pelo nível do protagonista. Assim, na batalha há duas opções que o usuário pode escolher, atacar o inimigo ou tentar fugir.

No ataque, a seguinte fórmula é usada para determinar o dano que cada um inflige no outro: $\max(\text{ataque de um} - \text{defesa do outro}, 1)$, a fim de garantir que o dano não seja nulo, garantindo que a batalha será finita. No ato do ataque, há também 30% de chance do protagonista infligir o dobro de dano previsto, definido no jogo com um “ataque crítico.” Além do ataque, o usuário pode querer fugir da

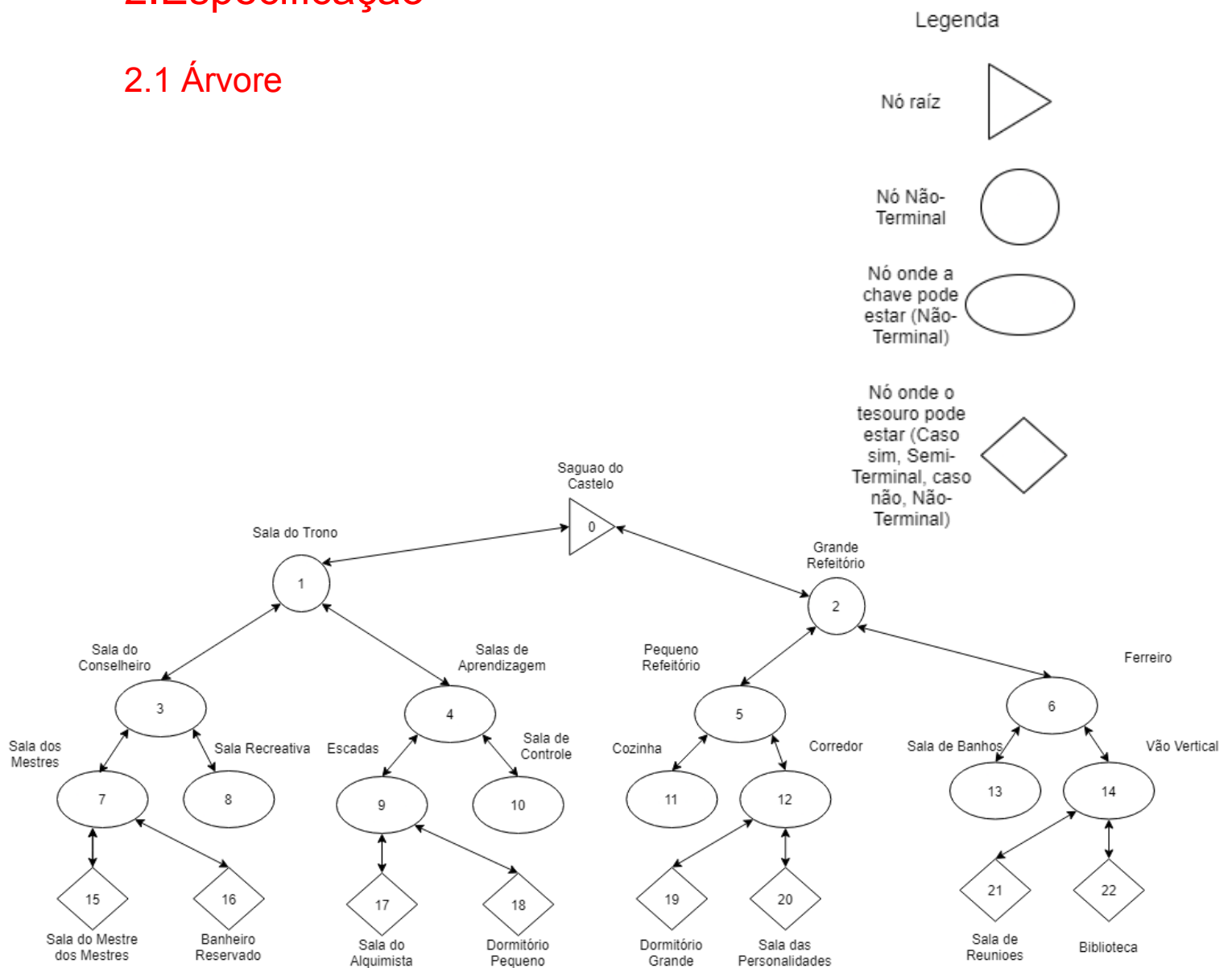
batalha caso pense que não consiga ganhar. Caso o usuário escolher o Walkie Talkie ou a Bússola, ele terá 70% de chance de escapar enquanto os outros terão somente 50%. Caso não consiga escapar, o inimigo inflige dano como se fosse uma batalha normal. No final das contas, se o inimigo acabar matando o protagonista, o jogo acaba.

Quando o usuário se encontra em uma sala, sempre haverá a opção de verificar o mapa. De acordo com a história do jogo, o protagonista no início consegue achar um pedaço de papel e carvão, assim podendo usar para se localizar ao decorrer do jogo. Dessa forma, o mapa vai se atualizando ao visitar cada local do jogo, como se o próprio protagonista estivesse modificando tal mapa.

Caso o usuário encontre a sala onde o tesouro está, mas ainda não possui a chave para poder abri-la, o jogo não irá acabar. O jogo somente acaba quando o protagonista possuir a chave ao encontrar a sala com o tesouro, assim revelando os segredos que estão por trás desse castelo.

2. Especificação

2.1 Árvore



2.2 Detalhamento de cada nó na árvore

NÓ 0 - SAGUÃO DO CASTELO	
TIPO	Raíz
INTERIOR	Sem inimigo
TEXTO	<p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local): Saguao do Castelo A sua direita e a sua esquerda, de maneira simetrica, estao dois grandes corredores, ao lado dos quais estao duas escadas. Os corredores, entretanto, estao obstruidos por escombros, somente as escadas sao, com alguma dificuldade, transitaveis. O que deseja fazer? 1 - Subir a escada da esquerda. 2 - Subir a escada da direita. 3 - Olhar o mapa. (Caso não seja a primeira vez) Saguao do Castelo De volta nesse saguao... A saida nao eh mais uma possibilidade. O que deseja fazer? 1 - Subir a escada da esquerda. 2 - Subir a escada da direita. 3 - Olhar o mapa.</p>
OPÇÕES	1: nó 1 2: nó 2 3: executar função printmap()

NÓ 1 - SALA DO TRONO	
TIPO	Não Terminal
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo
TEXTO	<p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse): Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 1. Sala do Trono Voce sobe a escada desviando de alguns escombros e chega a uma sala grande, ao entrar nela, se depara com algumas subsalas, dentre as quais esta uma grande cadeira, quem sabe um trono. Voce vasculha a sala inteira e encontra apenas uma plaqueta suja com tres letras: G, E, N. Talvez esse seja o local onde o Rei do castelo ficava durante suas horas de trabalho. Voltando ao inicio da sala, voce ve dois caminhos: Pela</p>

	<p>direita, um corredor que leva a uma sala com uma inscricao indistinguivel de longe. Pela esquerda, um outro corredor leva voce a uma outra sala ampla.</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Saguao do Castelo.</p> <p>2 - Seguir para a primeira descricao.</p> <p>3 - Seguir para a outra descricao.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 2):</p> <p>Sala do Trono (Local de numero 1)</p> <p>Ruinas de uma aparente ‘Sala de Comando’</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Saguao do Castelo.</p> <p>2 - Seguir para Sala do Conselheiro.</p> <p>3 - Seguir para o outro local, desconhecido.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 3):</p> <p>Sala do Trono (Local de numero 1)</p> <p>Ruinas de uma aparente ‘Sala de Comando’</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Saguao do Castelo.</p> <p>2 - Seguir para o outro local, desconhecido.</p> <p>3 - Seguir para Sala de Aprendizagem.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso já tenha visitado os outros dois nós):</p> <p>Sala do Trono (Local de numero 1)</p> <p>Ruinas de uma aparente ‘Sala de Comando’</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Saguao do Castelo.</p> <p>2 - Seguir para Sala do Conselheiro.</p> <p>3 - Seguir para Sala de Aprendizagem.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p>
OPÇÕES	<p>1: nó 0</p> <p>2: nó 3</p> <p>3: nó 4</p> <p>4: executar função printmap()</p>

NÓ 2 - GRANDE REFEITÓRIO	
TIPO	Não Terminal
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

<p>TEXTO</p>	<p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse): Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 2. Grande Refeitorio Depois de andar pelos corredores, voce encontra uma entrada para um salao e entra por ela. O que voce encontra e um salao grande, com mesas empoeiradas, estando algumas delas quebradas. Aparentemente, o salão era frequentado por muitas pessoas para as refeicoes. Ao lado da sala principal, voce ve uma sala anexa, semelhante a primeira, porem mais conservada. Voce pode subir ir para a sala anexa ou deixar o salao e subir uma longa escadaria. O que deseja fazer? 1 - Voltar para Saguao do Castelo. 2 - Seguir para a primeira descricao. 3 - Seguir para a outra descricao. 4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 2): Grande Refeitorio (Local de numero 2) Ruinas de um antigo rancho (aparentemente para pessoas nao importantes) O que deseja fazer? 1 - Voltar para Saguao do Castelo. 2 - Seguir para Pequeno Refeitorio. 3 - Seguir para o outro local, desconhecido. 4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 3): Grande Refeitorio (Local de numero 2) Ruinas de um antigo rancho (aparentemente para pessoas nao importantes) O que deseja fazer? 1 - Voltar para Saguao do Castelo. 2 - Seguir para o outro local, desconhecido. 3 - Seguir para Ferreiro. 4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso já tenha visitado os outros dois nós): Grande Refeitorio (Local de numero 2) Ruinas de um antigo rancho (aparentemente para pessoas nao importantes) O que deseja fazer? 1 - Voltar para Saguao do Castelo. 2 - Seguir para Pequeno Refeitorio. 3 - Seguir para Ferreiro. 4 - Olhar o mapa.</p>
<p>OPÇÕES</p>	<p>1: nó 0 2: nó 5 3: nó 6 4: executar função printmap()</p>

NÓ 3 - SALA DO CONSELHEIRO

TIPO	Não Terminal (Pode ter chave)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo
TEXTO	<p>(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):</p> <p>Parabens, voce conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que esta perdido em algum canto desse castelo.</p> <p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 3.</p> <p>Sala do Conselheiro</p> <p>Voce decidiu ir na direcao da inscricao indistinguivel. Aos poucos, a inscricao vai tornando-se dinstiguivel e voce consegue ler 'ADMINISTRACAO'. Mas que fato curioso, veja voce, um castelo teria uma sala admnistracao? Bem, pensar durante a exploracao de um castelo em ruinas nao parece ser uma atitude sensata, e melhor continuar explorando...</p> <p>Voce olha para a direita e ve um laboratorio escuro, olhando para a frente, voce ve uma sala com uma mesa e alguns acessorios sobre ela.</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Sala do Trono.</p> <p>2 - Seguir para a primeira descricao.</p> <p>3 - Seguir para a outra descricao.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 2):</p> <p>Sala do Conselheiro (Local de numero 3)</p> <p>Restos de uma sala, ve-se escrito 'ADMINISTRACAO'</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Sala do Trono.</p> <p>2 - Seguir para Sala dos Mestres.</p> <p>3 - Seguir para o outro local, desconhecido.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 3):</p> <p>Sala do Conselheiro (Local de numero 3)</p> <p>Restos de uma sala, ve-se escrito 'ADMINISTRACAO'</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Sala do Trono.</p> <p>2 - Seguir para o outro local, desconhecido.</p> <p>3 - Seguir para Sala Recreativa.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso já tenha visitado os outros dois nós):</p> <p>Sala do Conselheiro (Local de numero 3)</p> <p>Restos de uma sala, ve-se escrito 'ADMINISTRACAO'</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Sala do Trono.</p>

	2 - Seguir para Sala dos Mestres. 3 - Seguir para Sala Recreativa. 4 - Olhar o mapa.
OPÇÕES	1: nó 1 2: nó 7 3: nó 8 4: executar função printmap()

NÓ 4 - SALAS DE APRENDIZAGEM	
TIPO	Não Terminal (Pode ter chave)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo
TEXTO	<p>(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):</p> <p>Parabens, voce conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que esta perdido em algum canto desse castelo.</p> <p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 4.</p> <p>Sala de Aprendizagem</p> <p>Tendo voce decidido a seguir o caminho da sala ampla, voce entra, luzes acendem automaticamente (seria isso um feitico?). Ao observar o cenario, voce percebe que as mesas, as cadeiras e um grande retangulo verde-escuro ao fim da sala lembram salas de aula de escolas... Espera, na epoca dos castelos ja existiam escolas? Algo de errado nao esta certo...</p> <p>Mais Longe, voce ve uma escada e uma salinha com uma inscricao indistiguivel de longe.</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Sala do Trono. 2 - Seguir para a primeira descricao. 3 - Seguir para a outra descricao. 4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 2):</p> <p>Sala de Aprendizagem (Local de numero 4)</p> <p>Uma sala destruida, essas cadeiras fazem parecer de uma sala de aula...</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Sala do Trono. 2 - Seguir para Escadas. 3 - Seguir para o outro local, desconhecido. 4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 3):</p> <p>Sala de Aprendizagem (Local de numero 4)</p> <p>Uma sala destruida, essas cadeiras fazem parecer de uma</p>

	<p>sala de aula...</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Sala do Trono.</p> <p>2 - Seguir para o outro local, desconhecido.</p> <p>3 - Seguir para Sala de Controle.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso já tenha visitado os outros dois nós):</p> <p>Sala de Aprendizagem (Local de numero 4)</p> <p>Uma sala destruida, essas cadeiras fazem parecer de uma sala de aula...</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Sala do Trono.</p> <p>2 - Seguir para Escadas.</p> <p>3 - Seguir para Sala de Controle.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p>
OPÇÕES	<p>1: nó 1</p> <p>2: nó 9</p> <p>3: nó 10</p> <p>4: executar função printmap()</p>

NÓ 5 - PEQUENO REFEITÓRIO	
TIPO	Não Terminal (Pode ter chave)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo
TEXTO	<p>(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):</p> <p>Parabens, voce conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que esta perdido em algum canto desse castelo.</p> <p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 5.</p> <p>Pequeno Refeitorio</p> <p>Ao entrar na sala mais conservada, voce nota que ha uma sutil diferenca entre as duas salas, a primeira sala era a sala em que os lacaios do rei comiam, enquanto na outra, a mais conservada, os mais nobres subordinados da coroa comiam.</p> <p>Alem disso, voce olha para a direita e ve uma porta entreaberta de onde vem uma luz fraca. Olhando pela janela, voce ve uma longa escadaria.</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Grande Refeitorio.</p> <p>2 - Seguir para a primeira descricao.</p> <p>3 - Seguir para a outra descricao.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 2):</p> <p>Pequeno Refeitorio (Local de numero 5)</p>

	<p>Restos de um refeitório, mas esse parece ser mais elaborado O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Grande Refeitório. 2 - Seguir para Cozinha. 3 - Seguir para o outro local, desconhecido. 4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 3): Pequeno Refeitório (Local de número 5)</p> <p>Restos de um refeitório, mas esse parece ser mais elaborado O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Grande Refeitório. 2 - Seguir para o outro local, desconhecido. 3 - Seguir para Corredor. 4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso já tenha visitado os outros dois nós): Pequeno Refeitório (Local de número 5)</p> <p>Restos de um refeitório, mas esse parece ser mais elaborado O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Grande Refeitório. 2 - Seguir para Cozinha. 3 - Seguir para Corredor. 4 - Olhar o mapa.</p>
OPÇÕES	<p>1: nó 2 2: nó 11 3: nó 12 4: executar função printmap()</p>

NÓ 6 - FERREIRO	
TIPO	Não Terminal (Pode ter chave)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo
TEXTO	<p>(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):</p> <p>Parabéns, você conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que está perdido em algum canto desse castelo.</p> <p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, você o marca no seu mapa com o número 6.</p> <p>Ferreiro</p> <p>Ao entrar pelo laboratório escuro, você consegue acender uma tocha. Ao examinar com atenção, você distingue estruturas grandes e complexas de metal. Seriam elas armamentos? Hummm, mas que estranho, esse castelo era um polo de avanço tecnológico. Seria mesmo este castelo um castelo medieval? Talvez você esteja apenas delirando pelo tempo que passou no meio das ruínas... Ou será que...</p>

	<p>Bem, nao ha tempo!!</p> <p>Na sua esquerda ha uma sala cheia de roupas na porta, na direita, um fosso com uma cabine dentro, seria um elevador?</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Grande Refeitorio.</p> <p>2 - Seguir para a primeira descricao.</p> <p>3 - Seguir para a outra descricao.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 2):</p> <p>Ferreiro (Local de numero 6)</p> <p>Um laboratorio, mas tambem cheio de pecas de armas?</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Grande Refeitorio.</p> <p>2 - Seguir para Sala de Banhos.</p> <p>3 - Seguir para o outro local, desconhecido.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 3):</p> <p>Ferreiro (Local de numero 6)</p> <p>Um laboratorio, mas tambem cheio de pecas de armas?</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Grande Refeitorio.</p> <p>2 - Seguir para o outro local, desconhecido.</p> <p>3 - Seguir para Vao Vertical.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso já tenha visitado os outros dois nós):</p> <p>Ferreiro (Local de numero 6)</p> <p>Um laboratorio, mas tambem cheio de pecas de armas?</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Grande Refeitorio.</p> <p>2 - Seguir para Sala de Banhos.</p> <p>3 - Seguir para Vao Vertical.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p>
OPÇÕES	<p>1: nó 2</p> <p>2: nó 13</p> <p>3: nó 14</p> <p>4: executar função printmap()</p>

NÓ 7 - SALA DOS MESTRES	
TIPO	Não Terminal (Pode ter chave)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

TEXTO

(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):

Parabens, voce conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que esta perdido em algum canto desse castelo.

(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):

Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 7.

Sala dos Mestres

Ao entrar no laboratorio escuro, suas pupilas se ajustam e voce consegue, as poucos, distinguir os moveis do laboratorio. Pilhas e mais pilhas de papel por todos os lados. Em um ponto iluminado sobre uma das mesas, voce consegue enxergar a palavra 'Mestrado'. Seria esse o local onde os mestres da corte passavam seus dias estudando?

Olhando com atencao, voce ve uma porta que parece adentrar para um laboratorio ainda mais profundo, onde homens ainda mais sabios se recolhiam para estudar...

Olhando de relance para o outro lado, voce ve uma porta com uma iluminacao leve, um mal cheiro forte e um fio de agua correndo pela porta.

O que deseja fazer?

1 - Voltar para Sala do Conselheiro.

2 - Seguir para a primeira descricao.

3 - Seguir para a outra descricao.

4 - Olhar o mapa.

(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 2):

Sala dos Mestres (Local de numero 7)

Um antigo laboratorio, aparentemente usado por alunos de mestrado

O que deseja fazer?

1 - Voltar para Sala do Conselheiro.

2 - Seguir para Sala do Mestre dos Mestres.

3 - Seguir para o outro local, desconhecido.

4 - Olhar o mapa.

(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 3):

Sala dos Mestres (Local de numero 7)

Um antigo laboratorio, aparentemente usado por alunos de mestrado

O que deseja fazer?

1 - Voltar para Sala do Conselheiro.

2 - Seguir para o outro local, desconhecido.

3 - Seguir para Banheiro Reservado.

4 - Olhar o mapa.

(Caso já tenha visitado os outros dois nós):

Sala dos Mestres (Local de numero 7)

Um antigo laboratorio, aparentemente usado por alunos de mestrado

O que deseja fazer?

1 - Voltar para Sala do Conselheiro.

	2 - Seguir para Sala do Mestre dos Mestres. 3 - Seguir para Banheiro Reservado. 4 - Olhar o mapa.
OPÇÕES	1: nó 3 2: nó 15 3: nó 16 4: executar função printmap()

NÓ 8 - SALA RECREATIVA	
TIPO	Não Terminal (Pode ter chave, ao mesmo tempo um beco sem saída)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo
TEXTO	<p>(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):</p> <p>Parabens, voce conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que esta perdido em algum canto desse castelo.</p> <p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 8.</p> <p>Sala Recreativa</p> <p>Ao entrar na sala da mesa, voce se depara com uma garrafinha de cafe e biscoitinhos. Mas que local familiar... sera aqui se reuniam os sabios do castelo? Sera que ainda ha algo para olhar aqui? O que?! Nao me diga que voce esta pensando em comer os biscoitinhos e tomar aquele cafe!!</p> <p>Apos uma melhor inspecao, ve-se que nao ha outra saida aqui sem ser por onde voce entrou.</p> <p>Voltando. . .</p> <p>Pressione a tecla 'enter' para continuar</p> <p>(Caso não seja a primeira vez):</p> <p>Sala Recreativa (Local de numero 8)</p> <p>Ruinas de uma sala, parece um lugar onde algumas pessoas iam para descansar</p> <p>Apos uma melhor inspecao, ve-se que nao ha outra saida aqui sem ser por onde voce entrou.</p> <p>Voltando. . .</p> <p>Pressione a tecla 'enter' para continuar</p>
OPÇÕES	Apertar a tecla “enter” para voltar para o nó 3

NÓ 9 - ESCADAS	
TIPO	Não Terminal (Pode ter chave)

INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo
TEXTO	<p>(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):</p> <p>Parabens, voce conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que esta perdido em algum canto desse castelo.</p> <p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 9</p> <p>Escadas</p> <p>Longas escadarias em formato de caracol, degraus em marmore e corrimaos em ferro, hoje ja desgastados pela oxidacao.</p> <p>Ao subir, pela esquerda encontramos um lugar grande com varios destrocicos em vidro, ja, pela direita, o que parece que sao ruinas em madeira.</p> <p>O que deseja fazer?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Voltar para Sala de Aprendizagem. 2 - Seguir para a primeira descricao. 3 - Seguir para a outra descricao. 4 - Olhar o mapa. <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 2):</p> <p>Escadas (Local de numero 9)</p> <p>Um conjunto de escadas, sera que levam para outro pavimento?</p> <p>O que deseja fazer?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Voltar para Sala de Aprendizagem. 2 - Seguir para Sala do Alquimista. 3 - Seguir para o outro local, desconhecido. 4 - Olhar o mapa. <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 3):</p> <p>Escadas (Local de numero 9)</p> <p>Um conjunto de escadas, sera que levam para outro pavimento?</p> <p>O que deseja fazer?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Voltar para Sala de Aprendizagem. 2 - Seguir para o outro local, desconhecido. 3 - Seguir para Dormitorio Pequeno. 4 - Olhar o mapa. <p>(Caso já tenha visitado os outros dois nós):</p> <p>Escadas (Local de numero 9)</p> <p>Um conjunto de escadas, sera que levam para outro pavimento?</p> <p>O que deseja fazer?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Voltar para Sala de Aprendizagem. 2 - Seguir para Sala do Alquimista. 3 - Seguir para Dormitorio Pequeno. 4 - Olhar o mapa.
OPÇÕES	1: nó 3

	2: nó 15 3: nó 16 4: executar função printmap()
--	---

NÓ 10 - SALA DE CONTROLE	
TIPO	Não Terminal (Pode ter chave, ao mesmo tempo um beco sem saída)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo
TEXTO	<p>(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):</p> <p>Parabens, voce conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que esta perdido em algum canto desse castelo.</p> <p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 10.</p> <p>Sala de Controle</p> <p>Lugar bem pequeno com pequenas mesas e cadeiras, poucas pessoas deviam utilizar o que esse comodo tinha a oferecer, porem pelos quadros e anotacoes encontrados, devia ser um setor voltado a administracao. Como aparenta ser um ambiente reservado, nao existe caminhos alem daqui.</p> <p>Apos uma melhor inspecao, ve-se que nao ha outra saida aqui sem ser por onde voce entrou.</p> <p>Voltando. . .</p> <p>Pressione a tecla 'enter' para continuar</p> <p>(Caso não seja a primeira vez):</p> <p>Sala de Controle (Local de numero 10)</p> <p>Ruinas de uma sala... Esses montes de telefones lembram uma secretaria</p> <p>Apos uma melhor inspecao, ve-se que nao ha outra saida aqui sem ser por onde voce entrou.</p> <p>Voltando. . .</p> <p>Pressione a tecla 'enter' para continuar</p>
OPÇÕES	Apertar a tecla “enter” para voltar para o nó 4

NÓ 11 - COZINHA	
TIPO	Não Terminal (Pode ter chave, ao mesmo tempo um beco sem saída)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

TEXTO	<p>(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):</p> <p>Parabens, voce conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que esta perdido em algum canto desse castelo.</p> <p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 11.</p> <p>Cozinha</p> <p>Ambiente com muitos equipamentos em aco e bacias enormes, tambem em aco. Creio que essas bacias eram aquecidas nesses equipamentos para o preparo de diversos cardapios. A comida devia ser maravilhosa!</p> <p>Apos uma melhor inspecao, ve-se que nao ha outra saida aqui sem ser por onde voce entrou.</p> <p>Voltando. . .</p> <p>Pressione a tecla 'enter' para continuar</p> <p>(Caso não seja a primeira vez):</p> <p>Cozinha (Local de numero 11)</p> <p>Isso daqui era certamente uma cozinha</p> <p>Apos uma melhor inspecao, ve-se que nao ha outra saida aqui sem ser por onde voce entrou.</p> <p>Voltando. . .</p> <p>Pressione a tecla 'enter' para continuar</p>
OPÇÕES	Apertar a tecla “enter” para voltar para o nó 5

NÓ 12 - CORREDOR	
TIPO	Não Terminal (Pode ter chave)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo
TEXTO	<p>(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):</p> <p>Parabens, voce conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que esta perdido em algum canto desse castelo.</p> <p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 12</p> <p>Corredor</p> <p>Longo corredor em ruínas e teias de aranha, sem muito o que oferecer.</p> <p>Porem levam a dois caminhos distintos, a esquerda leva para um comodo relativamente grande com estruturas de madeira, e a direita para um grande salao com pinturas na parede.</p> <p>O que deseja fazer?</p>

	<p>1 - Voltar para Sala de Aprendizagem. 2 - Seguir para a primeira descricao. 3 - Seguir para a outra descricao. 4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 2): Corredor (Local de numero 12) Um corredor aos pedacos, sera que leva para outro pavimento? O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Pequeno Refeitorio. 2 - Seguir para Dormitorio Grande. 3 - Seguir para o outro local, desconhecido. 4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 3): Corredor (Local de numero 12) Um corredor aos pedacos, sera que leva para outro pavimento? O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Pequeno Refeitorio. 2 - Seguir para o outro local, desconhecido. 3 - Seguir para Sala das Personalidades. 4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso já tenha visitado os outros dois nós): Corredor (Local de numero 12) Um corredor aos pedacos, sera que leva para outro pavimento? O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Pequeno Refeitorio. 2 - Seguir para Dormitorio Grande. 3 - Seguir para Sala das Personalidades. 4 - Olhar o mapa.</p>
OPÇÕES	<p>1: nó 5 2: nó 19 3: nó 20 4: executar função printmap()</p>

NÓ 13 - SALA DE BANHOS	
TIPO	Não Terminal (Pode ter chave, ao mesmo tempo um beco sem saída)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

TEXTO	<p>(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):</p> <p>Parabens, voce conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que esta perdido em algum canto desse castelo.</p> <p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 13.</p> <p>Sala de Banhos</p> <p>Pequeno ambiente com armarios e bancos. Alguns armarios, estao com pecas de roupas antigas e num ambiente anexado, varios canos saindo das paredes sao vistos, devem ser algum mecanismo para que saia agua, bem provavel que essa agua era utilizada para banhos devido a altura dos canos.</p> <p>Apos uma melhor inspecao, ve-se que nao ha outra saida aqui sem ser por onde voce entrou.</p> <p>Voltando. . .</p> <p>Pressione a tecla 'enter' para continuar</p> <p>(Caso não seja a primeira vez):</p> <p>Sala de Banhos (Local de numero 13)</p> <p>Um vestiario arruinado, ha roupas por todo lado e canos despedacados.</p> <p>Apos uma melhor inspecao, ve-se que nao ha outra saida aqui sem ser por onde voce entrou.</p> <p>Voltando. . .</p> <p>Pressione a tecla 'enter' para continuar</p>
OPÇÕES	Apertar a tecla “enter” para voltar para o nó 6

NÓ 14 - VÃO VERTICAL	
TIPO	Não Terminal (Pode ter chave)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo
TEXTO	<p>(Caso a chave secreta esteja aqui, será impresso isso ao entrar pela primeira vez):</p> <p>Parabens, voce conseguiu achar a chave secreta, agora consegue abrir o tesouro que esta perdido em algum canto desse castelo.</p> <p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 14</p> <p>Vao Vertical</p> <p>Entramos num pequeno cubiculo, porem com uma altura enorme. Ao olhar para cima, uma porta no andar superior esta entreaberta, acredito, que, em epocas passadas, pessoas eram transportadas para cima e para baixo nesse longo vao</p>

	<p>vertical por algum mecanismo.</p> <p>Depois de escalar e entrar nessa porta, observamos que a esquerda existem um enorme salao e a direita, uma sala menor com grandes prateleiras.</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Ferreiro.</p> <p>2 - Seguir para a primeira descricao.</p> <p>3 - Seguir para a outra descricao.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 2):</p> <p>Vao Vertical (Local de numero 14)</p> <p>Um simples elevador, sera que ainda funciona?</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Ferreiro.</p> <p>2 - Seguir para Sala de Reunioes.</p> <p>3 - Seguir para o outro local, desconhecido.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso não seja a primeira vez e tenha escolhido a opção 3):</p> <p>Vao Vertical (Local de numero 14)</p> <p>Um simples elevador, sera que ainda funciona?</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Ferreiro.</p> <p>2 - Seguir para o outro local, desconhecido.</p> <p>3 - Seguir para Biblioteca.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p> <p>(Caso já tenha visitado os outros dois nós):</p> <p>Vao Vertical (Local de numero 14)</p> <p>Um simples elevador, sera que ainda funciona?</p> <p>O que deseja fazer?</p> <p>1 - Voltar para Ferreiro.</p> <p>2 - Seguir para Sala de Reunioes.</p> <p>3 - Seguir para Bibliotec.</p> <p>4 - Olhar o mapa.</p>
OPÇÕES	<p>1: nó 6</p> <p>2: nó 21</p> <p>3: nó 22</p> <p>4: executar função printmap()</p>

NÓ 15 - SALA DO MESTRE DOS MESTRES	
TIPO	Semi-Terminal (Pode ter o tesouro)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

TEXTO	<p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 15</p> <p>Sala do Mestre dos Mestres</p> <p>Chegamos num lugar onde sao encontradas diversas maquinas e restos de computador. Pela complexidade dos equipamentos, somente pessoas com um grau alto de sabedoria poderia usa-los, devem ser pessoas que almejam um alto titulo academico. Apesar das estruturas impactantes, nao tem para onde ir.</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para o local anterior. . .</p> <p>(Caso não seja a primeira vez):</p> <p>Sala do Mestre dos Mestres (Local de numero 15)</p> <p>Um laboratorio destruido, esses restos aqui parecem de alguem cursando um doutorado...</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para a sala anterior...</p>
OPÇÕES	Pressionar o botão “enter” para voltar ao nó 7 ou executar o final.

NÓ 16 - BANHEIRO RESERVADO	
TIPO	Semi-Terminal (Pode ter o tesouro)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

TEXTO	<p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 16</p> <p>Banheiro Reservado</p> <p>Comodo apertado, porem, com diversas estruturas para realizar as necessidades. Como o ambiente eh pequeno e foram encontradas trancas nas portas, eh notorio que so um certo grupo de pessoas usavam as estruturas desse lugar, provavelmente, as pessoas com um grau de intelecto maior que as demais. O ambiente eh tao pequeno que nao existe nem porta.</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para o local anterior. . .</p> <p>(Caso não seja a primeira vez):</p> <p>Banheiro Reservado (Local de numero 16)</p> <p>Restos de um banheiro... Ainda fede muito</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para a sala anterior...</p>
OPÇÕES	Pressionar o botão “enter” para voltar ao nó 7 ou executar o final.

NÓ 17 - SALA DO ALQUIMISTA	
TIPO	Semi-Terminal (Pode ter o tesouro)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

TEXTO	<p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 17</p> <p>Sala do Alquimista</p> <p>Lugar muito amplo, com diversos balcoes. Ao observar melhor, sao encontrados diversos tipos de vidracarias e residuos de diversas misturas. Tudo indica que experimentos quimicos eram realizados nesse ambiente. Mas para que esses experimentos serviam? Essa duvida vai perdurar, assim como a resposta da grande pergunta 'para onde nos vamos?', nao existe nenhuma porta, entao temos que voltar.</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para o local anterior. . .</p> <p>(Caso não seja a primeira vez):</p> <p>Sala do Alquimista (Local de numero 17)</p> <p>Restos de um laboratorio, varias garrafas espalhadas com simbolos quimicos</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para a sala anterior...</p>
OPÇÕES	Pressionar o botão “enter” para voltar ao nó 9 ou executar o final.

NÓ 18 - DORMITÓRIO PEQUENO	
TIPO	Semi-Terminal (Pode ter o tesouro)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

TEXTO	<p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 18</p> <p>Dormitorio Pequeno</p> <p>Nada aqui eh interessante, temos diversos armarios vazios e camas; uma sobre as outras. Porem eh encontrado certas placas degradadas com o tempo e eh possivel ler em uma delas que aqui so eram permitidas mulheres. Entao, eh de supor, que seria um ambiente para acolher diversas meninas dessa era.</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para o local anterior. . .</p> <p>(Caso não seja a primeira vez):</p> <p>Dormitorio Pequeno (Local de numero 18)</p> <p>Um alojamento destruido, porem meio pequeno, poucas pessoas viviam aqui</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para a sala anterior...</p>
OPÇÕES	Pressionar o botão “enter” para voltar ao nó 9 ou executar o final.

NÓ 19 - DORMITÓRIO GRANDE	
TIPO	Semi-Terminal (Pode ter o tesouro)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

TEXTO	<p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 19</p> <p>Dormitorio Grande</p> <p>Ambiente com estruturas que mais se parecem com camas, o diferente eh que eh uma em cima da outra! Tal ideia deve ter sido desenvolvida para otimizar o pequeno espaco, entao, provavelmente, estamos num lugar que um dia servia como um tipo de dormitorio.</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para o local anterior. . .</p> <p>(Caso não seja a primeira vez):</p> <p>Dormitorio Grande (Local de numero 19)</p> <p>Ruinas de um alojamento, mas esse daqui eh bem grande</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para a sala anterior...</p>
OPÇÕES	Pressionar o botão “enter” para voltar ao nó 12 ou executar o final.

NÓ 20 - SALA DAS PERSONALIDADES	
TIPO	Semi-Terminal (Pode ter o tesouro)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

TEXTO	<p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 20</p> <p>Sala das Personalidades</p> <p>Ao que parece, esta eh uma sala bem grande com grandes degraus. Bem provavel que esses degraus abrigavam certas cadeiras para aulas serem ministradas. Adicionalmente, duas figuras de personalidades estao em destaque nas largas paredes, talvez sejam cientistas de uma era longinqua.</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para o local anterior. . .</p> <p>(Caso não seja a primeira vez):</p> <p>Sala das personalidades (Local de numero 20)</p> <p>Um anfiteatro bem grande, por que ha duas figuras vesgas no fundo?</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para a sala anterior...</p>
OPÇÕES	Pressionar o botão “enter” para voltar ao nó 12 ou executar o final.

NÓ 21 - SALA DE REUNIÕES	
TIPO	Semi-Terminal (Pode ter o tesouro)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

TEXTO	<p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse):</p> <p>Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 21</p> <p>Sala de Reunioes</p> <p>Chegamos num ambiente enorme, com o que parece, um palco imponente e com centenas de assentos, onde um dia, abrigava multidoes de pessoas para algum tipo de conferencia ou palestra. Nota-se tambem, uma diversidade de estandartes em suas paredes que provavelmente significava algo sobre a soberania de algum territorio.</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para o local anterior. . .</p> <p>(Caso não seja a primeira vez):</p> <p>Sala de Reunioes (Local de numero 21)</p> <p>Um salao gigante, parece um auditorio, com um mapa gigante de um antigo pais na parte de tras.</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro!</p> <p>(Execução da parte final, que será detalhado posteriormente)</p> <p>(Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave):</p> <p>Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro!</p> <p>Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir.</p> <p>Voltando para a sala anterior...</p>
OPÇÕES	Pressionar o botão “enter” para voltar ao nó 14 ou executar o final.

NÓ 22 - BIBLIOTECA	
TIPO	Semi-Terminal (Pode ter o tesouro)
INTERIOR	10% de chance de haver um inimigo

<p>TEXTO</p>	<p>(Caso seja a primeira vez adentrando o local e não tenha ido para outro nó além desse): Ao entrar no local pela primeira vez, voce o marca no seu mapa com o numero 22 Sala dos Livros Ao adentrar no recinto, observa-se grandes prateleiras empoeiradas como uma vastidao de livros de diversos assuntos que vao desde matematica antiga ate relatos de historias militares. (Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave): Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro! Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro! (Execução da parte final, que será detalhado posteriormente) (Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave): Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro! Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir. Voltando para o local anterior. . . (Caso não seja a primeira vez): Sala dos Livros (Local de numero 22) Somente ha livros rasgados e jogados no chao, certamente era uma biblioteca (Caso o tesouro esteja aqui e o usuário tenha a chave): Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro! Voce possui a chave secreta para abrir o tesouro! (Execução da parte final, que será detalhado posteriormente) (Caso o tesouro esteja aqui e o usuário não tenha a chave): Parabens, voce conseguiu encontrar o tesouro! Infelizmente, o tesouro esta trancando e voce nao possui a chave secreta para poder abrir. Voltando para a sala anterior...</p>
<p>OPÇÕES</p>	<p>Pressionar o botão “enter” para voltar ao nó 14 ou executar o final.</p>

2.3 Detalhamento da Batalha

A batalha sempre iniciará com a seguinte mensagem: “Voce acaba de entrar em uma batalha contra o %s!”, onde o %s é o nome do inimigo encontrado. Além disso, aparece também “O inimigo %s possui nivel %d, com HP %d, ataque %d e defesa %d.”, onde esses valores são gerados quando a batalha ocorre. Os limites dessas atribuições são aleatórias, porém limitado pelo nível do usuário. Após isso, a batalha entra em um loop até o HP do inimigo ou do usuário alcançar 0. Nesse loop, sempre aparece as seguintes mensagens:

- “(nome usuario): HP = %d, Ataque = %d, Defesa = %d, Nivel = %d”
- “(nome inimigo): HP = %d, Ataque = %d, Defesa = %d, Nivel = %d”
- “Voce esta na rodada %d”
- “O que deseja fazer?”

- “1 - Atacar”
 - “2 - Tentar fugir”
- Caso o usuário escolha a opção 1:
- “Atacando!”
 - “Ataque Critico!” (Há 30% de chance de isso acontecer, efetivamente dobrando o dano do ataque do usuário)
 - “Voce deu %d de dano enquanto o inimigo %s deu %d de dano” (Esses danos são calculados baseado nas atribuições de defesa e ataque do usuário e do inimigo)
 - “O seu HP ao final da rodada eh: %d de %d”
 - “HP do inimigo ao final da rodada eh: %d de %d”
 - “Por pouco voce escapou dessa! Tera que descansar por um bom tempo para se recuperar.” (Essa mensagem somente aparece quando o usuário ganha com muito pouco HP sobrando, valor menor que 3)
 - “Voce morreu! Infelizmente o jogo acaba por aqui. Obrigado por jogar!” (Caso o usuário acabe morrendo, o jogo acaba)
 - “Parabens, voce subiu de nivel, agora eh nivel %d” (Ao ganhar uma batalha, o nível do usuário aumenta por 1)
 - “Apos essa ardua batalha, voce descansa para recuperar completamente o seu HP.” (O protagonista descansa para recuperar o seu HP)
- Caso o usuário escolha a opção 2:
- “Voce conseguiu fugir com sucesso! Voce agora descansa para pode recuperar o seu HP.” (Caso consiga, há uma probabilidade normal de 50% de chance de escapar, porém dependendo do item escolhido no início, pode aumentar para 70% de chance. Após isso, o usuário segue para a sala normalmente)
 - “Nao conseguiu fugir!” (Caso a aleatoriedade não permita)
 - “O inimigo %s consegue te atacar! Ele te da %d de dano. Seu HP final: %d de %d” (Já que não consegue fugir, o inimigo consegue efetuar um golpe no protagonista, assim diminuindo seu HP)

2.4 Detalhamento do Final

O enredo do jogo consiste na sabotagem do IME por parte de alunos do ITA, que decidiram aprisionar o espectro de Ricardo Franco para poderem assumir o primeiro lugar na classificação de cursos de engenharia no Brasil. Sendo assim, o final consiste na resolução do enredo e na explicação do mistério. Foram feitos cinco finais alternativos, baseados no item inicial que o protagonista escolheu. A escolha dos itens foi feita com base nos cursos do IME, sendo assim, a chave inglesa representa o curso de engenharia mecânica, o circuito avulso representa os cursos da SE/3, o walkie talkie representa o curso de telecomunicações, a bússola representa o curso de cartografia e, por fim, o tijolo representa o curso de fortificação e construção.

Além disso, no tesouro encontrado pelo protagonista, há um mapa com a correlação entre os locais do castelo em ruínas e o IME, visto que o protagonista não sabe, a princípio, que está no IME. Para o jogo ficar mais coerente, a correlação dos locais IME/“castelo” foi implementada de modo que o jogador veja a correlação apenas das salas que explorou.

Textos dos finais alternativos:

OBS.: Os textos apresentam erros ortográficos porque não foram utilizados acentos nem caracteres especiais no código.

FINAL 01 :

Ao abrir a caixa do tesouro, a caixa voa das suas mãos por ocasião de uma explosão verde-oliva. Depois de se recuperar e recobrar os sentidos, você vê o espectro de um militar barbudo. Você está prestes a chamar o militar de varado e acochambrado, até que, por intervenção divina, você percebe que é o espectro de Ricardo Franco, o Patrono dos engenheiros militares. O espectro se aproxima de você e começa a falar

Espectro de Ricardo Franco: Ora Ora, quem diria, um paisano me libertou de minha prisão. Não sei ao certo o que houve com esta honrosa casa, mas desde que alguns militares da aeronáutica vieram fazer uma visita suspeita eu perdi a consciência. Venha cá, o que você tem aí na mão?

(Ricardo Franco examina sua mão e pega o tijolo)

Espectro de Ricardo Franco: Humm, um tijolo, venha aqui, venha aqui.

Ricardo Franco se aproxima de uma parede com um buraco no formato do seu tijolo e encaixa o tijolo. De repente, uma onda de luz irradia o ambiente restaurando todas as ruínas. O “Castelo” retoma sua forma plena e Ricardo Franco brada “VIBRA ALUNO!!!”

Espectro de Ricardo Franco: Ora Ora, agora tudo ficou claro, lembro-me bem do que aconteceu. Depois do IME conseguir passar 25 anos consecutivos sendo a melhor faculdade de engenharia do Brasil, alguns alunos de um instituto de outra força decidiram lançar o feitiço em minha honrosa casa. Graças a você, querido paisano, o Instituto Militar de Engenharia, Real academia de Artilharia, Fortificação e Desenho, 1792, vai poder voltar a assumir sua posição na realidade acadêmica nacional. Por ter escolhido o tijolo, você vai ter o privilégio de fazer o curso de fortificação e construção! Até mais, paisano!

FINAL 02 :

Ao abrir a caixa do tesouro, a caixa voa das suas mãos por ocasião de uma explosão verde-oliva. Depois de se recuperar e recobrar os sentidos, você vê o espectro de um militar barbudo. Você está prestes a chamar o militar de varado e acochambrado, até que, por intervenção divina, você percebe que é o espectro de Ricardo Franco, o Patrono dos engenheiros militares. O espectro se aproxima de você e começa a falar

Espectro de Ricardo Franco: Ora Ora, quem diria, um paisano me libertou de minha prisão. Não sei ao certo o que houve com esta honrosa casa, mas desde que alguns militares da aeronáutica vieram fazer uma visita suspeita eu perdi a consciência. Venha cá, o que você tem aí na mão?

(Ricardo Franco examina sua mão e pega o walkie talkie)

Espectro de Ricardo Franco: Humm, um radinho, venha aqui, venha aqui.

Ricardo Franco aperta o botão vermelho e aciona os lançadores de mísseis controlados pelo sistema ASTROS II. De repente, uma parede de mísseis teleguiados vem em direção ao IME e destrói um campo de força. O “Castelo” retoma sua forma plena e Ricardo Franco brada “VIBRA ALUNO!!!”

Espectro de Ricardo Franco: Ora Ora, agora tudo ficou claro, lembro-me bem do que aconteceu. Depois do IME conseguir passar 25 anos consecutivos sendo a melhor faculdade de engenharia do Brasil, alguns alunos de um instituto de outra força decidiram colocar um campo de força que deixava em ruínas a minha honrosa casa. Graças a você, querido paisano, o Instituto Militar de Engenharia, Real academia de Artilharia, Fortificação e Desenho, 1792, vai poder voltar a assumir sua posição na realidade acadêmica nacional. Por ter escolhido o walkie talkie, você vai ter o privilégio de fazer o curso de telecomunicações! Até mais, paisano!

FINAL 03 :

Ao abrir a caixa do tesouro, a caixa voa das suas mãos por ocasião de uma explosão verde-oliva. Depois de se recuperar e recobrar os sentidos, você vê o espectro de um militar barbudo. Você está prestes a chamar o militar de varado e acochambrado, até que, por intervenção divina, você percebe que é o espectro de Ricardo Franco, o Patrono dos engenheiros militares. O espectro se aproxima de você e começa a falar

Espectro de Ricardo Franco: Ora Ora, quem diria, um paisano me libertou de minha prisão. Não sei ao certo o que houve com esta honrosa casa, mas desde que alguns militares da aeronáutica vieram fazer uma visita suspeita eu perdi a consciência. Venha cá, o que você tem aí na mão?

(Ricardo Franco examina sua mão e pega o circuito avulso)

Espectro de Ricardo Franco: Humm, um circuito avulso, venha aqui, venha aqui.

Ricardo Franco acopla o circuito avulso a uma estrutura maior e uma luz é irradiada e uma voz robótica fala, em bom tom: “Sistema Iteano de arruinamento desabilitado”. O “Castelo” retoma sua forma plena e Ricardo Franco brada “VIBRA ALUNO!!!”

Espectro de Ricardo Franco: Ora Ora, agora tudo ficou claro, lembro-me bem do que aconteceu. Depois do IME conseguir passar 25 anos consecutivos sendo a melhor faculdade de engenharia do Brasil, alguns alunos de um instituto de outra força decidiram montar um sistema eletrônico a fim de deixar em ruínas a minha honrosa casa. Graças a você, querido paisano, o Instituto Militar de Engenharia, Real academia de Artilharia, Fortificação e Desenho, 1792, vai poder voltar a assumir sua posição na realidade acadêmica nacional. Por ter escolhido o circuito avulso, você vai ter o privilégio de fazer qualquer curso da SE/3 ! Até mais, paisano!

FINAL 04 :

Ao abrir a caixa do tesouro, a caixa voa das suas mãos por ocasião de uma explosão verde-oliva. Depois de se recuperar e recobrar os sentidos, você vê o espectro de um militar barbudo. Você está prestes a chamar o militar de varado e acochambrao, até que, por intervenção divina, você percebe que é o espectro de Ricardo Franco, o Patrono dos engenheiros militares. O espectro se aproxima de você e começa a falar

Espectro de Ricardo Franco: Ora Ora, quem diria, um paisano me libertou de minha prisão. Não sei ao certo o que houve com esta honrosa casa, mas desde que alguns militares da aeronáutica vieram fazer uma visita suspeita eu perdi a consciência. Venha cá, o que você tem aí na mão?

(Ricardo Franco examina sua mão e pega a chave inglesa)

Espectro de Ricardo Franco: Humm, uma chave inglesa, venha aqui, venha aqui.

Ricardo Franco pega a chave inglesa, desce até o terreiro e começa a consertar um blindado, trata-se do Guarani, o blindado projetado por engenheiros do IME. O espectro leva você, dentro do blindado, até São José dos Campos e vai tirar satisfações com alguns alunos de lá. Depois de algumas mijadas, os alunos do outro instituto admitem seu erro e voltam com o espectro para o IME. O espectro manda os alunos limparem toda a bagunça enquanto sentam e levantam ao silvo de apito. O “Castelo” retoma sua forma plena e Ricardo Franco brada “VIBRA ALUNO!!!”

Espectro de Ricardo Franco: Ora Ora, agora tudo ficou claro, lembro-me bem do que aconteceu. Depois do IME conseguir passar 25 anos consecutivos sendo a melhor faculdade de engenharia do Brasil, alguns alunos de um instituto de outra força decidiram vandalizar a minha honrosa casa. Graças a você, querido paisano, o Instituto Militar de Engenharia, Real academia de Artilharia, Fortificação e Desenho, 1792, vai poder voltar a assumir sua posição na realidade acadêmica nacional. Por ter escolhido o walkie talkie, você vai ter o privilégio de fazer curso de Engenharia Mecânica! Até mais, paisano!

FINAL 05 :

Ao abrir a caixa do tesouro, a caixa voa das suas mãos por ocasião de uma explosão verde-oliva. Depois de se recuperar e recobrar os sentidos, você vê o espectro de um militar barbudo. Você está prestes a chamar o militar de varado e acochambrao, até que, por intervenção divina, você percebe que é o espectro de Ricardo Franco, o Patrono dos engenheiros militares. O espectro se aproxima de você e começa a falar

Espectro de Ricardo Franco: Ora Ora, quem diria, um paisano me libertou de minha prisão. Não sei ao certo o que houve com esta honrosa casa, mas desde que

alguns militares da aeronautica vieram fazer uma visita suspeita eu perdi a consciencia. Venha ca, o que voce tem ai na mao?

(Ricardo Franco examina sua mao e pega a bussola)

Espectro de Ricardo Franco: Humm, uma bussola, venha aqui, venha aqui.

Ricardo Franco pega a bussola e brada "DIRECAO AO INFINITO, OOORDINARIO!! MAARCHE!". Depois de marchar por 1792km sob a orientacao da bussola, voce e o espetro chegam na praia vermelha e encontram o IME em sua forma plena e Ricardo Franco brada "VIBRA ALUNO!!!"

Espectro de Ricardo Franco: Ora Ora, agora tudo ficou claro, lembro-me bem do que aconteceu. Depois do IME conseguir passar 25 anos consecutivos sendo a melhor faculdade de engenharia do Brasil, alguns alunos de um instituto de outra forca decidiram me aprisionar em uma replica de minha honrosa casa em ruinas. Logo que despertei, pensei ser aquela a minha casa e estava com a moral muito baixa. Gracias a voce, querido paisano, o Instituto Militar de Engenharia, Real academia de Artilharia, Fortificacao e Desenho, 1792, vai poder voltar a assumir sua posicao na realidade academica nacional. Por ter escolhido a bussola, voce vai ter o privilegio de fazer curso de Engenharia cartografica! Ate mais, paisano!

3 Envolvimento de cada membro no grupo

1º Ten Mbaye Wade: 5

1º Ten De Togni: 5

Al Mateus Cosenza: 5

Al Isaac Uchoa: 5