**OBSCURECER-SE**

**Notas:**

**Todos os bônus são de 20%.**

**Efeitos de envenenamento não são acumulativos.**

**Caso o jogador tente comprar algo que não posso pagar, aparece uma mensagem de erro e a compra não é feita.**

**Após comprar um item, ele não está mais a venda.**

**Na hora de comprar um item, sempre aparece uma mensagem de confirmação “Tem certeza?” com 1 para Sim e 2 para Não.**

**Algumas armas e armaduras podem ser encontradas em tesouros ou após derrotar um chefão, após isso acontecer, elas devem desaparecer da loja.**

**As magias 1 e 2 são liberadas com pergaminhos achados no jogo, as magias tem efeitos explicados para cada uma e variam de acordo com a classe.**

**A sorte pode ser aumentada com bênçãos na igreja.**

**Moedas são encontradas em tesouros, terminando quests e em batalhas, a sorte aumenta a quantidade de moedas ganhas em porcentagem.**

Mostrar O TEMPO TODO no topo da tela: Nome, Nível, XP atual/XP próximo nível, HP atual/HP máximo, MP atual/MP máximo, Moedas. Na parte de baixo da tela mostrar atalhos.

Vetor com todas as SITUAÇÕES que já foram passadas pelo jogador, atualizado sempre que passa por uma situação na posição da situação. Ex: passou pela SITUAÇÃO 0, então o vetor event[0]=0, lembrando que 0 é para verdadeiro e 1 para falso. Quando começa o jogo, todos os campos do vetor são 1. Carregar vetor quando carregar jogo.

Struct player{

char NAME [128]

int RACE

int CLASS

int HP

int MP

int XP

int LEVEL

int DEF = Defesa base+vestimenta+bônus da vestimenta

int RANGE =Struct player{  
  
 char NAME [128]  
  
 int RACE  
  
 int CLASS  
  
 int HP  
  
 int MP  
  
 int XP  
  
 int LEVEL  
  
 int DEF = Defesa base+vestimenta+bônus da vestimenta  
  
 int RANGE = Ataque de longe base+arma+bônus da arma  
  
 int MELEE = Ataque de perto base+arma+bônus da arma  
  
 int AGIL = Agilidade base + vestimenta + bônus da vestimenta  
  
 int INTEL = Inteligência base + vestimenta + bônus da vestimenta  
  
int LUCK = Sorte base + bênçãos  
  
} Ataque de longe base+arma+bônus da arma

int MELEE = Ataque de perto base+arma+bônus da arma

int AGIL = Agilidade base + vestimenta + bônus da vestimenta

int INTEL = Inteligência base + vestimenta + bônus da vestimenta

int LUCK = Sorte base + bênçãos

}

Struct inventory{

int HPPOTION

int MPPOTION

int WEAPONS [QUANTIDADE DE ARMAS]

int ARMOR [QUANTIDADE DE VESTIMENTAS]

int GOLD

int ITENS [QUANTIDADE DE ITENS]

}

FUNÇÃO SITUAÇÃO - Usar como parâmetros o struct player e a situação para onde vai

Atalhos:

Digite -1 para Inventário - FUNÇÃO INVENTÁRIO

Digite -2 para Status - FUNÇÃO STATUS

Digite -9 para Sair do jogo - FUNÇÃO SAIR DO JOGO

“Tem certeza de que quer sair do jogo?”

1 Sim, 2 Não

Menu de batalha:

1 Atacar com arma

“Qual inimigo você quer atacar?”

2 Magia 1 (se liberada)

“Qual inimigo você quer atacar?” (se puder escolher)

3 Magia 2 (se liberada)

“Qual inimigo você quer atacar?” (se puder escolher)

4 Defender (usa defesa e sorte)

5 Esquivar (usa agilidade e sorte)

6 Fugir (usa agilidade e sorte, difícil, pode acontecer, mas causa dano)

Loja:

1 Armas:

0 Arco curto - Ataque longe +10

1 Zarabatana - Ataque longe +8, dano por 2 turnos

2 Arco longo - Ataque longe +16

3 Adagas ensanguentadas - Ataque longe +12, dano por 2 turnos

4 Sabre ensanguentado- Ataque perto +10, dano por 3 turnos

5 Cajado mágico - Inteligência +18

6 Espada de ferro- Ataque perto +12

7 Adaga envenenada - Ataque perto +8, dano por 2 turnos

8 Machado de batalha - Ataque perto +18

9 Varinha encantada - Inteligência +10

10 \*Besta automática - Ataque longe +30

11 \*Martelo de guerra - Ataque perto +32

12 \*Foice de dente de dragão - Ataque perto +26, dano por 2 turnos

13 \*Besta para dardos envenenados - Ataque longe +20, dano por 3 turnos

14 \*Luvas elementais - Inteligência +34

\*itens não compráveis

Voltar para Loja

2 Vestimentas:

0 Armadura de latão - Defesa+8, Agilidade -2

1 Colete de couro - Defesa +4, Agilidade +4

2 Capuz encantado - Inteligência +10

3 Armadura de metal reforçado - Defesa +16, Agilidade -4

4 Armadura de escamas de crocodilo - Defesa +8, Agilidade +6

5 Túnica mágica - Inteligência +16

6 \*Armadura de escamas de dragão - Defesa +26, Agilidade -6

7 \*Armadura de malha de cristal - Defesa +16, Agilidade +14

8 \*Túnica da luz - Inteligência +26

\*itens não compráveis

Voltar para Loja

3 Poções de cura

“Quantas poções você quer?”

Voltar para Loja

4 Poções de magia

“Quantas poções você quer?”

Voltar para Loja

5 Voltar para Cidade

Tipos de vestimenta:

Armadura pesada (bônus para guerreiro) +++defesa -agilidade

Armadura leve (bônus para arqueiro e ladino) +defesa ++agilidade

Túnicas encantadas (bônus para mago) +agilidade ++inteligência

Tipos de arma:

Mágicas (usam inteligência, bônus para mago)

Ataque perto (usam ataque perto, bônus para guerreiro)

Ataque longe (usam ataque longe, bônus para arqueiro)

Ataque perto envenenado (usa ataque perto, bônus para ladino)

Ataque longe envenenado (usa ataque longe, bônus para ladino)

Inventário (menu disponível a qualquer momento):

Moedas

Vestimentas(dependendo da classe há um bônus para a vestimenta)

Armas (dependendo da classe há um bônus para a arma)

Poções de cura (Reabastecem 60% do HP total)

Poções de magia (Reabastecem 60% do MP total)

Itens de quest (chaves, cartas...)

Pingente do sol

Globo escuro

Opções do que fazer no inventário:

1 Tomar poção de cura

2 Tomar poção de magia

3 Trocar arma

“Por qual arma você quer trocar?”

Lista de todas as armas

Último item - Voltar para inventário

4 Trocar vestimenta

“Por qual vestimenta você quer trocar?”

Lista de todas as vestimentas

Último item - Voltar para inventário

5 Sair do inventário

Status do jogador:

Nível - Inicia com 1

XP atual - Inicia com 0

HP

MP

Defesa = Defesa base+vestimenta+bônus da vestimenta

Ataque de longe = Ataque de longe base+arma+bônus da arma

Ataque de perto = Ataque de perto base+arma+bônus da arma

Agilidade = Agilidade base

Inteligência

Sorte

Status do inimigo:

Vida

Defesa

Ataque

Agilidade

Programa abre com tela de título, possuindo:

Nome do jogo (grande, bonito, em ascii)

Opção “Novo Jogo” que leva a escolher entre 3 slots de saves, que mostram o número do slot, o nome, a raça, a classe e o nível do personagem, logo após HP e MP atuais.

Opção “Carregar Jogo”, que fazem a mesma coisa do novo jogo, a diferença é que após selecionar, o jogo carrega na última caixa de diálogo lida antes de salvar o game. Nota: No caso de batalhas, o game só salva após elas terminarem.

Após iniciar o novo jogo existe a mensagem “Digite seu nome:”, e ele será armazenado.

Após, “Escolha sua raça:”, e estarão listadas, linha por linhas, 4 opções, com o número da opção (de 1 a 4), com um espaço após o número e o nome da raça, sendo, respectivamente: Humano, Orc, Elfo e Anão.

Após, “Escolha sua classe:”, com 4 opções, listadas como antes, sendo, respectivamente: Guerreiro, Arqueiro, Ladino e Mago. A classe define os bônus de arma, armadura e status.

Após, começa o texto:

**SITUAÇÃO 0**

“

Se não passou pela SITUAÇÃO 0: Você está na praça de uma cidade desconhecida, porém familiar. Inconscientemente, você sabe que ela possui aquilo que procura: aventura!

Cheio de espírito e energia, você está pronto para iniciar sua jornada. Para onde deseja ir?

Se já passou pela SITUAÇÃO 0: Para onde deseja ir?

1 Taberna - vai para SITUAÇÃO 1

2 Loja - vai para SITUAÇÃO 2

3 Igreja - vai para SITUAÇÃO 3

4 Castelo - vai para SITUAÇÃO 4 na primeira vez, vai para a SITUAÇÃO 7 nas outras vezes

“

Jogador escolhe para onde deseja ir.

É importante frisar que a última opção (4) quando se está dentro de algum lugar, é sempre para voltar para onde estava (quando há a opção de voltar), e caso o lugar onde se está seja perigoso, há uma chance do jogador ser atacado ao tentar fugir.

**SITUAÇÃO 3**

“

Uma enorme cruz enfeita o telhado da igreja e guia você até a entrada. As janelas em mosaico colorido formam imagens de quatro divindades: dois homens usando armaduras de malha de cristal, o primeiro com uma besta e o outro com uma foice, uma mulher de túnica e luvas brilhantes, e outra com uma armadura e um martelo. Alguns sacerdotes estão estudando escrituras sagradas mais à frente. O que você faz?

1 Perguntar sobre as divindades - vai para a SITUAÇÃO 14

2 Pedir bênção - vai para a SITUAÇÃO 15

3 Rezar para os Protetores (somente após SITUAÇÃO 14) - vai para a SITUAÇÃO 16

4 Voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

“

**SITUAÇÃO 4**

“

Você anda até o castelo. É fácil saber como chegar lá, pois há uma longa estrada de pedras direcionada a duas altas torres cinzas e pontudas. Aproximando-se pela estrada você nota dois guardas vigiando os enormes portões de ferro que protegem a família real de intrusos. O que você faz?

1 Avançar para o portão - vai para a SITUAÇÃO 5

2 Contornar o castelo - vai para a SITUAÇÃO 6

3 Voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

4 Voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

“

**SITUAÇÃO 5**

“

Você é parado pelos guardas, que te olham com desprezo. “O que quer aqui?” diz um deles, com a mão preparada para puxar a espada. “É proibido entrar no castelo!”, diz o outro. Eles estão preparados para atacar, o que você faz?

1 Atacar os guardas para entrar no castelo - batalha (2 guardas) - vai para a SITUAÇÃO 7

2 Subornar os guardas para entrar no castelo - Perde 200 de gold - vai para a SITUAÇÃO 7

3 Voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

4 Voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

“

**SITUAÇÃO 6**

“

Ao contornar o castelo você não encontra nenhuma entrada, porém acha um globo escuro caído do lado de uma parede que parece ter sido construída recentemente. O que você faz?

1 Pegar o globo e ir para o portão do castelo - vai para a SITUAÇÃO 5

2 Pegar o globo e voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

1 Ir para o portão do castelo - vai para a SITUAÇÃO 5

2 Voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

“

**SITUAÇÃO 7**

“

Você baixa os portões do castelo por conta própria. À medida que o interior do castelo é revelado você sente uma aura estranha corromper o ambiente, há algo de errado. Todos os corredores estão vazios, as tochas apagadas, e uma grave som ecoa pelas paredes do castelo, cíclico, como o bater de um coração. - SÓ OCORRE VINDO DA SITUAÇÃO 5 E 0

Há um corredor principal que leva à sala do trono, uma escada em espiral para subir até a torre de vigia e um alçapão, que provavelmente leva ao porão do castelo. Para onde você vai?

(após passar pela situação 13 a torre de vigia não é mais acessível)

1 Seguir para a sala do trono - vai para a SITUAÇÃO 8

2 Subir para a torre de vigia - vai para a SITUAÇÃO 9

3 Descer para o porão - vai para a SITUAÇÃO 10

4 Voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

“

**SITUAÇÃO 8**

“

Os corredores do castelo escurecem a cada passo, chegando ao ponto em que nada mais é visto além do caminho de volta, o que você faz?

1 Continuar andando mesmo assim - vai para a SITUAÇÃO 11

2 Usar pingente do sol (caso tenha) - vai para a SITUAÇÃO 12

3 Voltar para a entrada do castelo - vai para a SITUAÇÃO 7

4 Voltar para a entrada do castelo - vai para a SITUAÇÃO 7

“

**SITUAÇÃO 9**

“

A subida parece interminável, degrau a degrau, o movimento em círculos te tonteia cada vez mais. As batidas que vêm das paredes aumentam, o barulho é ensurdecedor, porém, você finalmente chega na porta para entrada da torre, e ao abrir, a luz do dia banha seu corpo, retornando seus sentidos. Assim que o foco volta à visão, você percebe que há um homem em pé de frente para uma parede e de costas para você, sua pele é pálida e em suas mãos está um arco longo. O que você faz?

1 Falar com o homem - vai para a SITUAÇÃO 13

2 Atacar o homem - vai para a SITUAÇÃO 13

3 Voltar para a entrada do castelo - vai para a SITUAÇÃO 13

4 Voltar para a entrada do castelo - vai para a SITUAÇÃO 13

“

**SITUAÇÃO 11**

“

O eco das batidas que vem das paredes do castelo se torna cada vez mais forte, a pressão do local está mudando, você sente frio, ao mesmo tempo em que o suor escorre pelo rosto e goteja no chão. Cada mínimo som soa como o disparar de um canhão dentro de sua cabeça, e ao parar para respirar, o absoluto silêncio cria uma sensação de desespero. Você não sabe mais se está indo ou voltando pelo corredor, que cada vez parece estar mais estreito. Vozes te dizem para seguir, outras para parar, mas o que lhe preocupa é se elas realmente existem ou se vêem da sua cabeça.

Enfim, você grita. E grita para tudo isso acabar, porém a loucura invade sua mente a cada esforça para pedir ajuda.

Você foi dominado pela escuridão.

Fim de jogo.

“

**SITUAÇÃO 13**

“

Antes que possa fazer qualquer coisa, uma escuridão cobre o homem, que desaparece como se nunca houvesse ninguém ali. Após a escuridão ser dissipada, revela-se o arco longo do homem, caído no chão. O que você faz?

1 Pegar o arco e voltar para a entrada do castelo - vai para a SITUAÇÃO 7 (opção 2 excluída)

2 Voltar para a entrada do castelo - vai para a SITUAÇÃO 7 (opção 2 excluída)

3 Voltar para a entrada do castelo - vai para a SITUAÇÃO 7 (opção 2 excluída)

4 Voltar para a entrada do castelo - vai para a SITUAÇÃO 7 (opção 2 excluída)

Após descer da torre, um forte tremor chacoalha o castelo, e a escada é coberta por uma fluida massa escura, que some rapidamente, deixando para trás somente destroços da escada.

“

**SITUAÇÃO 14**

“

“São os Protetores”, diz um sacerdote. “Há muito tempo as forças da escuridão dominavam tudo o que existia, e todos os seres eram escravizados pela loucura. Porém, os quatro Protetores se libertaram da insanidade e purificaram a terra em que vivemos, para que assim pudéssemos prosperar. Desde então a escuridão é mantida longe pelo poder dos Protetores, e por isso precisamos continuar apoiando-os para mantê-los de pé em suas batalhas”. O que você faz?

1 Pedir bênção - vai para a SITUAÇÃO 15

2 Rezar para os Protetores (somente após SITUAÇÃO 14) - vai para a SITUAÇÃO 16

3 Voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

4 Voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

“

**SITUAÇÃO 16**

“

Se o nível for maior ou igual a 3 e não tiver ganhado a magia 1: Você sente uma conexão com uma divindade e transcende seu ser, agora você tem poder suficiente para executar MAGIA 1 (varia de acordo com a classe).

Se o nível for maior ou igual a 7 e não tiver ganhado a magia 2: Você sente uma conexão com uma divindade e transcende seu ser, agora você tem poder suficiente para executar MAGIA 2 (varia de acordo com a classe).

Caso já tenha as magias ou não tenha nível para adquiri-las: Nada acontece.

O que você faz?

1 Perguntar sobre as divindades - vai para a SITUAÇÃO 14

2 Pedir bênção - vai para a SITUAÇÃO 15

3 Voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

4 Voltar para a cidade - vai para a SITUAÇÃO 0

“