

# **Projeto Card Game**

Alan Neves Ribeiro

Felipe Gomes Plateiro

Anna Beatriz Campos

**MEMORAVEL**

**A.A.F**

São Paulo

## Índice

Conceito Geral .....	3
Mecânicas Principais .....	3
Fluxo do Jogo .....	3
Atributos dos Personagens .....	4
Combate detalhado: .....	4
Atributos dos Personagens .....	5
Estratégias .....	6

## Conceito Geral

O jogo é um duelo direto entre dois jogadores, com um sistema de combate baseado em cartas. A estratégia e a gestão de recursos são cruciais para a vitória. A mecânica de compra de cartas e a progressão do jogo através de rodadas garantem uma experiência dinâmica e envolvente.

## Mecânicas Principais

- **Sistema de Cartas:** O jogo utiliza três tipos de cartas: ADC (ataque físico), Tank (defesa) e Suportes (efeitos diversos).
- **Rodadas:** Cada rodada introduz um novo desafio e limita o número de cartas que podem ser jogadas.
- **Cemitério:** As cartas descartadas são enviadas para o cemitério, evitando o acúmulo excessivo de cartas em uma única rodada.
- **Progressão:** A cada rodada, as cartas mais antigas são descartadas, forçando os jogadores a adaptarem suas estratégias.
- **Economia:** O dano infligido ao inimigo gera dinheiro para compra de novas cartas na loja, incentivando um estilo de jogo mais agressivo.
- **Resistência:** A cura distribuída aumenta a resistência do jogador, tornando-o mais difícil de derrotar.
- **Passar a Vez:** Permite que os jogadores avaliem o momento certo para agir ou defender.

## Fluxo do Jogo

1. **Início:** O jogo começa com 10 cartas distribuídas aleatoriamente para cada jogador.
2. **Compra de Cartas:** Os jogadores utilizam o dinheiro obtido através do dano para comprar novas cartas na loja.
3. **Rodadas:** A cada rodada, os jogadores podem jogar até 5 cartas.
4. **Combate:** As cartas se confrontam de acordo com suas características (ataque, defesa, efeitos).
5. **Descarte:** As cartas são descartadas para o cemitério após o uso.
6. **Fim da Rodada:** As cartas mais antigas são descartadas do jogo.
7. **Vitória:** O jogo continua até que um dos jogadores esgote todas as suas opções de jogo ou seja derrotado.

## Atributos dos Personagens:

Cada carta, representando um personagem, possui três atributos principais:

- **Vida:** Representa a quantidade de pontos de vida do personagem. Quando a vida chega a zero, o personagem é eliminado do jogo.
  - **Suporte:** 6500 pontos de vida
  - **Tank:** 12000 pontos de vida
  - **ADC:** 7800 pontos de vida
- **Ataque (ATK):** Define o poder ofensivo do personagem, ou seja, a quantidade de dano que ele inflige ao oponente a cada ataque.
  - **Suporte:** 3200 pontos de ataque
  - **ADC:** 7800 pontos de ataque
  - **Tank:** 3200 pontos de ataque
- **Defesa:** Diminui o dano recebido pelo personagem.
  - **Suporte:** 3900 pontos de defesa
  - **ADC:** 2000 pontos de defesa
  - **Tank:** 1900 pontos de defesa

## Combate detalhado:

Ao jogar uma carta, o personagem entra em combate. O dano causado é calculado da seguinte forma:

- **Dano Infligido** = Ataque do Atacante - Defesa do Defensor
- **Condição de Vitória:** O jogador vence a partida quando todos os personagens do oponente forem eliminados (vida igual a zero).

## Tipos de Suporte:

- **Cura:** Restaura a vida de suas cartas.
- **Escudo:** Protege de ataques.
- **Aumento de Ataque:** Aumenta o poder de ataque quem escolher esta carta.
- **Aumento de Defesa:** Aumenta a defesa quem escolher esta carta.
- **Diminuição da vida:** Diminuição da vida do Oponente.

O jogo é um duelo direto entre dois jogadores, com um sistema de combate baseado em cartas. Cada jogador possui um deck composto por cartas de três tipos: Suporte, Tank e ADC, cada uma com seus próprios atributos de Vida, Ataque e Defesa. O objetivo é reduzir a vida do oponente a zero, utilizando estrategicamente as cartas e seus efeitos.

## Atributos dos Personagens

- **Vida:** Representa a quantidade de pontos de vida do personagem.
- **Ataque:** Define o poder ofensivo do personagem.
- **Defesa:** Diminui o dano recebido pelo personagem.

## Estratégias

- **Decisões Táticas:** A escolha de quais cartas jogar e quais suportes ativar exige uma análise cuidadosa do estado do jogo e da estratégia do oponente.
- **Gerenciamento de Recursos:** O jogador precisa gerenciar seus recursos de forma eficiente, como o número de cartas de suporte por rodada e o dinheiro para comprar novas cartas.
- **Variedade de Estratégias:** É possível construir decks com diferentes focos, como cura, ataque, controle ou uma combinação de ambos.