

Introdução

O kobold (Koz) é alguém curioso, até um pouco ingênuo, sobre o mundo fora de seu vilarejo. Seu maior sonho é se tornar um aventureiro, mas como a sua espécie é considerada frágil e em sua maior parte vive em bandos, é um sonho complicado, mas não impossível pois há um rito de passagem que pode ser feito em que ele irá se provar. Há várias formas de fazer isso, seja demonstrar um grande ato de coragem, força ou considerados muito difíceis.

Ao explorar a floresta junto com seu melhor amigo Gale perto de sua vila, eles se deparam com o lar de Adyr, um dragão solitário que coleciona uma variedade de tesouros. Nisso Koz tem a ideia de tentar conseguir um desses tesouros para seu rito. Gale rapidamente desaprova dizendo que apesar de pacífico ele não tolera ladrões. Koz sabe disso e diz que não necessariamente roubar ele só precisa convencer Adyr a dar um de seus tesouros.

Ambos voltam para a vila e partir daí tem uma leve introdução aos personagens que ali habitam e o player está livre para explorar. Na vila, ao falar com alguns npcs, o player vai ganhar umas quests e pode aprender mais magia com o Líder Zuk. Ao sair da vila, o jogador poderá encontrar monstros para batalhar e ganhar experiência e itens para vender, mas tomar cuidado ao explorar muito a fundo, pois pode encontrar inimigos mais fortes.

Quando o player se preparar e pegar uns níveis, ele pode entrar na caverna (dungeon) para encontrar um inimigos mais fortes para ganhar mais experiência ou ir direto para o dragão. Indo de encontro com o dragão, ele irá acordar ao ouvir os passos de Koz. O jogador poderá conversar com Adyr ou ir direto para o combate. Dependendo de como vai a conversa o dragão pode ser mais amigável.

Independente da forma como o jogador aproxima o dragão, ele ainda vai ter que batalhar para conseguir seu respeito ou morrer se fez decisões ruins. Se o jogador sobreviver ao dragão até um certo ponto, o dragão irá dar um de seus tesouros e assim Koz completará sua missão.

Personagens

- MC (Koz)
- Melhor amigo (Gale): Aprendiz de alquimista.
- Líder Ancião (Zuk): sábio, simpático.
- Dragão Boss (Adyr): Dragão que vive perto do vilarejo, considerado pacífico. Possui uma coleção de tesouros em seu covil. Solitário e entediado.
- Ferreiro da vila (Uvlo): Vendedor de equipamentos.
- País de Gale (Marta/ Mern): Vendedores gerais.

Mecânicas

Nível máximo para o jogo 10.

Pontos de atributo inicial: 5.

Pontos de atributo LV. 1 não pode ser maior que 5.

2 pt/LV ou 1pt/LV.

Número máximo por atributo: 10.

Cap 5 até o nível 5..

Stats Lv1

- HP: 20
- MP: 10
- No começo tudo é 1, mas ao iniciar pode colocar 5 no começo do jogo..

Level up

- 5+ HP
- 2+ MP
- 1 pt
- Lv 5/10: 3 pt

Atributos

- Força (FOR): aumenta o dano físico (+1 mod)
- Agilidade (AGI): aumenta evasão (10/pt cap 75%), ataque crítico (5%/pt), diminui o cast time -1/-2 (5/10) .
- Inteligência (INT): aumenta o dano mágico. (+1 mod), aumenta o MP (+3 MP)
- Constituição (CON): aumenta a vida(5/pt), a defesa(2/pt), diminui a chance de perda de concentração(10/pt).
- Destreza? (Des): 5% de accuracy/pt, +1 des mod

Comandos de combate

- Ataque (Golpe com a arma)
- Magia (Mostrar spell list)
- Defesa (Diminui o dano recebido em 50%)
- Desviar (Aumenta a chance de desviar em 20% acima do cap, permite o desvio de algumas magias)

Equipamentos

- Cabeça
- Corpo
- Armas
- Off-hand(?)

Cabeça

- Elmo do guerreiro: +str mod, +hp,+armor, -evasion
- Capa do ladino: +evasion, stealth check, +hp,+mp
- Chapéu de bruxo: +int mod, +mp, +armor, -evasion
- Laço branco: nada

Corpo

- Armadura de metal: +armor, +hp,-evasion
- Armadura de couro: +armor,+hp,+mp
- Túnica: +armor, +mp

Armas

- Adaga?(Ataque duplo): $1d4 + \frac{1}{2} \text{str mod} + \frac{1}{2} \text{des mod}$
- Espada 1-hand : $1d8 + 1 \text{str mod} + \frac{1}{2} \text{des mod}$
- Espadão 2-hand (6 For): $1d12 + 1.2 \text{str mod}$
- Cajado 2-hand (+int mod): $1d6 + 1 \text{str mod}$, (permite o uso de magia?)

Offhand (?)

- Escudo: +armor,+hp,-evasion
- Foco: sem +int mod, permite o uso de magia
- Adaga: $1d4 + \frac{1}{2} \cdot \text{str mod}$ (se colocar diminuir a chance de ataque crítico 1.25/pt agi e cada golpe tem seu próprio roll).

Magias

Há inimigos com resistências elementais então a utilização de magias com elementos diferentes é benéfica contra determinados inimigos.

- Iniciantes: cast time 0, $1d4 + \frac{1}{2} \cdot \text{int mod}$, negligible mp cost
- Básicas: cast time 1, $3d4 + 1 \cdot \text{int mod}$, low mp cost
- Intermediárias: cast time 2, $3d8 + 2 \cdot \text{int mod}$, medium mp cost
- Avançadas: cast time 4, $7d8 + 4 \cdot \text{int mod}$, high mp cost

Items

- Apenas recuperação de HP e MP
- Poção de resistência elemental (Há, mas não implementada a funcionalidade.)

Combate

- Dano: $[(\text{roll de dano} + \text{mod}) / (\text{Def} + 50) / 50] \cdot (1 - \text{mit})$
- Cast: Penalidade em evasão (-30%) e ao tomar dano enquanto castando. -1 de mín de cast time = double cast.
- Não pode fugir de combates de história.

Dungeon

- Não é permitido a troca de equipamentos.

Boss

- Sem combate por enquanto.

Quests*

- 2 quests presentes.

(?) Não há certeza se vale a implementação

* Não salva progresso

Assets utilizadas

<https://www.gamedevmarket.net/asset/field-background>

<https://www.gamedevmarket.net/asset/forest-background-3>

<https://www.gamedevmarket.net/asset/flat-crystal-cave-background>