

Ideias

- Ideia normal, com os aliens e produtores na vida moderna
- Taverna com o vendedor tendo que coletar os recursos
- Aventureiros na época medieval que precisam negociar as suas “caças” L - L - A - M

PRECISA TER

Saber a quantidade - Matéria Prima/Insumos - Obtido através das Aventuras

Formação de preço (custo do trabalho) - Mão de Obra - Preço dos materiais a serem vendidos

**O que precisa ser pago todo mês - Custo Fixo - Renda mensal para viver
Trabalhador - Terceiros - *Pedir ajuda***

Confirmação da venda - Nota Fiscal - *Pedir ajuda*

Dinheiro para investir no estabelecimento - Sobra - *Pedir Ajuda*

Recurso pensado para o crescimento do empreendimento - Fundo de Reserva - *Pedir ajuda*

Tema escolhido: Aventureiros na época medieval que precisam negociar as suas “caças”

- Mínimo 3 jogadores e máximo 4 jogadores. (pode ser alterado)
- Serão quatro jogadores, sendo todos eles Aventureiros.
- Existe um ferreiro no qual pode-se comprar e vender os itens que foram obtidos em suas aventuras, por exemplo minérios, recursos, etc. O Ferreiro serve como um banco para o jogador.
- Os jogadores negociam entre si para que eles possam trocar itens entre si, para que cada um consiga fazer itens que se beneficiem. Exemplo: um dos objetivo do jogador 1 é fazer uma espada banhada a ouro puro, mas ele só tem prata, então o jogador 1 pode negociar **ou** trocar a sua prata pelo ouro puro do jogador 2.
- Os jogadores precisam de uma renda mínima no fim de cada rodada, para que eles consigam se manter vivos e com suas necessidades básicas (pagar hospedagem, comida, bebida, etc).
- O jogo é feito por rodadas, tendo elas: Preparação, Aventura, Negociação e o Fim da Rodada, fazendo com que isso entre em um ciclo. As rodadas podem entendidas como um passar de dias.

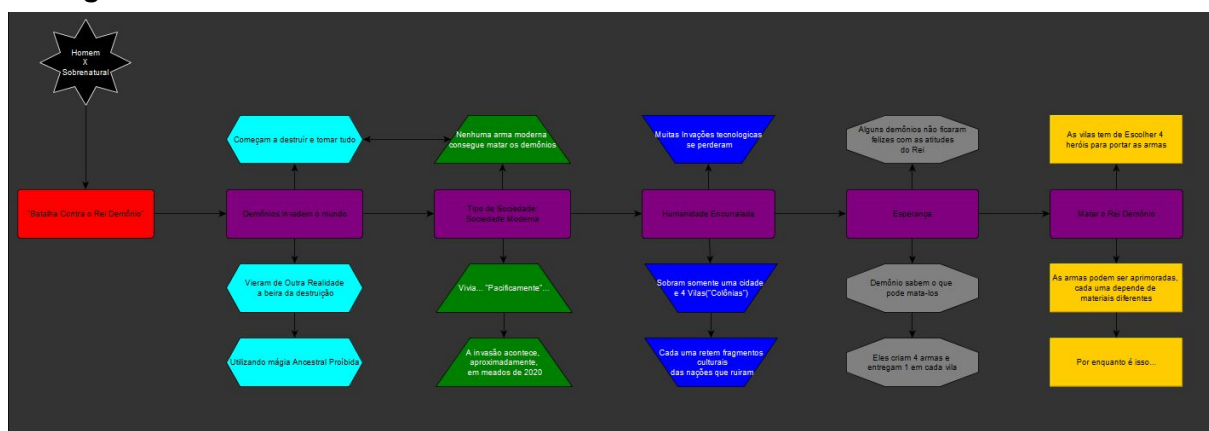
- A negociação é feita entre todos os jogadores, tendo um jogo mais fluído e divertido.
- Sistema de moedas **tátil**, na qual peças com cores diferentes representam quantidades diferentes (Exemplo: peça marrom representa 1/ prata 5/ dourada 10)
- Itens das aventuras, que variam entre ~Minérios, pelos de animais, carne de animais, roupas sujas~
- Aventuras são decididas através de cartas de ação, que explicam o que aconteceu e os recursos que foram ganhos.
- Tabuleiro Opcional (o jogo pode ser jogado através das cartas)
- **Missões secundárias** são diretamente ligadas com o Ferreiro, onde cada aventureiro tem que forjar uma Espada Lendária utilizando recursos que são coletados por si ou por outros, tendo que negociar caso não tenha os recursos.
- **Missão Principal:**
Aventureiros: Derrotar o Rei Demônio;
Ferreiro: Forjar um Item Lendário;

Referências:

Moonlighter
Terraforming Mars
Quartz
Ilha dos Dinossauros

Roteiro

Fluxograma:



Plot:

Após a invasão demônio, a humanidade foi quase extinta, exceto por uma cidade e algumas colônias. Todos estavam prontos para encarar seu fim, até que um grupo de Aventureiros Ascenderam e "criaram"(o ferreiro) 4 armas lendárias. O ferreiro mesmo após forjar as Armas Lendárias continuou na ativa para que os heróis pudessem aprimorar suas armas. Os aventureiros pegaram suas Armas Lendárias, se encontraram e partiram rumo ao castelo do Rei demônio.

FAQ:**Por que os demônios rebeldes não atacaram o rei demônio eles mesmos?**

Devido a uma maldição lançada toda a vez que um demônio nasce, eles não podem lutar até a morte entre si.

Como são as cidades e mundo ao redor?

(Se passaram anos do início da invasão). As cidades e vilas são construídas conforme a cultura que representam (Ex. Vila Européia -> Casa europeia medieval).

Como funcionam as armas dos guerreiros e quais são exatamente?

Quais são ainda estão a decidir, todavia pensei em um sistema que permite Upgrade neles em troca de materiais (Cada arma precisa de materiais diferentes).

Referências:

Tate no Yūsha no Nariagari (Anime/Mangá)

Yamemasu Tsugi no Shokuba A Mao Jo (Mangá)

Evil Hunter Tycoon (Mobile Game)

Ferreiro e Rei Demônio

Ferreiro: o ferreiro está acessível a qualquer momento do jogo, para troca recursos ou melhoria de jogo, apesar dele ser realmente útil apenas quando todos os jogadores tiverem os 7 elementos para fazer a Arma Lendária.

Rei Demônio: o Rei Demônio faz um ato sempre que acaba a rodada dos jogadores termina, puxando uma carta do deck do Rei Demônio!!!

Deck do Rei Demônio: o deck do rei demônio consiste em cartas para atrasar a evolução dos jogadores, tendo cartas tricksters, exemplo: carta que remove um item aleatório conseguido durante uma expedição.

Receita das Armas**Os elementos**

Elástico

Couro

Aço duro

Aço mole

Pedra elemental
Pedra para afiar
Madeira*
Amplificador de Poder
Ferro

Jogadores = 4 armas diferentes

Arco: (Madeira, Elástico, Aço duro, Pedra elemental, pedra para afiar, Amplificador de poder, couro)

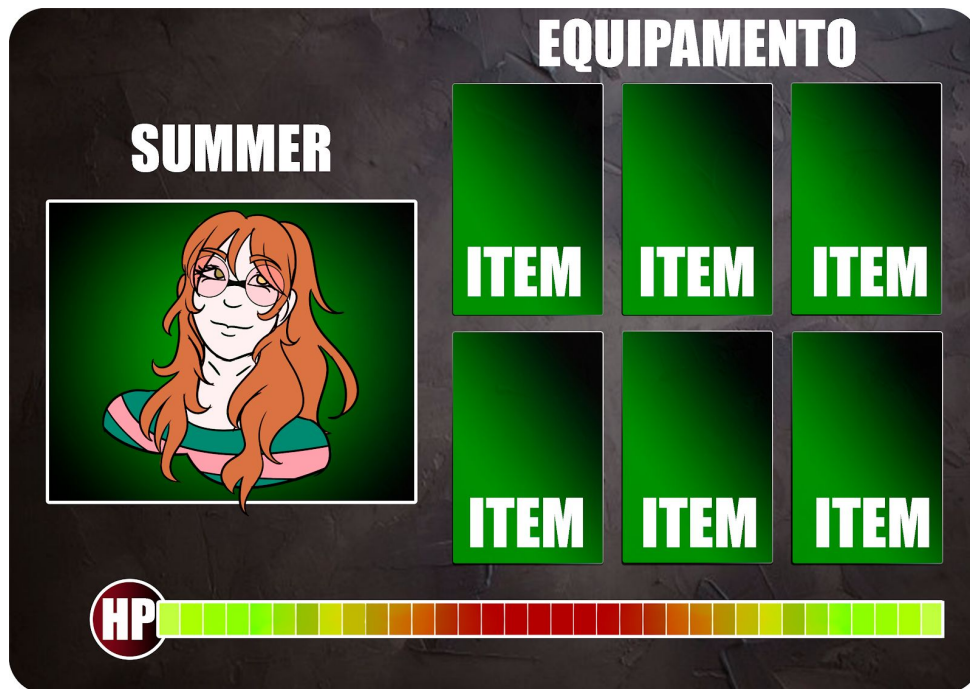
Espada: (Madeira, Aço duro, Pedra Elemental, Pedra para afiar, Amplificador de poder, Couro, Elástico)

Escudo: (Madeira, Aço duro, couro, Amplificador de poder, Pedra elemental, aço mole, Ferro)

Lança: (Madeira, Aço duro, pedra para afiar, Pedra elemental, Amplificador de poder, aço mole, ferro)

MoodBoard:





Mecânica Principal:

Qual é ? As aventuras para construir suas Armas

Como acontece ? O jogador, quando decido ir em uma aventura, puxará uma carta do deck de "AVENTURA" e, nesta carta, estará todos os detalhes de como foi a aventura, desde itens adquiridos, maldições, minérios, elixires, etc.

Tipos de Cartas:

- Cartas de Aventura
- Cartas de Itens (pedaço de madeira, pedra, caco de vidro, etc)
- Cartas de minérios (ferro, cobre, estanho, ouro) → pode ser pedrinhas
- Cartas "pré" lendárias
- Cartas das Armas Lendárias → Escudo, Katana, Arco, O que quiser;
- Bolinha indicando maldição.
- Ferreiro → forjar as espadas, comprar recursos e forjar minérios a partir de outros.

SEM TABULEIRO

Carta de Inventário



Quantidade de Cartas

- 4 fichas de personagens
- 1 ficha do Rei Demônio
- 20 cartas do Deck do Rei Demônio
- 20 cartas do Deck de Aventuras
- 28 Ingredientes para a construção dos itens lendários (7 marcadores)
- 1 ficha do Ferreiro
- 4 cartas das armas Lendárias

Rotaciona o jogador ao final de cada turno

Deck do Rei Demônio

- [ARMADILHA] Você quebrou a perna, fique a próxima rodada sem jogar.
 - [DESASTRE] O Rei Demônio atacou a vila, defenda a vila e perca uma rodada de Aventura.
 - [FURTO] Não ganhe nenhum **loot** nesta rodada.
 - [FURTO] Caso tenha dois loots, perca um deles.
 - [MALDIÇÃO] Caso tenha todos os itens necessários para fazer a Arma Lendária, aguarde mais um round para fazê-lo.
 - [MALDIÇÃO] Escolha um outro jogador para trocar seu **loot** pelo dele.
 - [MALDIÇÃO] Troque **um loot** seu por um loot de outro jogador.
 - [ARMADILHA] Escolha um outro jogador ou a si mesmo para ficar uma rodada sem jogar.
 - [DESASTRE] Sua arma e de mais dois jogadores a sua escolha quebraram, tendo que ficar uma rodada sem jogar, esperando o conserto de suas armas.
 - [MALDIÇÃO] Você tem uma de suas habilidades (que estão na ficha) desabilitada por um turno. (Apenas nos Turnos de Batalha)
-

Deck de Aventura

- 10 Cartas decentes (que vem com um loot)
 - 5 Cartas Boas (que vem com 2 loots)
 - 5 Cartas neutras (que vem com nenhum loot)
- (Falta resolver a história que cada carta vai ter)

-
- Ficha do personagem

Foto do personagem

Ações no turno (de Luta e de Fabricação)

Habilidades

Historia Atrás

Local para colocar a arma lendária

-
- Tópico para luta do rei demônio
 - Todos personagens tem duas habilidades
 - O Rei Demônio utiliza uma de suas habilidades e dá um Ataque
-

Mudanças nos Personagens:

Clérigo - Vida: 13 Dano: 1

Escudo - Vida: 16 Dano: 1

Lanceiro - Vida: 14 Dano: 3

Arqueiro - Vida: 12 Dano: 2

Clérigo - +4 de vida no crítico

Escudo - 2 de Dano Refletido

Lanceiro - No espacial o dobro de dano

Arqueiro - Quando recua pode critar e dar 2 de dano

Habilidades:

Clérigo:

1- Cura 4 de vida, não podendo utilizar novamente após 2 round

2- DEFESA! - receba 1 dano do ataque do rei demônio

Especial - Revive uma pessoa com metade da vida. (1 vez)

Lanceiro:

1- Receba 2 de dano, não pode utilizar novamente após 2 rounds

2- DEFESA! - receba 1 dano do ataque do rei demônio

Especial - Receba 4 de dano, não pode utilizar novamente após 1 rounds

Escudeiro:

1- Pode recebe o ataque do Rei Demônio, no lugar de todos, tomando 3 de dano e refletindo 2 de dano.

2- DEFESA! - receba 1 dano do ataque do rei demônio

Especial- Pode recebe o ataque do Rei Demônio, no lugar de todos, tomando 1 de dano e dando 3 de dano de volta.

Arqueiro:

1- Aumenta seu alcance, evitando tomar hit no turno.

2- DEFESA! - receba 1 dano do ataque do rei demônio

Especial- Aumenta seu alcance, dando a chance de dar dano crítico e evita tomar hit durante dois turnos.

- Especial é quando o jogador usará sua pedra do poder preso em sua arma para dobrar suas capacidades e melhorar suas habilidades, dura apenas dois turnos, após esses dois passarem, o jogador irá ficar com 1 de vida, 1 dano e sem conseguir usar suas habilidades.

Mudança do Rei Demônio:

Vida: 40

Dano: 2

Habilidade 1 - Impossibilita dois jogadores de fazerem qualquer coisa.

Habilidade 2 - Aumenta 2 de dano por um round.

Habilidade 3 - Se cura em 2 de vida.

Talvez adicionemos a mecânica de rounds limite para a primeira parte do jogo, a de coleta de recursos, com um limite de 15 rounds para conseguirem fazer todas as suas Armas Lendárias, caso contrário, os aventureiros irão com suas armas normais

Troca de Itens

O Ferreiro se torna o “novo” banco, sendo assim, ele se torna uma peça fundamental durante o jogo.

Caso um player tenha um objeto que não lhe sirva, ele pode vender para o Ferreiro, ganhando moedas em trocas. Com essas moedas, o usuário poderá escolher entre comprar um material que lhe sirva ou então itens que lhe auxiliarão durante o combate contra o Rei Demônio.

A pilha de Aventura ainda conterà materiais para os jogadores conseguirem aumentar sua quantia de materiais, contudo, agora ele poderá também comprar através do Ferreiro, conseguindo completar sua lista de materiais necessários.

Agora a quantidade de itens que serão disponíveis nas Cartas de Aventura serão diminuídas, influenciando o jogador a negociar com o Ferreiro. A quantidade de cartas ficará assim:

4x de madeira
4x de elástico
3x de couro
1x aço duro
1x aço mole
1x pedra elemental
1x pedra para afiar
1x amplificador de poder
2x ferro
1x ferro e 1x elástico
1x aço mole e couro
1x madeira e 1 amplificador de poder
1x aço duro
1x pedra elemental e 1x pedra para afiar
5 cartas sem nenhum loot

Carta do Ferreiro atualizada

Como dito antes, agora o ferreiro irá ter mais participação ao decorrer do jogo, se focando principalmente durante a coleta de materiais.

Venda:

madeira - 1 gold
elástico - 1 gold
couro - 1 gold
aço duro - 4 goldz
aço mole - 3 gold
pedra elemental - 3 gold
pedra para afiar - 2
amplificador de poder - 2
ferro - 3 gold

Compra:

madeira - 1 gold
elástico - 1 gold
couro - 1 gold
aço duro - 5 gold
aço mole - 4 gold
pedra elemental - 4 gold
pedra para afiar - 3 gold

amplificador de poder - 3 gold

ferro - 2 gold

Utilizáveis:

Poções de Vida - 3 golds

Poções de Força - 5 golds

Poção de Vida - Cura 3 corações

Poção de Força - Aumenta o dano em 2 por 3 rounds