# Personagem

**Nº de lutadores:**

Somente 1 ou grupo de 3. A idéia de qualquer maneira é começar com 1, pois fazer a luta pensando em 3 é bem mais complexo.

**Classe** : Incluir “classes” para os lutadores, e como em quase todos os jogos, cada classe tem sua exclusividade no jogo.

EX:

Atirador (equipa armas de fogo);

Lutador (equipa armas de punho);

Mago (pode utilizar magia nos seus inimigos);

**Atributos:**

A idéia é deixar essa parte o mais simples possível, para o jogo não ficar complexo e chato para quem está jogando.

Atributos Passivos:

- Saúde

- Nível e Experiência

Atributos usados no combate:

- Força (o quão forte ele bate)

- Velocidade (o quanto ele é rápido para chegar até o inimigo e quem ataca primeiro)

- Agilidade (aumenta a chance dele esquivar um golpe)

**Habilidades**:

As habilidades fornecem algumas vantagens únicas para os lutadores nas lutas

Ex:

Campo de Força: Cria uma campo de força que faz com que o oponente não acerte seu golpe (1 turno).

Força Bruta: Seu lutador é o símbolo da força e seu ataques tiram mais energia.

Velozes e Furiosos: Seu lutador sempre ataca primeiro que o oponente.

Idéias das maneiras que o usuário pode ganhar uma habilidade:

- Habilidades que todo lutador ganha quando alcança determinado nível; Exemplo: todo mundo que alcança o nível 10 ganha a habilidade do campo de força.

- Quando o usuário ganha o nível, ele tem uma pequena chance de ganhar uma habilidade randomicamente;

- Habilidades que estão disponíveis para o lutador adquirir com dinheiro do jogo ou com dinheiro da vida real;

**Armas e Itens:**

Itens que ele pode usar no meio da luta ou que aumentam algum atributo do lutador.

**Estatísticas:**

- Cartel ou apenas o nº de vitórias dele. Acho legal também dar um “título” para o lutador sempre que ele alcança um número determinado de vitórias.

- Nº de troféis que ele ganha nos torneios. Ex: o lutador XXX tem 4 troféis de ouro, 5 de platina, 3 troféis da confederação, etc.

# Dinheiro

Eu pensei em seguir a mesma estratégia de vários jogos existentes e usar 2 tipos de dinheiro, um virtual que ele ganha no jogo e um que representa dinheiro “real”. Alguns itens, armas e habilidades estão disponíveis apenas para quem investe dinheiro real.

# Escolha das Lutas

Pensei em 3 tipos de lutas: Luta Livre / Missão / Torneio

Missão : O usuário pode realizar inúmeras missões onde ele luta contra o computador e acumula recompensas. Podemos inclusive bolar um enredo de uma história e o usuário vai avançando nessa história (isso inclusive prende mais o usuário no jogo).

Luta Livre: O usuário acessa uma tela onde ele pode escolher um adversário dentre todos os usuários vivos cadastrados. Agente apresenta os dados básicos do usuário e o sistema também apresenta um a informação que é o resultado de um cálculo que diz se a luta é fácil, equilibrada ou difícil.

Torneio: O usuário pode fazer a inscrição em torneios que oferecem recompensas interessantes ao lutador. Trabalhar com o sistema de troféu seria muito interessante.

Num primeiro momento o usuário luta sempre com o simulador, mesmo quando enfrenta um humano. O resultado dos combates é na simulação. No segundo momento agente pode tratar essa espera e fazer o usuário lutar contra o usuário.

# Dinâmica das Lutas

A luta é feita num processo de turnos.

Podemos trabalhar de 2 formas: O usuário do jogo toma uma decisão a cada turno ou o combate todo é uma simulação. De qualquer maneira a dinâmica continua a mesma, com a utilização dos turnos.

O resultado do que acontece é baseado num cálculo gerado pelo motor do sistema de acordo com as coordenadas passadas pelo usuário.

Segue um exemplo simples do cálculo que acontece para o turno onde o lutador A vai atacar seu oponente:

|  |  |
| --- | --- |
| Lutador A | Lutador B |
| Agilidade: 3  Velocidade: 4  Força: 5 | Agilidade: 6  Velocidade: 4  Força: 5 |

Existem 2 cálculos a serem feitos: Se o golpe vai acertar e quanto ele tira de vida do oponente.

É importante dizer que posteriormente esses cálculos serão melhor trabalhados, é só um exemplo de como é feito.

Cálculo Do Acerto:

Usamos um “Valor Randômico” que é somado ao atributo do lutador e ajuda o sistema a tomar uma decisão. No nosso exemplo esse valor é de 1 a 3.

CASO: Agilidade A + Valor Randomico >= Agilidade B + Valor Randomico = GOLPE ACERTA

CASO: Agilidade A + Valor Randomico < Agilidade B + Valor Randomico = OPONENTE ESQUIVA

Então vamos mostrar com números:

4 + 3 & 6 + 1 = GOLPE ACERTOU!!!

4 + 2 & 6 + 1 = GOLPE NÃO ACERTOU!!!

No nosso exemplo a possibilidade de acerto é bem pequena pois a agilidade do oponente é bem mais alta que nossa velocidade.

Cálculo Do Dano (se o golpe acertar):

Fator de Força: usamos esse fator de força para saber quanto da vida do oponente o golpe vai tirar.

ENTAO: ((Força A \* Fator de Força) – Defesa B) + Dano Crítico

E em números: 5 \* 2 - 0 + 0 = 10 (usuário não tinha nenhum tipo de defesa e não houve dano crítico);

OBS:

- A Defesa do B pode ser algum item ou habilidade que ele tenha, isso pode ser melhor trabalhado.;

- Temos que ter um cálculo que trabalhe o dano crítico, mas não vou me ater nisso nesse exemplo;

# Principais Referências

Referências de jogos para usar como exemplo:

<http://pingulinnn.mybrute.com/cellule>

<http://bonodemorango.mybrute.com/cellule>