

Manual de instruções




João Pedro Genga Carneiro - 11201810740
Larissa Rodrigues de Almeida - 11201812076
Guilherme Melo da Silva - 11201810856

1. Cartas e baralho

Inspirados em outros jogos de cartas pegamos elementos comuns dos jogos digitais mais famosos como Hearthstone, Legends of Runeterra, Gwent dentre outros, e adicionamos novas dinâmicas para transformar a gameplay em algo mais rápido e um pouco menos aleatório. A temática escolhida foi a de fantasia medieval pela familiaridade que a maioria dos jogadores de outros jogos de cartas estratégico on-line tem com o estilo.

O jogo é composto por 4 elementos (gelo, fogo, terra e elétrico) que funcionam como os naipes do baralho comum só que com interações únicas entre si, e cada elemento possui 12 personagens que se repetem para cada elemento (como pode ser observado na imagem 1), totalizando 48 cartas. Cada um dos doze personagens tem características próprias, como por exemplo os anões, que possuem uma vida e defesa maiores embora um dano de ataque baixo.

Cada carta possui 3 status:

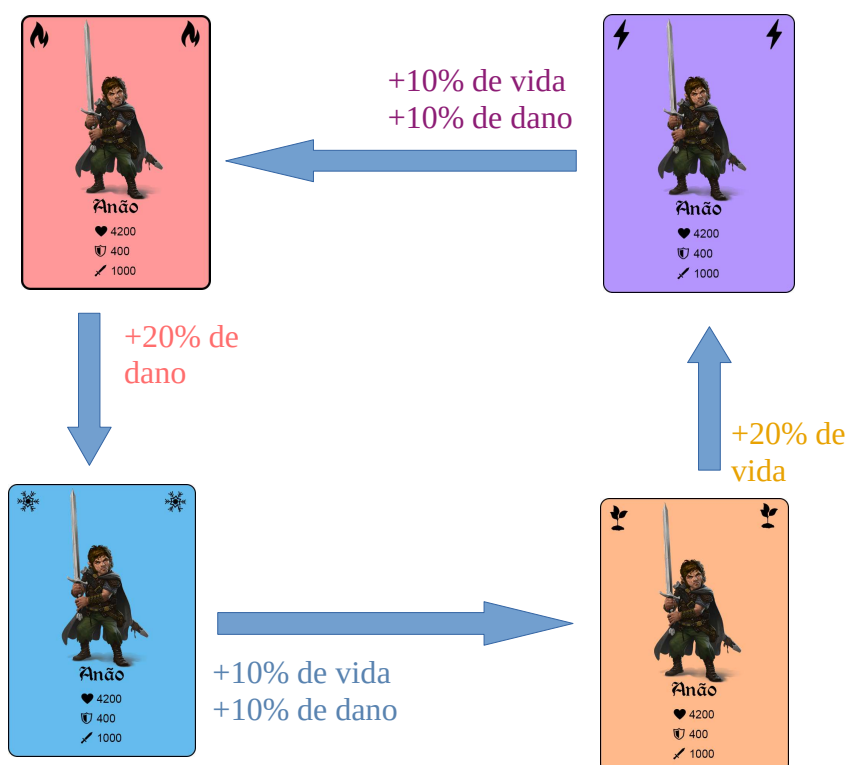
- Vida: possui o valor inicial apresentado na carta e é alterado conforme sofre dano ao longo das rodadas. Seu ícone é um coração: 
- Defesa: funciona como a vida, no entanto retoma seu valor original a cada rodada e é priorizada quando a carta toma dano ($\text{vida} = \text{vidaInicial} - (\text{dano} - \text{armadura})$). Por exemplo, se uma carta toma 1000 de dano e possui 2500 de vida e 200 de armadura sua vida será $2500 - (1000 - 200) = 1700$. Seu ícone é um escudo: 
- Dano/Dano de ataque: possui o valor inicial apresentado na carta e define a quantidade de vida perdida da carta do oponente seguindo as lógicas apresentadas acima. Seu ícone é uma espada: 

A interação entre os elementos funciona da seguinte maneira:

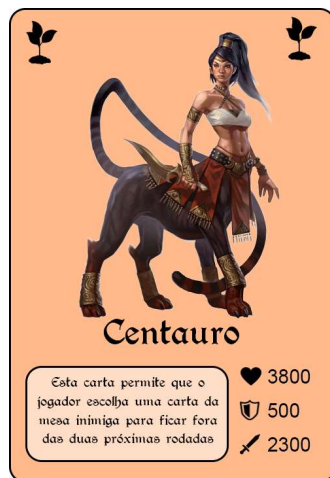
- Cartas de **FOGO** aplicam o efeito “derreter” nas cartas de **GELO**, causando um AUMENTO de 20% de dano para cada ataque de fogo em uma carta de gelo.

- Cartas de **GELO** aplicam o efeito “congelamento” nas cartas de **TERRA**, causando para as cartas de gelo a REDUÇÃO de 10% do dano recebido de ataques das cartas de terra e 10 % de AUMENTO de dano das cartas de gelo nas cartas de terra.
- Cartas de **TERRA** aplicam o efeito “aterramento” nas cartas **ELÉTRICAS**, causando para as cartas de terra a REDUÇÃO de 20% do dano recebido de ataques elétricos.
- Cartas **ELÉTRICAS** aplicam o efeito “sobrecarga” nas cartas de **FOGO**, causando para as cartas elétricas a REDUÇÃO de 10% do dano recebido de ataques das cartas de fogo e 10 % de AUMENTO de dano das cartas elétricas nas cartas de fogo.

A imagem 1 abaixo ilustra essa dinâmica:



Por fim, há cinco personagens dentre os 12 que possuem *efeitos*, além dos status, nas outras cartas. Seus efeitos são explicados em um box na parte inferior esquerda da carta. São elas (elementos meramente ilustrativos):



2. Regras do jogo

Para começar, o jogo deve ser jogado sempre por dois jogadores, cada um com ao menos 10 cartas na mão (com um máximo de 15). Os principais elementos que alteram consideravelmente a dinâmica deste jogo de cartas estratégico on-line dos mais comuns são:

- O jogo não prevê reposição ou adição de cartas a cada round, a não ser em casos em que a troca de cartas é prevista por algum *efeito* (por isso a necessidade de mais do que 6 cartas em posse do jogador), logo de início já serão posicionadas as 6 cartas sortidas da mão de cada jogador e colocadas na mesa.
- Não existe exatamente um custo de ativação relativo ao poder de cada carta, é ativada uma carta da mesa por vez, dependendo apenas da escolha do jogador, e não de seu nível. Logo, após o sexto round todas as cartas de cada jogador deverão estar ativas, cabendo ao jogador escolher como utilizá-las.
- A mão ou deck do jogador, do qual ele retirará de forma sortida suas 6 cartas, pode conter personagens repetidos ou de elementos diferentes (como demonstra a imagem 2).

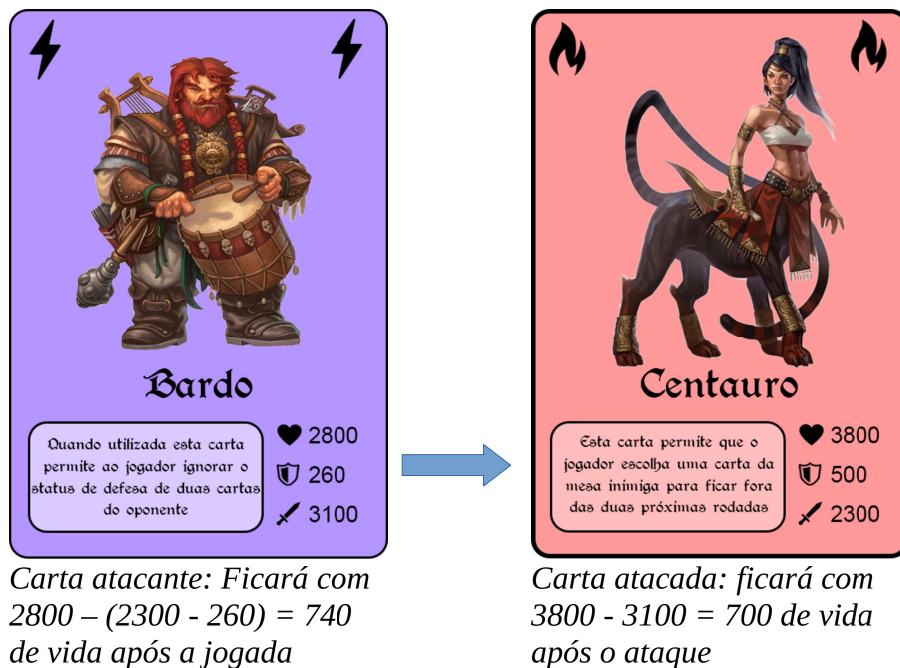
Imagem 2, exemplo de cartas na mesa:



Ou seja, cada jogador começa com seis cartas viradas pra cima sobre a mesa e todas podem ser alvo de cartas inimigas, mas para poder atacar ou usar os *efeitos* ativos (aqueles que dependem do ataque para serem acionados) das cartas o jogador deve ativá-las antes, sendo permitida uma ativação por round. Logo, na primeira rodada só haverá um ataque de cada lado, na segunda dois e assim por diante, até o sexto, em que todas as cartas devem estar ativas.

Em relação ao combate, cada carta atacante além de dar dano também toma o dano da carta atacada do oponente (portanto cuidado ao bater em um guerreiro estando apenas com 400 de vida, provavelmente vai doer mais em você do que nele), todos estes ataques, é claro, suscetíveis aos buffs ou debuffs da relação entre os elementos (como pode ser visto na imagem 3).

Imagem 3, ilustrando o que acontece com as cartas após um ataque:



Finalmente, agora basta só sortear o primeiro jogador e partir para a batalha!