

RPG de Turno

-Criar um jogo de turno escrito que permite o usuário jogar até o seu personagem morrer. (é opcional até derrotar o ultimo chefe)

Regras para construção:

Turno: Ação individual do jogador e do monstro.

Rodada: Um ciclo inteiro que dura 2 turnos (o do jogador e o do monstro), uma rodada se reinicia no final do ataque do monstro.

Encontro: Aparição de um monstro

- O Jogo deverá conter **2-4 personagens:** (já criados e cadastrados dentro do jogo)
- O jogo inicia com a escolha do personagem.
- A cena seguinte já se inicia o primeiro encontro

(Fica a critério do grupo contar uma história ou não)

- No final de cada encontro perguntar se o jogador que usar uma poção ou continuar a jornada.

- Fica a critério do grupo qual maneira irá encerrar o jogo:

- Morrer (quando zera os pontos de vida)
- Acabar a história (se tiver)
- Encontrar o ultimo chefe

-Atributos base dos personagens:

HP -> pontos de vida

- A vida de cada personagem deve ser diferente;
- A vida será diminuída a cada ataque do inimigo
- Existem três formas de recuperar vida: aumentando o nível, usando uma habilidade especial e/ou poção

MP -> pontos de ataque especial

- Cada personagem tem um número diferente de MP
- A cada uso de um ataque especial 1 ponto de MP deverá ser consumido
- A única maneira de recuperar pontos de MP é aumentando o nível do personagem

EXP -> pontos de experiência

- O personagem escolhido inicia o jogo com 0 de EXP

- A cada inimigo abatido é ganho X de EXP (dica: fazer ganho de experiência escalonável, “i++”)
- O Chefão dará um valor mais alto de experiência (exemplo: dobro, triplo, exp+10)
- Exemplo de ganho de experiência: Início do combate o jogador está com 0/10 de experiência, após derrotar o monstro ele ganha 2 de experiência, ficando 2/10, ao atingir 10/10 ele aumenta de nível

NV -> Nível do Personagem

- O Nível indica o quão forte um personagem é
- Todo personagem inicia no nível 1
- Para aumentar o nível do personagem é necessário atingir os pontos máximos de EXP para cada nível
- Os pontos de EXP necessário para aumentar de nível crescem de forma escalonável: NV1->2 = 10 pontos / Nv2 -> 3 = 12 pontos . . . (valores opcionais)

- Aumento de nível:

- Cada aumento nível torna o personagem mais poderoso
- O Jogador ganha pontos de vida máximo (HP) (cada personagem aumenta um valor diferente). Exemplo: se a vida máxima do Jogador era 70, após aumentar de nível, passa a ser 75.
- O Jogador cura em X os pontos de vida atual (HP) (cada personagem se cura em um valor diferente). Exemplo: se a vida atual do Jogador for 50/70 o aumento de nível a cura para 55/70
- O Jogador ganha pontos de ataque especial máximo (MP) (cada personagem aumenta um valor diferente) Exemplo: se o MP máximo do Jogador era 6, após aumentar de nível, passa a ser 8.
- O Jogador recupera todos os pontos de MP gastos.
- Reseta os pontos de EXP.

Opcional: O Aumento de nível pode incrementar o dano dos ataques de cada personagem.

-Ataques:

- Todos os personagens possuem dois tipos de ataques, o básico e o especial.
- Todos os personagens possuem ataques diferentes.
- Todos os personagens já começam com os dois ataques cadastrados

-ATK (básico) -> soco, chute, golpe de espada, lançar projétil mágico, lançar flecha...

- Usar um ataque básico não consome MP e pode ser usado uma vez por turno

- A única função do ataque básico é dar DANO no inimigo

- O dano é relativamente mais baixo que o ataque especial

- O Nome usado para a escolha do usuário deverá ser o nome do ataque.

-ATK SPCL (especial) -> bola de fogo, cura, raio de gelo, grito do dragão ...

- O Ataque especial é o ataque mais poderoso de cada personagem

- Usar um ataque especial consome MP.

- Somente um ataque especial pode ser usado por turno

- É possível criar ataques mais fortes que tenham a penalidades: usar pontos d

- O Ataque Especial pode ter diversos efeitos:

a) Dar Dano (mais alto que um ataque básico)

b) Aumentar o dano causado pelo ataque básico por X turnos

c) Se curar

d) Dar Dano e Se Curar em % desse dano: geralmente o dano é mais baixo e a cura é equivalente ou a uma parte do dano ou o dano total

e) Se curar e aumentar o dano causado pelo ataque básico por X turnos: a cura e o aumento de dano são menores

f) Os ataques especiais também podem ter efeitos debilitantes: (somente um efeito especial por vez pode existir)

- **Envenenar:** deixa o alvo envenenando tomando X de dano por X rodadas (dano fixo)

- **Sangramento:** deixa o alvo sangrando causando dano escalonável por rodada. Exemplo: **Rodada1:** 2 de dano, **Rodada2:** 4 de dano, **Rodada3:** 6 de dano

- **Queimar:** Deixa o alvo queimando tomando X de dano por X turnos.

- **Cegar:** impede que o alvo ataque por X turnos.

- Armadura espinhosa: todo alvo que atacar o possuidor da armadura espinhosa recebe 1/3 do dano de volta.

-Inimigos:

- O jogo deverá possuir 5 inimigos padrões
 - Os inimigos padrões devem aparecer de forma aleatório por turno
 - Cada inimigo padrão deverá ter um valor X de vida (HP)
 - Os inimigos padrões podem eventualmente deixar cair uma poção ao morrer
 - Cada inimigo padrão dá um valor diferente de EXP ao morrer.
 - Quanto mais forte o inimigo mais EXP ele dá
 - Cada inimigo possui um ATK básico diferente com danos diferentes
 - É Opcional os inimigos padrões terem ATK Especiais (nem todos precisam ter)
 - Os ATK Básicos dos inimigos podem ter efeitos debilitantes
 - Inimigos padrões não devem ser muito fortes.
 - Aumentar o atributo dos inimigos padrões a cada 3 encontros. (aumentar de forma fixa todos eles Exemplo: a cada 3 encontros QUALQUER inimigo padrão recebe + 1 de vida e +1 de Dano.)

-Chefões:

- O jogo deverá possuir 3 chefões
- A Aparição do chefão deverá ser contada pelos números de inimigos padrões derrotados
- Cada chefão deverá ter um valor X de vida diferentes
- Os chefões são mais poderosos que qualquer inimigo padrão
- O Ataque básico do chefão deverá ter uma porcentagem de aplicar um efeito debilitante
- Todo chefão possui 2 ataques especiais, com porcentagens de ativação diferente (Exemplo: ATK SPCL 1-> 70% /// ATK SPCL 2-> 30%)
- (dica, para simular porcentagem de chance usem uma variável que recebe um número aleatório entre 1-100, ou 1-10 ou 10-30, fica a critério do grupo, exemplo: caso o valor seja igual entre 1-70 acontece x coisa, entre 71-100 acontece y coisa)
- Ao chefão ser derrotado ele dará mais EXP que os inimigos padrões e deixará de certeza 2 poções. (fica a critério do grupo)

