

# Nova Proposta Inicial: TCG 2 Demo

# Problemas que estamos enfrentando

— — —

- Distribuição de elementos e formas desequilibrada
  - 4 Elementos (água, fogo, terra, ar)
  - 2 Formas (humana, espiritual)
  - Total: 8 combinações possíveis
- Inserção da cultura tukana dentro dos moldes do jogo
  - Procurar outra cultura?
  - Criar uma?
  - Adaptar?

# Como seria a distribuição, segundo a nova proposta?

— — —

- 3 Elementos (água, fogo e terra)
- 3 Formas (humana, espiritual e botânica)
- Total: 9 cartas diferentes

# Conceito dos Elementos

— — —

- Água: orientada pelo atributo de vida.
- Fogo: orientado pelos atributos de combate (dano e chance de crítico).
- Terra: orientada pelos atributos de proteção (defesa e chance de esquiva).

# Conceito das Formas

— — —

- Humana: realiza ações diretas.
- Espiritual: realiza ações indiretas (suporte).
- Botânica: forma consumíveis que podem ser utilizados pelo jogador.

**Como funcionaria o Combate?**

# 1) Fase de Fusão

---

- O jogador, inicialmente com cinco cartas na mão, pode construir um personagem, ao juntar uma carta de elemento com uma de forma.
- Para evitar qualquer tipo de início “emperrado”, haverá uma mecânica oculta que garantirá ao menos uma carta de elemento ou forma.
  - Ex: 5 Cartas de elementos ou 5 de forma na mão

## 2) Fase de Ação

---

- Para cada personagem invocado em campo, é permitido tomar uma decisão. Vale ressaltar que não é possível fazer duas ações com o mesmo personagem.
- O uso de consumíveis conta como uma ação. Ou seja, em um cenário onde o jogador tem 3 entidades em campo, e um consumível é utilizado, ele só poderá agir com apenas duas dessas entidades.



### 3) Fase de Resultado

---

- É a etapa onde todas as ações dos personagens são executadas. Após isso, é a vez dos inimigos.
- Quando um inimigo derrotar um personagem, a vida do jogador sofrerá dano equivalente ao nível do atacante.
- Caso o jogador não esteja com a vida zerada, retornamos à fase de fusão, onde ele receberá a quantidade de cartas necessária para chegar a 5.

**Quais são os atributos e como eles funcionam?**

# 1) Os atributos:

— — —

- Vida
- Dano
- Chance de Crítico
- Defesa
- Chance de Esquiva

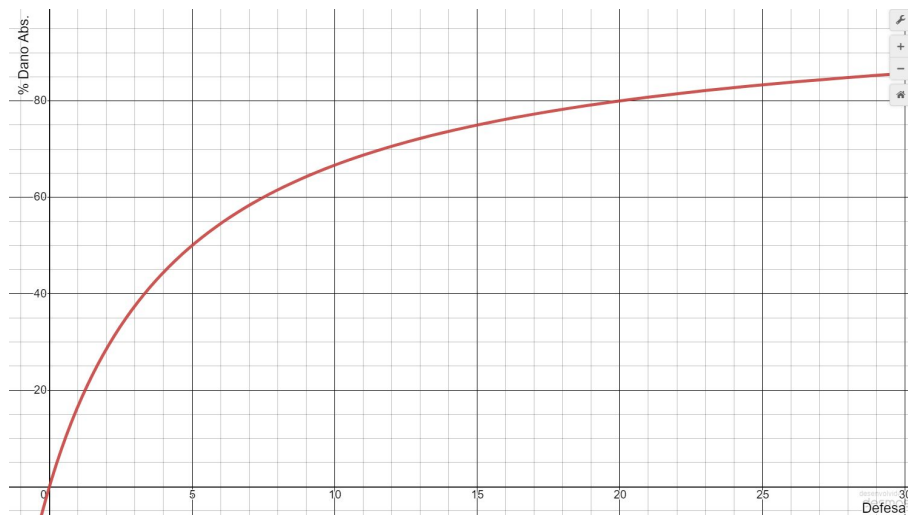
## 2) Chance de Crítico

---

- O valor da probabilidade é aplicado. Caso ocorra o golpe crítico, o dano que seria aplicado ao adversário será multiplicado por **1,5**.

### 3) Defesa

- A defesa, por meio da fórmula abaixo, determina a % de absorção de dano.



- O cálculo do dano final seria igual ao valor inteiro de dano \* (1 - dano\_absorvido)

## 4) Chance de Esquiva

— — —

- O valor da probabilidade é aplicado. Caso ocorra a esquiva, todo o dano que seria aplicado é completamente negado.

**Quais são as cartas?**

# As Cartas

— — —

Fogo + Humano = Guerreiro

Fogo + Espírito = Boitatá

Fogo + Botânica = Hera Venenosa<sup>[1]</sup>

Água + Humano = Pajé

Água + Espírito = Alma do Rio

Água + Botânica = Vitória Régia<sup>[2]</sup>

Terra + Humano = Guardião

Terra + Espírito = Ancião

Terra + Botânica = Cacto



# To-do para a próxima reunião

— — —

- Roguelike?
- Fazer o concept de cada carta
- Estabelecer o mapa (algun level design)

# Fontes

— — —

[1] [https://en.wikipedia.org/wiki/Toxicodendron\\_radicans](https://en.wikipedia.org/wiki/Toxicodendron_radicans)

[2]

[https://www.cpap.embrapa.br/agencia/simpan/sumario/artigos/asperctos/pdf/bioticos/691RB-DAM-AM-AMC\\_Corr.pdf](https://www.cpap.embrapa.br/agencia/simpan/sumario/artigos/asperctos/pdf/bioticos/691RB-DAM-AM-AMC_Corr.pdf)