



Credits for the art: Cai Shuisong.

Mehilo Online

11.10.2018

Leonardo Rocha

Rafael Fett

Abraão Jonathan

Resumo

A proposta do MEHilo Online(MEHo) é trazer inovação aos MMORPG's no que diz respeito à gameplay e possibilidades, sem esquecer tudo aquilo que une as pessoas em um grupo para passar horas a fio jogando. Para fazer o jogo buscamos ideias e

descobrimos tudo que faz as pessoas pararem de jogar os MMORPG's com o passar do tempo. Pensando nisso, reunimos os melhores aspectos possíveis para fazer um jogo que vai atrair desde o player que gosta de explorar até o os que gostam de viver no Grind matando os mais diversos tipos de monstros.

O MEHo apela para a clássica pegada Medieval trazendo elementos de RPG de mesa, onde conseguiremos a imersão e também é o que o tornará diferente de todos MMORPG's atuais.

OBS: coisas precedidas por "Intenção Final" são detalhes de implementação que ainda não temos certeza se será possível fazê-los numa primeira versão do game e talvez venham em atualizações posteriores.

Objetivos

1. Jogo 2.5D com câmera TOP-DOWN;
2. Existe um objetivo definido que dá sentido aos acontecimentos. Não cumprir o objetivo significa trilhar um caminho diferente no mundo de MEHo;
3. Não existem guias ou setinhas mostrando onde você deve ir ou o que você deve fazer. A liberdade é a maior prioridade no MEHo;
4. O nível máximo é 20. Contrariando os MMORPG's que criam números grandes que fazem o nível perder significado e que não valoriza o esforço;
5. Cash paga apenas itens estéticos e algumas outras coisas que não afetam o gameplay, eliminando assim o pay-to-win e custeando a manutenção do jogo;
6. Action RPG com combate hack n' slash e algumas mecânicas point n' click(mais explicações serão dadas na seção de Gameplay);
7. Todos itens dropados de monstros terão alguma utilidade, seja em uma quest ou em crafting;
8. Escala de dificuldade polinomial. O começo não é fácil e o final não é impossível;
9. O jogo demanda esforço e dedicação, de forma que todo mapa exige um plano diferente dependendo das habilidades e da natureza (passivo-agressivo/elemento) dos monstros.

Personagem

“Alguns vencem por seus crimes, outros são derrotados por suas virtudes.” - William Shakespeare

- É possível escolher raça e gênero com uma customização livre, não só com cabelos e corpos pre-made;
- Raças: *Humano, elfo, half-elf, anão, half-orc, tiefling, draconatos*. Cada raça tem uma distribuição de atributos inicial diferente e pode ter um talento diferente, como resistência/dano elemental (mais detalhes serão adicionados durante as etapas de desenvolvimento do jogo);
- Equipamento: a Intenção final é ter um sprite diferente para cada roupa ou arma;
- Compra de atributos com pontos ganhos para toda vez você upar de **Nível de Base**:
 - ◆ Força = aumento do peso máximo carregável e dano físico;
 - ◆ Agilidade = velocidade de ataque e esquiva. OBS: a esquiva não necessariamente anula o dano dependendo do tipo de ataque, mas apenas reduz;
 - ◆ Destreza = precisão, velocidade de conjuração;
 - ◆ Inteligência = ganho de mana, dano mágico, aumento de acerto em testes de inteligência;
 - ◆ Constituição = ganho de vida, resistência à status e dano, aumento da concentração ao realizar conjurações;
 - ◆ Sorte = leve aumento de drop rate, aumento de chances de crítico, e aumento de chances em algumas coisas.
- Reset de atributos e habilidades gratuito até certo nível, depois deve ser pago com dinheiro do jogo e o preço aumenta conforme seu nível e conforme quantidade de usos do reset - Tickets de reset podem ser obtidos também em eventos ou recompensas de quests/guerras;
- Compra de andares de habilidades com pontos ganhos para toda vez você upar de **Nível de Classe**:
 - ◆ Há 6 classes primárias: **Arqueiro, Clérigo, Guerreiro, Ladino, Mago e Monge**. A árvore de habilidades de cada classe é configurada através de andares. Comprar um andar te dá acesso às habilidades do andar e os andares das classes primárias podem ser comprados independente da sua primeira escolha de classe e é possível adquirir andares de no máximo **3 classes** diferentes;
 - ◆ Há habilidades de interação com o mundo que variam de acordo com a classe e raça. Ex: não faz sentido um anão pular a mesma altura que um humano. As limitações de raça são explicadas pela LORE;

◆ OBS: AS HABILIDADES PODEM SER NERFADAS EM SITUAÇÃO DE PVP PARA BALANCEAMENTO.

- Uma habilidade pode ser aprimorada através de NPC ou de uso contínuo e com chance em % de evoluí-las, que diminui conforme mais alto o nível habilidade;
- Pré-requisitos implícitos de habilidades. Não ter uma habilidade não te impede de pegar outra mas diminui a efetividade;
- Itens podem ser encantados com elementos de forma temporária ou permanente, através de habilidades com custo de itens por uso (gema elemental) ou NPCS/quests;
- O aprimoramento de itens é sempre certo, porém a qualidade depende de RNG. Cap de upgrade até +5;
- Itens para ser equipados tem pré-requisitos de atributos e não são travados por nível/classe.

Ambiente

“Há muitos mistérios escondidos neste mundo, mas muitos conhecimentos podem ser obtidos com outros viajantes por aí”. - Bozo-Blackwood, dono da Taverna.

- Mundo pseudo-aberto, com transição entre mapas por NPC's ou portais;
- O player vai “descobrir” o mapa, de forma que os locais que ele não conhece estão “escuras” no mapa mundial - algumas quests simples podem te dar rotas de cavernas e locais que você ainda não descobriu;
- Além de dano mágico e físico existe também os de elementos:
 - ◆ Neutro;
 - ◆ Água;
 - ◆ Terra;
 - ◆ Fogo;
 - ◆ Elétrico(em aberto);
 - ◆ Vento;
 - ◆ Veneno;
 - ◆ Sagrado;
 - ◆ Sombrio;
 - ◆ Fantasma;
 - ◆ Morto-vivo.
- Iluminação varia de acordo com o ambiente e o horário do dia;
- Eventos "aleatórios" envolvendo o cenário. EX: uma montanha que se abre a noite e se fecha de dia, revelando um mapa secreto;

- IDEIA DE IMPLEMENTAÇÃO DE EVENTO DIFERENCIADO: boss "rotativo" de forma que após uma quantidade x de mortes do boss ou dos mobs, caso não atingida, o boss fica mais forte e aumenta a raridade dos drops. Aparições "aleatórias" de MVP's em mapas após quantidade muito grande de mortes de mobs em curto espaço de tempo. Desejo distante: MVP's muito tempo sem serem mortos passam a se deslocar para outros mapas. MVP's também estarão disponíveis em instâncias específicas para evitar o monopólio - ideia dos pergaminhos obtidos por login diário para invocar MVP's que podem ser mortos apenas pela PT que invocou;
- OBS: Há sempre um MVP no mapa que tenha um MVP com respawn por tempo após ser morto. Players atacando um MVP invocado (ou estarem numa PT matando um MVP) não podem ser atacados por outros players;
- Recompensa para players por terem matado Boss/muitos mobs com um túmulo/bandeira com nome(s) do player/PT que matou;
- Sistema de títulos que garantem algum bônus levemente significativo. EX: matar 1000 "mob" aumenta seu drop-rate/dano contra este mob específico. A ideia é que você se torne um "especialista" em matar este mob;
- Hunt analyzer - ferramenta que se habilitada te dá estatísticas de UP, como tempo que vai levar para upar, quanto de recursos você está gastando por hora, lucro, etc;

Interação

- As habilidades são executadas a partir de sequências de botões(combos) e algumas com hotkeys(point n' click) como skills single target;
- Sistema de venda - livre comércio entre players e Vending Machines(que continua vendendo enquanto vc está deslogado). Ideia: tempo pro mercador chegar ao ponto de venda desejado dependendo da distância e se for um mapa de mobs agressivos ele pode ser atacado pelos mobs e perder itens. A skin do mercador do mercador pode ser um doppelganger do player. Para organizar esses vendedores, haverá áreas específicas nas safezones para as vendas. Para facilitar a busca por um item específico, vai ter uma ferramenta no menu que indica *ONDE* está o NPC vendendo este item, quer ele esteja no mesmo mapa que você ou não. Se ele estiver no mesmo mapa, vai ser identificado no minimapa;
- NPC do mercado negro que leiloa todos itens com preço base de 2x o teto da última venda do item. Esse NPC spawna somente à noite e o Leilão dura por exemplo 2 horas na vida real. Só são leiloados os itens que já foram vendidos pelo menos uma vez;
- Um equipamento gera seu status(atk/def) aleatoriamente ao ser dropado ou craftado e pode ou não conceder bônus de classe, também aleatoriamente. OBS: o status mínimo para usar o equipamento depende de quão bom ele é;

- Pets e Montarias - sistema de pets domesticados e treinados para ser companheiros de batalha(batem com IA ou pegam itens do chão) ou montarias. Evoluem com distância percorrida ou experiência ganha durante combate. Existem monstros que podem ser apenas companions e mobs que podem ser os 2. OBS: é uma quantidade bem seleta de mobs que estão sujeitos à essa mecânica. Um mob ao ser domesticado(com porcentagem de chance) é gerado um “ovo” desse mob. Abaixo de 50% você não conseguiu domesticar, maior ou igual a 50% você conseguiu domesticar e, quanto mais alto, melhor os status do pet incubado;
- Sistema de gemas que podem dropar de monstros com uma chance baixa. Uma gema é equipável em um tipo específico de item(arma ou acessório ou armadura...) e fornecem bônus ou tem um efeito diverso que está ligado ao mob que dropou. OBS: a quantidade de gemas que um equipamento suporta varia;
- PK "aberto" com punição (é preciso apertar um botão para atacar players). Ideias para o sistema: karma, matando X players ou mais o PK tem chance de dropar um item ao ser morto. O player morto pelo PK perde xp, ficando com XP negativa e depois regredindo o nível após uma certa %, evitando assim karma bomb. Como limpar o pk: morrendo, tempo logado(não pode entrar em cidade) ou troca de itens dropados ou % de XP em NPC's que aparecem aleatoriamente em mapas à noite. Ideia do PK_boss: Após atingir uma quantidade relativamente absurda de players mortos o PK atinge um nível boss(talvez aumenta um pouco a força ou da algumas habilidades) que pode converter mobs em companions de luta e a chance de dropar seus itens(ou regredir itens aprimorados) ao ser morto também aumenta absurdamente, mas sempre dropando um "vale" que dá para seu matador 5% do dinheiro *total(dinheiro em mãos + dinheiro em banco)* do PK. Para a RNG os itens do PK tem pesos diferentes para serem aleatorizados seguindo uma lógica de "looteamento", por exemplo seria mais fácil retirar um colar de um corpo caído, daí um colar tem peso maior na RNG. Limite de 1 PK_Boss por mapa. Mecânica anti-exploit: itens dropados por um PK recebem uma espécie de "tag" de forma a evitar o hunt de players que acabaram de matar um PK. Para poder equipar este item a tag deve ser limpa(entrando em safezone ou falando com NPC qualquer) e itens com a tag não são dropados por morte. OBS: o pk é liberado à partir de certo nível. EM ABERTO: uma **leve** recompensa para os PK's. Ex: garantir desconto em NPC's em uma “cidade dos PK's” ou no Mercado Negro;
- Mecânica de sentar/rest para recuperar vida/mana mais rapidamente;
- Peso acima do máximo suportável diminui gradualmente a movespeed/attackspeed e a capacidade de regeneração;
- Aproveitar o sistema do game - questão da altura, pulo e interações com cenário.

Classes

*“É possível seguir muitos caminhos na vida, mas com certeza o de guerreiro é o melhor”. -
Ferdinand Lancaster, líder dos Guerreiros do Reino.*

Todos jogadores começam como aprendizes e depois podem obter outras classes.

Classes primárias / Inclinação das habilidades da classe:

- Guerreiro - HP+, DEF+, ATK+;
- Ladino - ATK+, AttackSpeed+;
- Mago - SP+, ATKMAGICO+;
- Monge - ATK+, AttackSpeed+, Vel. Movimento+;
- Clérigo - SP+, INT+;
- Arqueiro - AttackSpeed+, Precisão+;
- Druida - SP+, ATKMAGICO+ (EM ABERTO);

Depois de implementadas todas classes primárias serão adicionadas as secundárias, de forma que para obtê-las será necessário fazer quests.

Coisas para se fazer no EndGame

- MVP's em mapas;
- Disputa territorial garante direitos melhores na geração de renda por lifeskill(plantação, mina, etc);
- Desafios em instâncias;
- Batalha campal/guerra entre guildas;
- Dominação de castelo - guilda dominante recebe algum bônus em dinheiro ou de influência;
- Alianças entre guildas;
- Aprimoramento de guildas/territórios. Habilidades de guilda e outros detalhes à serem explicados na seção de guilda;
- Cada dungeons(instanciada) tem uma história única e exploração/combate diferenciado;
- Dungeons avançadas que só podem acessadas por players nível máximo e que requerem uma grande quantidade de recursos para serem abertas por uma guilda ou por uma aliança;
- Livre comércio de itens;
- Fazer poções/equipamentos com alquimia/crafting;

- Crafting é único, sendo possível fazer uma “mesma” armadura de materiais diferentes e a textura/status da armadura vai ser diferente. Detalhado melhor na seção de crafting.

Crafting

“Quando eu era um aprendiz, eu vi um aventureiro tentar matar uma cabra com uma adaga enferrujada... não tivemos jantar naquele dia”. - Adir’ka, ferreiro da guilda Hellsteel.

O crafting pode ser feito de duas formas: por profissões ou pagando um preço para o ferreiro/alquimista/cozinheiro local. Em todos os casos será necessário ter a receita desejada e todos ingredientes necessários. No caso da profissão, será necessário também ter um certo nível de profissão dependendo da qualidade do item. As receitas podem ser compradas ou obtidas através de quests ou dropadas de monstros ou pesquisando o item. Uma receita tem um limite de usos e cada uso é consumido toda vez que você a usa. Há diferentes formas de usar uma receita, e dependendo dos materiais utilizados resultará em atributos diferentes, com exceção dos itens especiais que seguem receitas bem específicas. Intenção final: a qualidade dos itens será representada visualmente. Exemplos: Pedra de rubi = Aura vermelha para a Lâmina da espada, +5 de dano de fogo.

“-Aquilo é uma flecha ou uma espada?

-Porque não os doi-” - Aventureiros segundos antes de serem acertados ou cortados..por uma flec..espa...por um arma.

Guilda

“Enfrentei e venci milhares de aventureiros em batalhas, mas nunca conseguiria enfrentar o próprio Senhor do Inferno sozinho”. - Ferdinand Lancaster, líder dos Guerreiros do Reino.

Uma guilda é uma associação de até X players que os une por alguns motivos. Dentre esses motivos é possível destacar:

- Facilita a formação de grupos para grind e questão social;
- Eventos cooperativos (Dungeons avançadas) e PvP (guerra de guildas e disputa territorial);
- Acesso às habilidades de Guilda, como por exemplo poder teleportar um aliado da Guilda até você;
- Eventos especiais para Guildas;
- Intenção final: construção de fortalezas de guildas e aprimoramento gradativo.

"...Eu estava tremendo, o vento frio que se deslocava por aquela caverna queimava as minhas mãos e o medo tomava conta de mim...mas eu não estava sozinha, meus colegas da guilda estavam do meu lado...provavelmente é o único motivo de eu estar aqui



contando essa história" - De guildas e dragões, livro escrito por Meredith Spine, última aventureira a desbravar a fronteira do crepúsculo.