

JetBrains Mono
#333333 1px

ALERTS

HEROES OF MAJESTY: CONSOLE EDITION

Não comande. Reine.

ALERTS

JetBrains Mono
#333333 1pxDATA LOG
JetBrains Mono
JetBrains Mono
JetBrains Mono

JetBrains Mono

Esqueça o microgerenciamento. Bem-vindo à era da **Simulação de Fantasia Autônoma**.
Onde seus súditos têm vontade própria e seu reino vive, respira e desobedece.

> SYSTEM_READY... ENTER_THE_SIMULATION | Experiência Singleplayer Premium | IA Generativa Local

O EFEITO AQUÁRIO

Influência sobre Controle Direto



Você não clica para atacar. Você coloca uma recompensa na cabeça do monstro e assiste à corrida do ouro. Seus heróis não são robôs; são aventureiros digitais com personalidades complexas que você influencia, mas nunca controla totalmente.

TECHNICAL NOTE: O jogo roda em tempo real contínuo. Mesmo fora da sua visão, a simulação persiste: heróis patrulham, monstros evoluem e a economia gira sem o input do jogador.

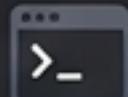
O PASSADO ENCONTRA O FUTURO

Interface de Terminal, Alma de Next-Gen

Uma interface baseada em texto que parece ter vindo de 2077.

Toda a nostalgia dos clássicos, turbinada com shaders modernos, iluminação dinâmica e sonoplastia imersiva.

É lindo de ler, é tático de jogar.



STACK TECNOLÓGICA:

- Angular (Frontend)
- Tauri (Nativo)
- Deno (Simulação)
- Performance Máxima

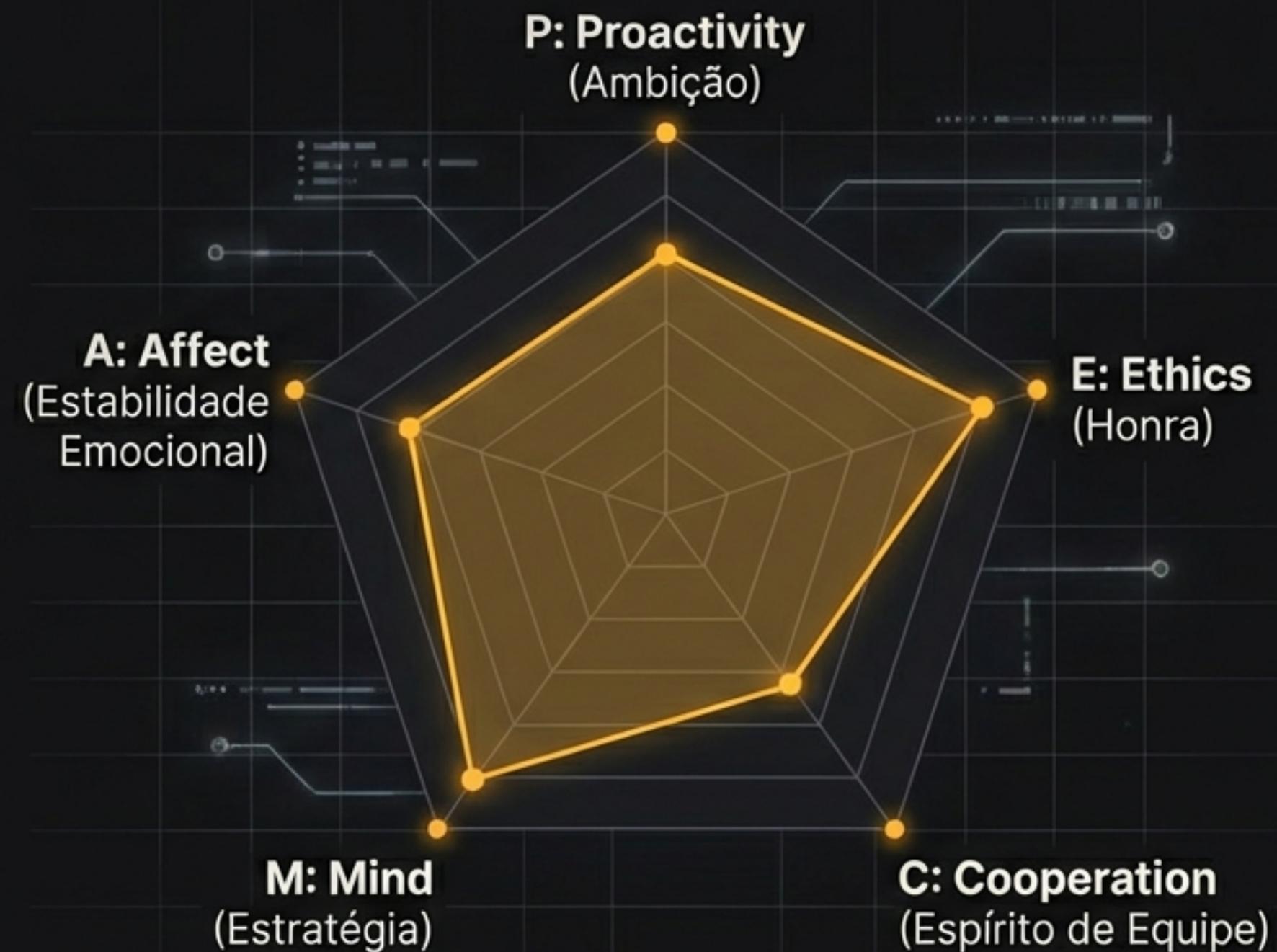
MAIS QUE NÚMEROS: PERSONALIDADE REAL

O Sistema P.E.C.M.A.



Cada herói é único. Um ladrão com **Alta Ambição** e **Baixa Ética** pode ignorar seu pedido de socorro para saquear um baú. Um **Paladino honrado** pode se sacrificar para salvar um rival.

Eles sentem medo, inveja, orgulho e gratidão — e agem de acordo.



O DRAMA É O JOGO

Histórias não scriptadas geradas pelo caos social

Esqueça scripts prontos.
As histórias surgem
organicamente das
interações dos sistemas.
Amizades são forjadas no
combate, e ódios eternos
nascem de uma “Disputa
de Glória” ou de um “Kill
Steal”.

Assista às suas novelas
medievais se
desenrolarem em tempo
real via logs e animações.

GAME LOG: ENCOUNTER 0X4B2F

[10:04] Guerreiro Kaelen reduz Boss para 1 HP. 

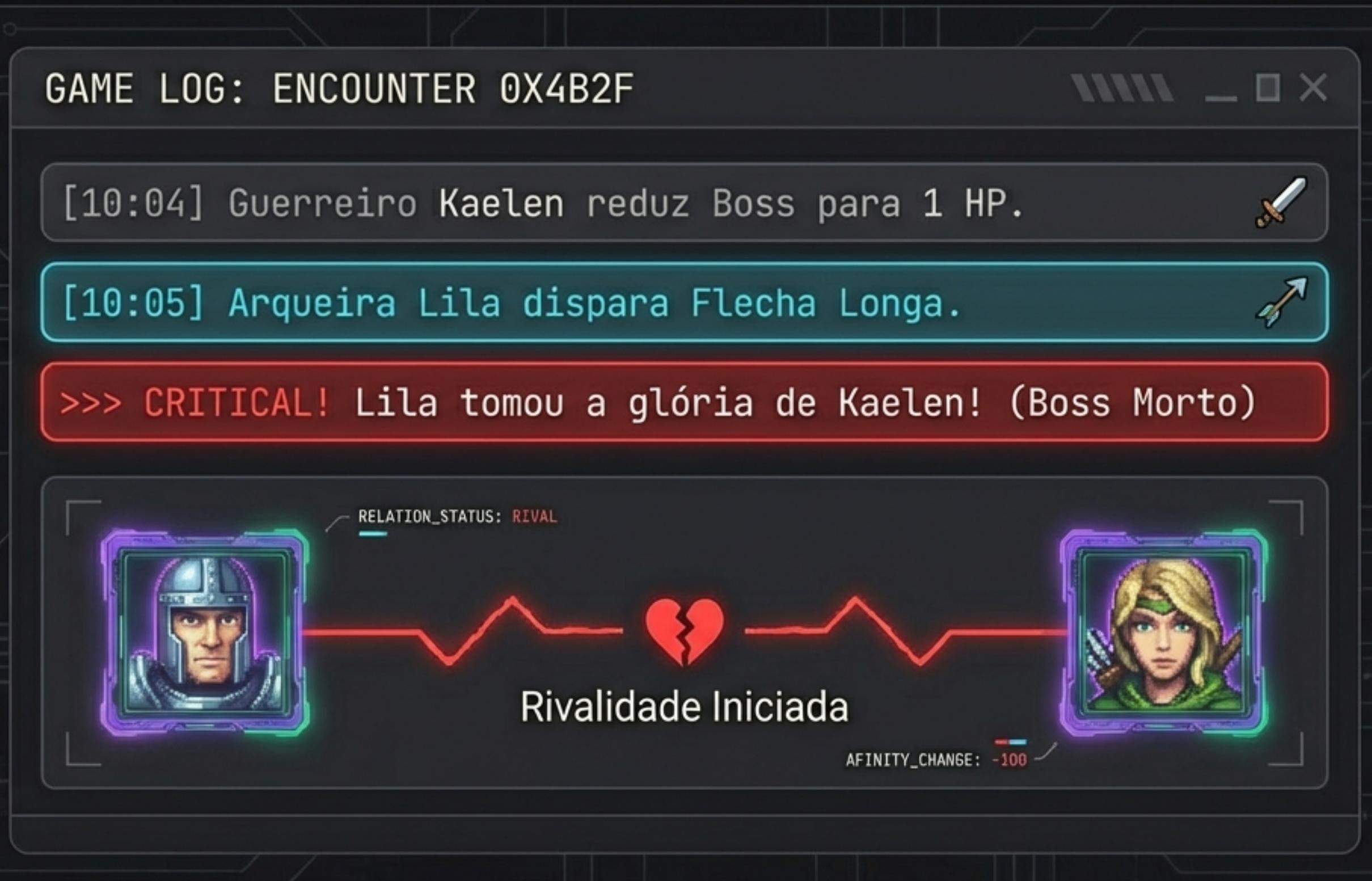
[10:05] Arqueira Lila dispara Flecha Longa. 

>>> CRITICAL! Lila tomou a glória de Kaelen! (Boss Morto)

RELATION_STATUS: RIVAL

AFINITY_CHANGE: -100

Rivalidade Iniciada

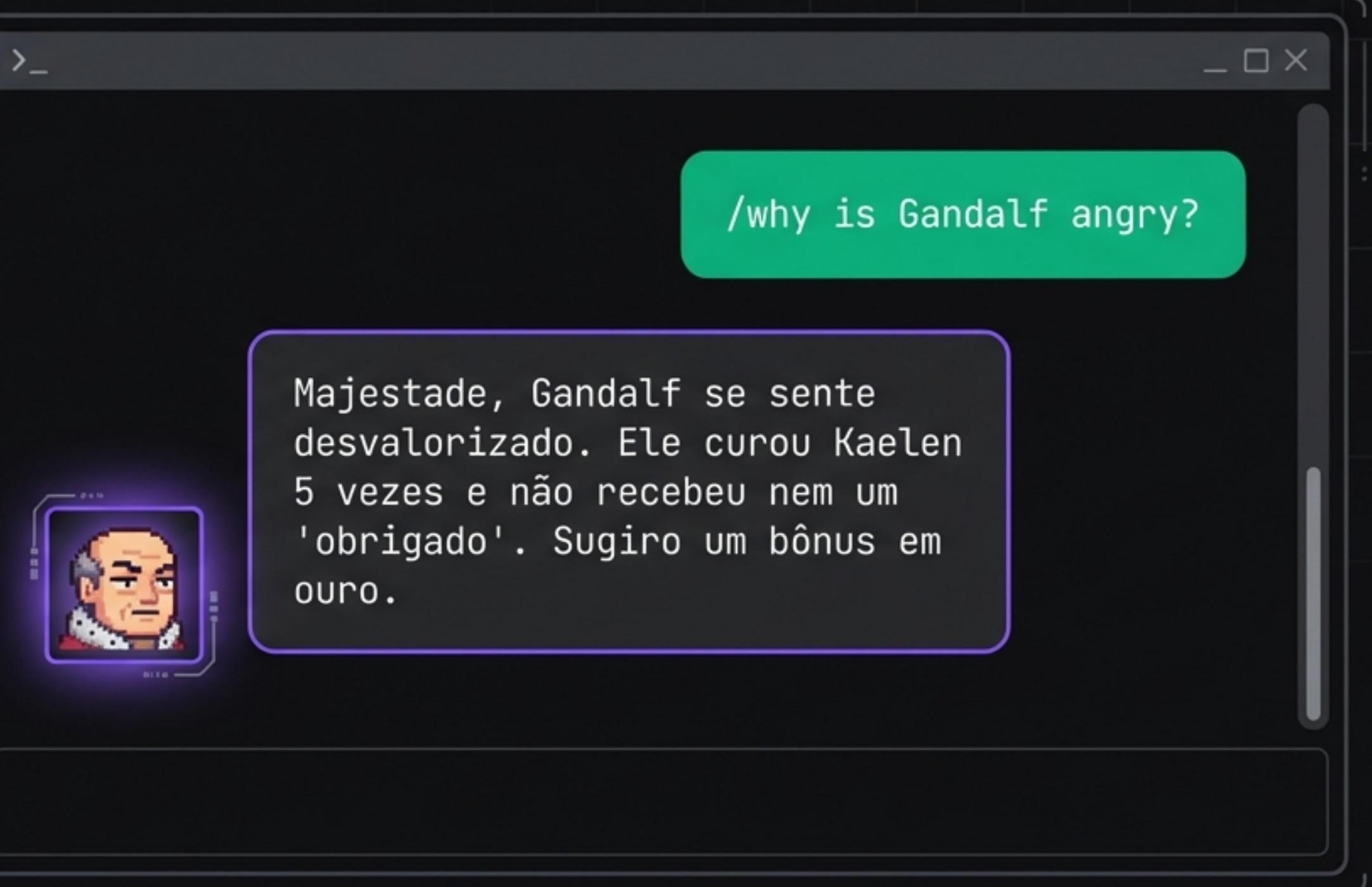


CONVERSE COM SEU REINO

Processamento de Linguagem Natural (NLP)

Seu Conselheiro não é um menu de ajuda estático. É uma IA contextual que entende linguagem natural.

Pergunte quem está ganhando a guerra, peça as fofocas da taverna ou ordene espionagem. Ele entende, responde e, dependendo da personalidade escolhida, às vezes te julga.



NLP ENGINE: V4.2

RESPONSE_TIME: 45ms

SENTINENT_ANALYSIS: NEGATIVE

SKILL_TREE_ENGINE: V5.1
SYNERGY_CALCULATION_TIME: 2ms

300 HABILIDADES E COMBOS

Profundidade Tática e Sinergias Inter-Classes



Sem '+1 de Dano' genérico. Aqui as skills mudam o jogo. Necromantes reanimam seus inimigos caídos; Bardos transformam o campo de batalha em uma festa mortal.

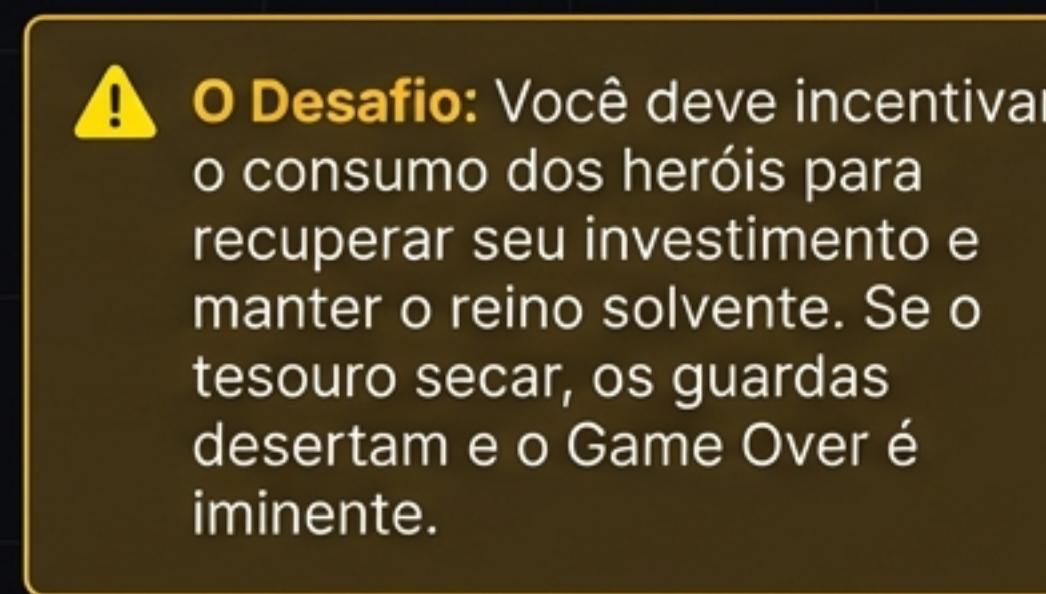
A magia real acontece nos **Combos de Afinidade**: heróis amigos combinam seus poderes automaticamente para criar efeitos devastadores.

SKILL_TREE: V4.2
RESPONSE_TIME: 65ms
SYNERGY_CALCULATION_TIME: 2ms

SKILL_TREE_ENGINE: V5.1
RESPONSE_TIME: 45ms
SYNERGY_CALCULATIONS: 2ms

A MÃO INVISÍVEL DO REI

Gestão Econômica Circular



ECON_HODEL: V1.3
CURRENCY_FLOW_RATE: 250g/s
SYSTER_STATUS: SOLVENT

MAP_GENERATION_ENGINE: PERLIN_NOISE_V2.1
EXPLORATION_STATUS: ACTIVE | FOG_OF_WAR: 65%

UM NOVO MUNDO A CADA PARTIDA

Exploração e Névoa de Guerra



Mapas gerados proceduralmente (Perlin Noise) garantem que nenhuma estratégia funcione duas vezes. Explore planícies ensolaradas e pântanos amaldiçoados.



O Perigo: Sua visão é limitada ao que seus heróis veem. O que a Névoa de Guerra esconde? Tesouros lendários ou uma invasão de ogros prestes a acontecer?

CYBER PURPLE

JETBRINS MONO

JETBATINS MONO

SEED_VALUE: 4A7F8B9C | TERRAIN_COM

SOBREVIVA ÀS ESTAÇÕES

4 Ciclos de Tensão Crescente



Ciclo 1: Primavera



Ciclo 2: Verão Vermelho



Ciclo 3: Inverno



Ciclo 4: Apocalipse

O tempo não para. Uma partida dura 8 dias de jogo, divididos em 4 Ciclos. Do passeio no parque da Primavera ao pesadelo de sobrevivência do Inverno, onde a fome e o frio matam tanto quanto os monstros. Adapte sua estratégia ou veja seu reino congelar e queimar.

■ ENEMY_AI_MODEL: P.A.I.N._EVOLUTION | MEMORY_LOG_UPDATED
■ TERMINAL_GREEN: ADAPTIVE | THREAT_LEVEL: ADAPTIVE

ELES APRENDEM. ELES ODEIAM.

Sistema P.A.I.N. de Inimigos



**Grog, o
Quebra-Ossos**

Goblin
(Nvl 1)

Ogro
(Nvl 5)

**Chefe de
Guerra**
(Nvl 10)



MEMÓRIA: Odeia Arqueiros
(levou flechada no joelho no Dia 2)

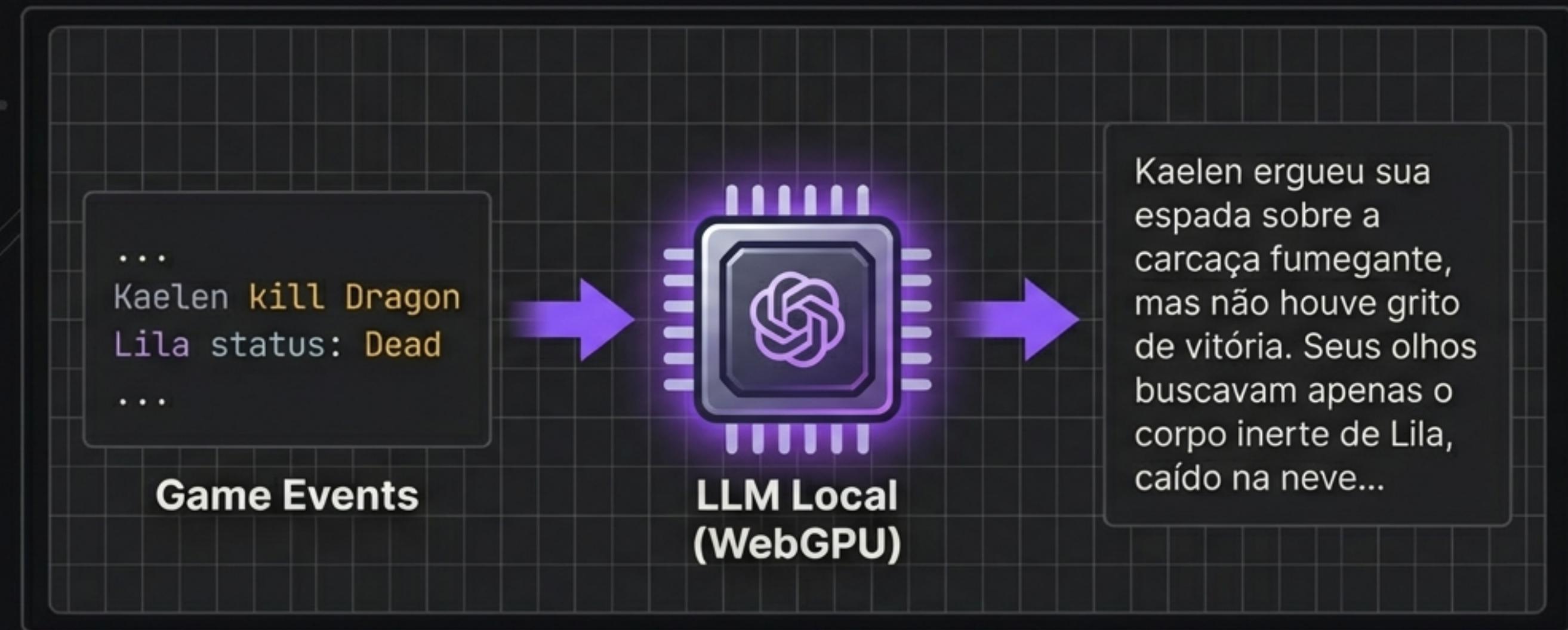
Inimigos não são apenas sacos de XP. Eles têm facções, patrulhas e memórias. Um goblin que foge hoje pode voltar amanhã como um Chefe de Guerra liderando um exército para se vingar especificamente do herói que o feriu. O PvE é brutal, dinâmico e pessoal.

JETBRINS MONO | CYBER PURPLE

SYSTEM_ALERT: EVOLUTION_ACTIVE | TARGET_ID: NotebookLM

INFINITE TALES ENGINE

Narrativa Generativa Local (Sem custo de API)



Dois 'cérebros' trabalham juntos: o Jogo gera os fatos matemáticos, a IA gera a alma narrativa. Flavor texts, descrições de itens e diálogos são criados na hora usando **Llama 3.2 via WebGPU** (Amber: #FFC107). Tudo roda localmente na sua máquina — privacidade total, custo zero e variação infinita.

■ ENEMY_AT_MODEL: P.A.I.N._EVOLUTION | MEMORY_LOG_UPDATED
■ TERMINAL_GREEN: ADAPTIVE | THREAT_LEVEL: ADAPTIVE

NADA SE PERDE, TUDO SE TRANSFORMA

A Permanência do Equipamento



A morte é permanente para o herói, mas não para o equipamento. Itens lendários passam de mão em mão, carregando a história de seus antigos donos. Um herói ganancioso pode vender o espólio do amigo para lucrar; um herói nobre pode empunhar a espada do caído para vingá-lo.

SUA HISTÓRIA ETERNIZADA

Exportação de Crônicas em PDF

As Crônicas de [Nome do Jogador]

Estatísticas Finais

Tempo Total:	48h 21m
Inimigos Derrotados:	1,245
Missões Completadas:	54
Itens Lendários:	3

Hall da Fama

1. Kaelen (O Matador de Dragões)
2. Sylas (O Arquimago)
3. Elara (A Vingadora)
4. Grom (O Martelo de Ferro)
5. Lyra (A Sombra)

O Fim da Era

A batalha derradeira nos portões de Ironhold definiu o destino do reino. [Nome do Jogador] enfrentou as legiões das sombras, empunhando a lendária Espada do Trovão, enquanto os céus ardiam com magia e dragões caíam. O sacrifício de Elara e a bravura de Grom abriram o caminho para o golpe final contra o Lorde das Trevas, selando o fim de uma era de escuridão e o início de uma lenda eterna.

Ao final da partida, ganhe ou perca, o jogo compila todos os logs, estatísticas e narrativas geradas em um documento único: "**As Crônicas de [Seu Nome]**". Um registro permanente e ilustrado da sua saga para compartilhar com a comunidade ou guardar como troféu de guerra.

O TRONO ESPERA

VOCÊ TEM O ESTÔMAGO PARA ELE?



Heroes of Majesty: Console Edition.

Não é apenas um jogo; é um gerador de histórias. Uma experiência singleplayer profunda, tática e emocionalmente engajante.

Em breve para Windows, Linux e Mac (WebGPU Compatible).

Wishlist na Steam.