27/06/2018

16:00 – PM

**Base para a narração de história**

FREETIME

A história começa com um herói, a história não pode começar pela cidade! A cidade vai ser introduzida após conhecer o herói. (Erro no roteiro do primeiro jogo).

“Criar um personagem naquilo que o Lugar, Cidade ou Ambiente oferece”

O herói parte da primeira classe de aprendiz. Em busca de ser um guerreiro no meio do caminho ele decide ser mago.

“Não necessariamente você precisa ser um guerreiro no começo, pode começar com uma classe e trocar ela no decorrer da história”

Vem o mago que entrega um item, com esse item ele parte para o seu objetivo.

**CLASSES**

**-** NORMIES-DE-BORN: são pessoas comuns que não usam magia.

- MACONS-DE-BORN: são as pessoas que usam magia livremente.

- MESTIÇOS-DE-BORN: são as classes filhos de NORMIES com MACONS, eles também podem ser equilibrados ou desiguais.

- HIBRIDOS-DE-BORN: são as pessoas filhas de MESTIÇOS com MACONS ou NORMIES.

Parte Técnica[Deixar a opção de escolher a classe ou aleatório]

**NORMIES**

APRENDIZ

GUERREIRO ARQUEIRO

MESTIÇOS - HIBRIDOS

MAGIA BRANCA MAGIA NEGRA

APRENDIZ

**MACONS**

OBS: REVISAR O TEXTO

Você pode encontrar um furo no roteiro, é importante revisá-lo.

DEFINIÇÂO DE PERSONAGENS – PARTE TECNICA

- Se o MESTIÇO puxar para o lado MACON ele é 75% MACON

- Se ele puxar para o lado NORMIE ele é 75% NORMIE.

- O HIBRIDO é 50% de cada.

MACON + MESTIÇO MACON

80% MACON, 20% NORMIE

NORMIE + MESTIÇO NORMIE

80% NORMIE, 20% MACON

MACON + MESTIÇO NORMIE

40% MACON, 60% NORMIE

NORMIE + MESTIÇO MACON

40% NORMIE, 60% MACON

MESTIÇO MACON + MESTIÇO NORMIE = HIBRIDO

50% de cada

[Estudar híbridos + puros]

No começo do jogo perguntar ao jogador se ele deseja escolher a classe ou se deseja escolher raça, se não é aleatório.

ANTI-BUG

Se o jogador escolheu ser NORMIE com Subclasse magia não é permitido pelo jogo

Se escolheu ser NORMIE e no decorrer da jornada o seu máximo de acumulador MACON é 50% indo a 150% de status total.

Quando for criar os monstros se basear em hierarquia

PEÕES – GENERAIS E CHEFES

O chefe da primeira linha é o peão da segunda.

2h – Como Criar um Convite para aventura: atingir certo nível do herói, uma quest única ou formar um grupo para uma jornada.

Assistência se não for formar um grupo, você vai receber algum item de um parente ou desconhecido.

3h – A partida: Começa a aventura quando sai da cidade.

[Caracteriza o herói como otimista.]

4h – Testes: vão aparecer os primeiros monstros os PEÔES, você vai ter a opção de ATACAR ou FUGIR para um lugar seguro temporariamente.

[Se fugir é um herói por obrigação e no decorrer do jogo os status dos monstros aumentam]

[Se lutar é um herói otimista.]

Durante a sua jogada você pode encontrar missões secundárias que te faram mais forte durante a sua jogada. Que pode interferir na sua jogada mudando o final do jogo, mas ela pode dar uma ajuda a mais.

Criar um cenário em volta de BORN, o herói pode partir ou não de BORN mas o seu ponto final é essa cidade.

5h – Abordagem: Primeiro chefe de todos os monstros, será o chefe linguarudo que via dar algumas pistas e começar uma luta. Ele não morrerá ficando com pouco vida, e vai deixar um item para trás.

6h – Crise: aprende a usar a habilidade contrária.

7h – Recompensa: NO próximo BOSS dropa algum item bom.

8h – Desfecho: on de aparece a segunda Linhagem de monstros, vão haver vários desfechos, cada vez que você faz alguma coisa que muda a história.

9h – O retorno: não é o final do jogo é só para voltar para entregar ou informar alguma missão, para atualizar o jornal da aventura.

10h – nova Vida: indica que você domina 2 classes e uma delas é 100% de dominação e outro APRENDIZ.

“No hibrido e mestiço escolher qual das habilidades aplicar.”

11h – Resolução: missões secundárias que não foram compridas tornam-se missões obrigatórias ao final do jogo. Final secundário será mostrado ao lutar com o chefe no final das missões.

12h – No final você se torna um herói.