

Habilidades de Inimigos

Descrição: Os inimigos serão divididos em 3 categorias, uma para cada atributo. Eles são **Bravura**, **Resiliência e Sabedoria**. Os inimigos terão 3 habilidades e drops diferentes. esta tabela indica as 3 habilidades de cada inimigo.

Habilidades	Bravura	Sabedoria	Resiliência	
Ataque	30-35	Ataque: 20-30	Ataque: 20-25	
Defesa:	--	25% dano	50% dano	
Cura	20 de Cura	50 Cura	20 Cura	
Especial	50 de Dano	30 de Dano + Cura 30 HP	Resiste a 25% de dano por 3 rodadas	Resistencia fixa por especial (não acumula)

Status dos inimigos

Descrição: Os inimigos serão divididos em 3 categorias, uma para cada atributo. Eles são **Bravura**, **Resiliência e Sabedoria**. Os possuem diferentes valores de HP, drops de recursos e quantidade dos inimigos na Dungeon.

	Bravura	Sabedoria	Resiliência	
HP	150	170	200	
Drops	Drop: 100 Ordem Cronológica	Drop: 30 HP + 50 Ordem Cronológica	Drop: 5 a 10 Sementes de Cronos (turnos extras)	
Quantidade de Inimigo:	11	12	13	

Habilidades de Inimigos

Descrição: Os inimigos serão divididos em 3 categorias, uma para cada atributo. Eles são **Bravura**, **Resiliência** e **Sabedoria**. Os inimigos terão 3 habilidades e drops diferentes. esta tabela indica as 3 habilidades de cada inimigo.

Habilidades	Bravura	Sabedoria	Resiliência
Ataque	30-35	Ataque: 20	Ataque: 20
Defesa:			
Cura	20 de Cura	20	20 Cura
Especial	50 de Dano	20 Dano + 20 HP	35 Cura

Status dos inimigos

Descrição: Os inimigos serão divididos em 3 categorias, uma para cada atributo. Eles são **Bravura**, **Resiliência** e **Sabedoria**. Os possuem diferentes valores de HP, drops de recursos e quantidade dos inimigos na Dungeon.

	Bravura	Sabedoria	Resiliência
HP	150	90	100
Drops	Drop: 100 Ordem Cronológica	Drop: 30 HP + 50 Ordem Cronológica	Drop: 5 a 10 Sementes de Cronos (turnos extras)
Quantidade de Inimigo	11	12	13

Habilidades de Archie (Finalizadas)

Descrição: Archie possui uma árvore de habilidades que possui 3 nodes de habilidade e um node de passiva para cada atributo, sendo eles **Bravura**, **Sabedoria** e **Resiliência**. Suas habilidades consomem os atributos que são gerados ao longo da batalha e turnos. Algumas habilidades podem consumir mais de um tipo de atributo, mas sempre terão um efeito baseado no atributo de sua árvore principal. As habilidades devem ter um consumo progressivo de recursos, assim como seu efeito. A árvore de **Resiliência** tem ênfase em habilidades de negação de dano e "Payback". A árvore de **Sabedoria** tem ênfase em Buffs (aprimoramentos) e economia de turnos. A árvore de **Bravura** tem ênfase em habilidades de dano direto. Seguindo a progressão da árvore de habilidades, podemos definir a seguinte tabela para as habilidades:

Habilidades	Bravura	Sabedoria	Resiliência		
Habilidade Nv.1	Ataque de Coragem: Ataque básico com a espada. Causa 15 + (1 de Dano x quantidade de moedas de Bravura). Não tem custo na árvore de habilidades. Consome 1 de Bravura e 1 turno	Lâmina de Bahamut: Archie convoca a chama do dragão Bahamut para banhar sua lâmina por 3 turnos, aumentando seu dano em 30% por 3 Turnos. Não possui custo na árvore de habilidades. Consome 2 pontos de Sabedoria, 1 de Bravura e 2 turnos.	Escama de Aço: Bloqueio com a ombreira de Archie. Diminui uma parte do dano recebido no turno seguinte(Dano reduzido: 50%) E Cura 30 HP. Não possui custo na árvore de habilidades Consome 3 recursos de resiliência e 3 turnos.		
Habilidade Nv.2	Lâmina Parasita (Lâmina Morgana): Acerta o coração do oponente, roubando sua essência vital. Causa 30 + 1.5x a quantidade de moedas de Bravura e ganha 50% do dano causado ao oponente como vida para o jogador. Custa 200 Ordem Cronológica na árvore de habilidades. Consome 5 moedas de bravura , 2 de sabedoria e 10 turnos.	Fogo de Mago: Archie causa 15 + (2 de Dano x Quantidade de moedas de sabedoria). Custa 300 Ordem Cronológica na árvore de habilidades. Consome 3 moedas de sabedoria e 5 turnos	Ataque e Defesa: Causa 40 + a quantidade de moedas de resiliência como dano e instantaneamente entra em modo de guarda, recebendo 50% de dano reduzido no próximo ataque. Danos críticos ainda causam a mesma quantia de dano. Custa 200 Ordem Cronológica na árvore de Habilidades. Consome 3 moedas de resiliência e 1 de bravura e 8 turnos.		
Habilidade Passiva	Medida desesperada: Aumenta em 1.5x o dano de qualquer habilidade caso hajam menos de 10 turnos restantes. Custa 300 Ordem Cronológica	Presente de Merlin: Tem chance de 50% de iniciar a batalha com Sopro de Bahamut ativo por um turno. Custa 300 de Ordem Cronológica.	Armadura de Lancelot: Aumenta o HP permanentemente em 50 pontos. Custa 300 de Ordem Cronológica		
Habilidade Nv.3	-Canção da Excalibur: Convoca o poder da luz para executar um golpe com o poder máximo da excalibur e causar 100 de dano base + 3x A quantidade de moedas de Bravura atual como dano ao oponente com uma chance de 20% de morte instantânea ao alvo (não se aplica a chefes) Caso o inimigo morra, Archie ganha 10 turnos. Custa 300 ordem cronológica na árvore de habilidades. Consome 20 bravura, 5 sabedoria e 5 resiliência e 5 turnos. custa 15 turnos	Explosão Ancestral: Causa dano explosivo no oponente, deixando queimado. O oponente perde 5% (aumenta em 0.25% para cada 10 moedas de sabedoria excedentes do uso da skill) da vida por turno seguinte. Dura 3 turnos. Pode ser stackado diversas vezes. Custa 500 Ordem Cronológica na árvore de habilidades. Consome 12 de sabedoria e 8 de bravura. Custa 12 turnos.	Quebra-guarda: Ataca o inimigo com seu ombro de leão, aumentando em 25% todo o dano recebido por esse inimigo durante 3 turnos. Ativa a escama de aço no turno seguinte. Custa 500 Ordem Cronológica na árvore de habilidades. Consome 8 de resiliência e 6 de bravura, custa 10 turnos.		

Habilidades de Inimigos - LVL-01

Descrição: Os inimigos serão divididos em 3 categorias, uma para cada atributo. Eles são **Bravura, Resiliência e Sabedoria**. Os inimigos terão 3 habilidades e drops diferentes. esta tabela indica as 3 habilidades de cada inimigo.

Habilidades	Bravura	Sabedoria	Resiliência
Ataque	30-35	Ataque: 20	Ataque: 20
Defesa:			
Cura	20 de Cura	20	20 Cura
Especial	50 de Dano	20 Dano + 20 HP	35 Cura

Status dos inimigos

Descrição: Os inimigos serão divididos em 3 categorias, uma para cada atributo. Eles são **Bravura, Resiliência e Sabedoria**. Os possuem diferentes valores de HP, drops de recursos e quantidade dos inimigos na Dungeon.

	Bravura	Sabedoria	Resiliência
HP	90	90	100
Drops	Drop: 100 Ordem Cronológica	Drop: 30 HP + 50 Ordem Cronológica	10 Sementes de Cronos (turnos extras)
Quantidade de Inimigo:	11	12	13

Habilidades de Inimigos - LVL-02

Descrição: Os inimigos serão divididos em 3 categorias, uma para cada atributo. Eles são **Bravura, Resiliência e Sabedoria**. Os inimigos terão 3 habilidades e drops diferentes. esta tabela indica as 3 habilidades de cada inimigo.

Habilidades	Bravura	Sabedoria	Resiliência
Ataque	40-50	Ataque: 30(Magia Negra)	Ataque: 20(Impacto)
Defesa:			
Cura		40(Cura Caótica)	80 Cura(Sede de Sangue)
Especial	70 de Dano	40 Dano + 40 HP(Devorar O tempo)	100 Cura (Restauração apocalptica)

Status dos inimigos

Descrição: Os inimigos serão divididos em 3 categorias, uma para cada atributo. Eles são **Bravura, Resiliência e Sabedoria**. Os possuem diferentes valores de HP, drops de recursos e quantidade dos inimigos na Dungeon.

	Bravura	Sabedoria	Resiliência
HP	120	120	150
Drops	Drop: 150 Ordem Cronológica	Drop: 60 HP + 100 Ordem Cronológica	15 Sementes de Cronos (turnos extras)
Quantidade de Inimigo:			

Diálogo 1-Introdução	Diálogo 2-Desenvolvimento	Diálogo 3-Conclusão
<p>(Archie sai do Stonejõurner)</p> <p>Quíron: Beleza Archie, consegue me ouvir ? Não tinha certeza se conseguiria alcançá-lo no Japão Feudal.</p> <p>Quíron: Parece que o Portal Stonejõurner não falha mesmo com os ataques do Deus Konshu a linha do tempo.</p> <p>Archie: Mas ele parece instável, acho que não posso passar muito tempo aqui. Professor Quíron, consegue repassar a missão ?</p> <p>Quíron: Seu trabalho como o Dormente herdeiro de Rei Arthur é utilizar a Excalibur para recuperar a Massamune, a lâmina que abriga o espírito do deus Suzano do Oceano.</p> <p>Quíron: Se ela cair em mãos erradas, a linha do tempo poderá ser alterada causando sua implosão. Tome cuidado com os Devora-Tempos.</p> <p>Quíron: Estes monstros enviados por Konshu vão tentar impedi-lo. Mas não perca o foco. Você carrega os genes de Arthur Pendragon...</p> <p>Archie: Pode deixar, alguma vez eu já fracassei ?</p> <p>Quíron: Eu não duvido de você, mas Konshu enviou esta Katana para cá sabendo que isso causaria desordem, então tudo pode acontecer, fique alerta.</p> <p>Archie: Estou queimando para derrubar esses devora-sei-lá-o-que.</p>	<p>(Ao passar pelo trigger entre o 1o e 2o andar)</p> <p>Archie: Quíron, consegue dizer se estamos chegando ?</p> <p>Quíron: Estamos na metade do caminho. Você está fazendo um bom trabalho. Continue pegando as Sementes temporais, elas ajudam você a estabilizar a linha do tempo.</p> <p>Archie: O que exatamente são elas ?</p> <p>Quíron: Simples, elas são os pontos de "nó" entre as linhas do tempo. Por isso quando os devora-tempos a consomem, o tempo se torna frágil.</p> <p>Archie: Professor de história na minha universidade e também mestre do ocultismo... alguém deveria te dar um Nobel professor...</p> <p>Quíron: Eu treinei heróis que conquistaram o Olimpo e sou um centauro imortal... mas um Nobel seria legal mesmo...</p>	<p>(Ao recuperar a Katana)</p> <p>Quíron: É isto Archie, você conseguiu... parabéns, você é um prodígio.</p> <p>Archie: Pode crer ! Literalmente joguei fogo no parquinho !</p> <p>Quíron: Agora que recuperamos a Massamune podemos devolvê-la para alguém que possa nos ajudar a enfrentar Konshu...</p> <p>Archie: E de quebra, com estas Sementes de Cronos que recuperamos, a linha do tempo está muito mais estável.</p> <p>Quíron: De fato !</p> <p>Quíron: Próximo passo: Matar um Deus !</p> <p>Archie: Depois de uma boquinha né mestre ? Por que eu estou faminto, há quantas horas eu já estou aqui ? ...</p> <p>-Fim-</p>

Observações do Mondini após criar as tabelas:

- Ao fazer os cálculos necessários, percebi que faltam muitas informações que só iremos ter a partir de gameplay e com o feeling. A escala de dano com base nos atributos ainda não foi definida, portanto, do jeito que o jogo funciona agora, o ataque básico "Sword Slash" causaria apenas 1 de dano com 1 recurso de ataque. Por isso, para ter uma resposta mais fácil e direta, decidi adicionar um valor fixo de dano a esta habilidade. Ela causará sempre 15 de dano, e o multiplicador será somado 1xMoedas de Bravura. Ao fazer isso, eu até mesmo eliminei a necessidade de usar o peso das moedas como um valor fixo, podendo ser setado apenas para algumas habilidades como a Excalburst e Brainstorm (Ou Sabedoria Desbalanceada no nome original que o ale deu).

- O sistema de Ranking de Dungeon pode tornar o nosso jogo **MUITO** mais divertido, permitindo até mesmo o fator replay. Ele vai até enaltecer algumas de nossas mecânicas, pois ao fazer o cálculo da quantidade de turnos que o jogador consegue adquirir, podemos colocar um peso de "Sementes Cronológicas" bem alto nos baús, fazendo com que aquele jogador que gasta muitos turnos tenha mais recursos para continuar gastando ou que aquele que explora mais e economiza os turnos tenha um bom desempenho, conseguindo terminar a dungeon com mais de 100 turnos

- Não conversamos sobre o comportamento dos inimigos em combate, por isso tirei algumas coisas da minha cabeça na esperança que o nosso incrível programador seja capaz de fazê-las. Cada inimigo terá 4 ações possíveis na batalha, e elas são: **Atacar, Defender, Curar ou Usar um Especial.** **Ataque** é um valor de dano aleatório entre um número máximo e mínimo definido na tabela **Ataque.** **Defesa** é a ação de um inimigo de negar uma porcentagem de dano com base na tabela Defesa (Inimigos de bravura nunca defendem, reforçando sua identidade e diferenciando-os). **Curar** é uma habilidade que o inimigo pode realizar com base na tabela Cura. **Especial** foi uma ideia que tive para destacar os inimigos um dos outros. Tentei manter simples ao adicionar apenas recursos que já temos implementados. O inimigo de Bravura causa um ataque com dano mais alto que o comum; O inimigo de sabedoria realiza um araque que "drena" o HP de Archie e o cura; O inimigo de Resiliência aumenta sua guarda reduzindo ainda mais o dano recebido por 3 turnos sem que ele precise gastar uma ação para defender. Estes comportamentos podem ser "Chamados" com base em uma chance aleatória no Scriptable Object (Database) dos inimigos, lembrando uma behaviour tree mais simples.

- Não Considerei variações de inimigos Sub-bosses ou Bosses para fazer estes valores, pois olhando o semestre, não acredito que será possível de implementar, e acho que os outros aspectos mencionados na tabela são mais importantes para o gameplay, que é o que importa. Podemos arranjar uma desculpa para não ter minibosses ou sub-bosses, mas não teremos uma desculpa caso o jogo simplesmente for chato, então acho que reforçar os nossos inimigos e as mecânicas que já temos é mais importante. Todavia, Já pensei em maneiras de encaixar bosses ou sub-bosses neste mesmo sistema, e acredito que ter esta base sólida já cortará um grande caminho para implementá-los no semestre que vem. O mesmo vale para batalhas com múltiplos inimigos e o sistema de "Convocar".

Fiz a skilltree e o consumo de Ordem Cronológica (SkillPoints) com base em valores arbitrários e deixei uma boa folga para que o jogador não sinta falta do progresso, porém isso pode acabar "Quebrando" o jogo. Porém este é o tipo de coisa que só conseguiremos julgar após uma run completa.

Na falta de algumas informações necessárias para pensar nas skills e na progressão, tive que "passar por cima" de algumas coisas que conversamos na tentativa de ser mais direto e pragmático com relação aos sistemas do jogo. Algumas das mecânicas que tínhamos conversado entraram em muitos conflitos principalmente quando tentei transformar em números, então acabei tomando liberdade de fazer como acho que vai funcionar melhor sem precisarmos gastar mais tempo com isto. Ao mesmo tempo, foi minha primeira vez pensando em Game Design para este gênero e balanceamento é uma coisa nova para mim, então caso tenham soluções melhores para algumas das decisões que tomei, ficaria muito feliz em tomá-las como feedback e melhorar nas implementações seguintes. :)

ROUND 2 (14/07)

Meus testes me trouxeram muitos problemas com relação ao balanceamento e para conseguir testar corretamente, fiz as seguintes modificações na gameplay do jogo, que serão **EXTREMAMENTE IMPORTANTES** e preciso saber se todas poderão ser correspondidas na versão do jogo se não deverei formular novas skills ou valores.

O HP dos inimigos foi reduzido para todo o primeiro andar e eu eliminei a habilidade de defesa deles.

O Drop de Sementes de Cronos (turnos) Foi aumentado para 7-10 por inimigos de resiliência abatidos

A Habilidade básica de resiliência de Archie agora cura em 20 de HP

Para sortear os ataques do inimigo, utilizei um D6 onde 1-4 é o ataque, 5 é a cura e 6 o especial. Ou seja: O inimigo tem 66% de chance de realizar um ataque normal, 16% de se curar e 16% de usar um especial

Trocar o inimigo de bravura da terceira sala para o jogador ainda não ter OC para upar e ganhar um bau com drop de OC na sala segura a seguir

SEMPRE que o jogador interagir com um baú de itens (Chaves, Ordem Cronológica ou Semente de Cronos), ele deverá se curar em 100% do HP. Quando o jogo estiver funcional e balanceado na engine, podemos achar outras soluções ou mudar a taxa de cura dos baús, porém para as primeiras versões acredito que isto seja o mais simples e causa mais feedback positivo ao jogador ao encontrar um baú

A partir do segundo andar, os inimigos passam a conseguir se defender também e têm seus HPs coerentes com o planejado no início do game, que está na tabela de "Inimigos"

IDEIAS

Dependendo da dificuldade do game e do saldo final de turnos na maioria das runs, podemos criar um custo para curar nos checkpoints para aumentar o desafio... do tipo: Curar a vida completa no Stonejournr custa 4 turnos, curar metade da vida custa 2 turnos

[1] Equivale a um Instakill em Inimigos de Bravura (sem adicionar o cálculo da escala de acordo com as moedas de recurso)