

LUME: The Cardgame

Grupo 06

Membros:

Jorge Simondi	8517081
Murilo Theodoro	8532130
Eder Ribeiro	8122585

Estilo do Jogo: Trading Card Game (TCG)

Plataforma: PC

Classificação: Maiores de 12 anos

Indicado: Entre 13 e 30 anos

Entrega: Dia 09/12

Gameplay:

Ao escolher um monarca para combater, será estabelecido um adversário para o jogador. Nosso jogo tem como base jogos de cartas por turno, como Hearthstone e Gwent, com mudanças na parte de combate e campo de batalha.

A partir dessa idéia, para cada batalha haverá um tabuleiro e uma visão das cartas que o jogador possui em sua mão. O jogo é baseado em turnos e em cada turno o jogador poderá executar suas ações até que não existam mais possibilidades de jogadas, ou que o mesmo queira encerrar seu turno.

Para essa batalha acontecer, cada monarca elemental terá seu próprio deck de cartas específicas inicial. Nossa idéia é tornar possível a adição de cartas e a troca das mesmas com outros amigos, futuramente.

Personagens:

- **Njord, Monarca da água**

Njord controla a maioria das ilhas do norte. Seu povo é acostumado a viver em locais mais frios, próximos ao mar, portanto são ótimos navegadores e estão acostumados aos problemas trazidos pela neve.

- **Tefnut**

Monarca da tribo da terra e excelente guerreira, Tefnut guiou seu povo para terras férteis que possibilitou sua sobrevivência e prosperidade. Sua tribo possui grandes guerreiros, muito bem treinados para lutar em campos ou montanhas.

- **Zhurong, o Monarca do Fogo**

Destinado desde criança a ser o Rei do Fogo, Zhurong dedicou sua vida a aprender as artes místicas do fogo, expandindo seu poder mágico acima de feiticeiros comuns. Zhurong como Monarca incentivou seu povo a seguir seus caminhos, desenvolvendo escolas de magia e feitiçaria por todo seu reino.

- **Erebus, o Sinistro:**

Um feiticeiro antigo, da era dos primeiros homens. Em sua busca incansável por poder, correu o mundo em busca de conhecimentos até que encontrou uma fonte de poder sombrio de uma magnitude inconcebível para mentes mortais. Absorveu esse poder e se tornou a encarnação do próprio mal, espalhando pelo mundo caos e a destruição. Sua energia negativa é tanta que mesmo selado nas profundezas do oceano ele ainda consegue influenciar os habitantes de Valaer.

Mundo do Jogo:

O mundo de Valaer é um mundo de fantasia onde as pessoas aprenderam a dominar os elementos da natureza. As pessoas desenvolveram economias, ciências e magias usando seus domínios elementais, criando assim culturas diferentes e, conseqüentemente, formaram civilizações baseadas nesses elementos. Nações nasceram, como a Nação da Água, o Reino do Fogo e a Tribo da Terra. Apesar de ocasionais conflitos, as nações viveram em paz pela maior parte da sua história.

Até que um feiticeiro descobriu uma grande fonte de poder sombrio e se corrompeu. Seu poder cresceu a níveis inimagináveis e ele começou a espalhar o caos e as trevas pelo mundo. Esse feiticeiro ficou conhecido como Erebus, o Sinistro.

As nações elementais se juntaram em guerra contras as forças do mal de Erebus. Tal guerra durou mais de 100 anos causando muita fome, mortes e destruição e culminou com os líderes de cada nação se juntando para selar o espírito maligno nas profundezas do oceano. As nações então se juntaram num tratado de manter o selo fechado, vivendo em paz desde então.

Hoje, séculos depois, a história da Grande Guerra não passa de uma lenda contada para o entretenimento de crianças. Contudo, sem o trabalho conjunto das nações, o selo enfraquece. Os poderes sombrios de Erebus crescem e sua influência começa a ser sentida em Valaer na forma de desconfiança, violência e discórdia entre as nações. As nações da Água, Terra e Fogo já declararam guerra umas com as outras, mas os conflitos estão em impasse.

A Tribo da Terra usa seu domínio sobre os metais para manter sua força militar sempre bem equipada e protegida. A Nação da Água usa sua incrível força marítima para cortar suprimentos para seus adversários. O Reino do fogo usa sua grande força mágica para queimar seus inimigos em combate.

Resta ao Jogador desfazer esse equilíbrio. Quem ele escolherá para favorecer nessa batalha?

Mecânicas do Jogo:

O principal foco do jogo será o campo de batalha, nele estarão as unidades que irão realizar os combates. A principal mecânica envolvida é o posicionamento de cada unidade e a maneira que estas poderão se auxiliar.

Cada turno de um jogador permite o movimento das unidades e a possibilidade de atacar ou não uma unidade inimiga.

Tipos de Cartas:

- Unidades: São as principais cartas do jogo. Cada unidade tem uma quantidade de pontos de vida e outras estatísticas, como força, velocidade, inteligência, etc.
- Ataques: Cartas de ataque são utilizadas em combate e definem a quantidade de dano causada por uma unidade. Estas consomem Vigor para serem usadas.
- Feitiços: São usadas fora de combate e permitem ao jogador elaborar seus turnos estrategicamente, melhorando unidades aliadas ou enfraquecendo unidades inimigas, alterando o terreno de um combate, entre outros efeitos. Estas cartas consomem Mana para serem usadas.
- Local: Ao iniciar um combate, uma carta de local é comprada do **baralho de locais**, para verificar onde o combate irá ocorrer. Cada carta trará vantagens, desvantagens ou nenhuma mudança para as unidades que estão em combate, baseados em tipos específicos de unidades ou elementos.

Turno:

Um turno de um jogador consiste em 4 fases:

- Fase Inicial: No começo do seu turno, o jogador poderá utilizar suas cartas de feitiço, limitado pela sua Mana.
- Fase de Combate: Nesta fase, o jogador seleciona quais unidades ele deseja movimentar para atacar posições inimigas. O combate inicia quando uma unidade deseja tomar o controle de uma região ocupada por uma unidade inimiga, se movendo sobre ela.
- Fase de Movimentação: Após os combates, essa é a única fase em que o jogador poderá movimentar suas unidades (um espaço) e trocar suas posições quando achar necessário.

- Fase de Encerramento: Por fim, o jogador comprará duas cartas e encerrará o seu turno.

Tabuleiro:

- O tabuleiro consiste em: um campo de batalha em formato de losango e áreas para os baralhos de local, feitiços e ataques de cada jogador, assim como suas respectivas pilhas de descarte.
- As cartas de unidades serão colocadas no campo de batalha, onde cada nação coloca suas unidades em sua metade do campo de batalha.
- Os baralhos de feitiço, locais e ataques são colocadas nas suas respectivas áreas e uma área é reservada adjacente a cada um para suas pilhas de descarte.

Combate:

- O combate se inicia quando uma unidade é movida para o espaço ocupado por uma unidade inimiga.
- Quando um combate é iniciado, uma carta de local é comprada do baralho de locais do agressor.
- As duas unidades irão se enfrentar causando o seu dano uma à outra. Quando uma das unidades tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ela é derrotada e seu espaço no campo de batalha passa a ser ocupado pela unidade vencedora.
- Neste momento o jogador poderá utilizar suas cartas de ataque para aumentar o dano causado pela sua unidade, favorecendo seu ataque.
- Para cada situação de combate, outras unidades adjacentes podem oferecer suporte, modificando valores do combate.

Movimentação:

- Em um turno, é possível movimentar suas unidades em pelo menos um espaço do campo de batalha. A troca de posição entre unidades é permitida apenas para as unidades aliadas.

Recursos:

- Vigor: Este recurso permite ao jogador utilizar suas cartas de “Ataque” durante um combate.

- Mana: Para utilizar cartas de “Feitiço” durante um turno, o jogador gastará a mana do personagem.
- Ao final de cada turno, uma quantidade de cada um dos recursos é gerada. Os valores serão definidos pelas habilidades de cada Monarca.

Experiência do Jogo:

O jogo é multiplayer, portanto a experiência ideal do jogo é criar um ambiente competitivo, no qual o jogador elaborará estratégias e terá de se adaptar em tempo real aos movimentos do adversário para sair vitorioso.

Tudo isso enquanto apresentado ao mundo e personagens de Valaer, onde cada personagem é uma unidade, com uma história e um significado representado em seus atributos e habilidades, cada item tem uma história, cada feitiço tem uma origem e cada Nação tem um estilo de jogo que reflete sua cultura.