

MINERS

TRABALHE COLETANDO MINÉRIOS COM MÁQUINAS PESADAS E EXPLORANDO CAVERNAS JAMAIS
EXPLORADAS

Enzo Rafael R. de A. Alves

CONCEITO DO JOGO

- GÊNERO: PUZZLE ADVENTURE
- PÚBLICO ALVO: TODOS
- COLETAR O MÁXIMO DE MINÉRIOS POSSÍVEL E SAIR ANTES DO TEMPO ACABAR.
- O JOGO FAZ O JOGADOR PASSEAR PELO LABIRINTO E COLETAR O MÁXIMO DE MINÉRIOS POSSÍVEL ANTES QUE O TEMPO ACABE .

Miners - MOODBOARD

LORE



Baseado em mineração e coleta de recursos



Explorar cavernas com máquinas

MECÂNICA/GAMEPLAY



Arcade de coletar pontos em um labirinto



Quebrar obstáculos para avançar

ESTÉTICA



Visão terceira pessoa com modelos cartunescos

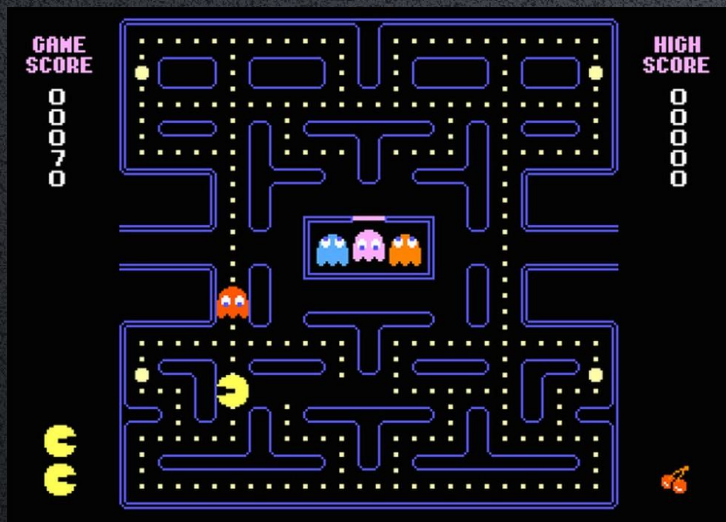


HUD simples exibindo somente o necessário

MECÂNICAS

- MECÂNICAS PRINCIPAIS PLANEJADAS: ANDAR PELO MAPA E COLETAR MINÉRIOS PARA CONSEGUIR PONTOS.
- DISPARAR UMA BOMBA QUE DESTRÓI PAREDES ESPECÍFICAS.
- CRONÔMETRO QUE CONTA QUANTO TEMPO FALTA PARA O PLAYER PERDER.
- LOJA: PARA OBTER NOVAS MÁQUINAS COM HABILIDADES DIFERENTES E POWER UPS.
- GEODOS QUE DÃO AO JOGADOR MAIS MUNIÇÃO.

REFERÊNCIAS DE MECÂNICAS



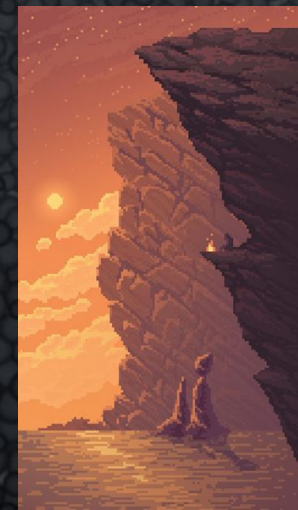
PAC MAN



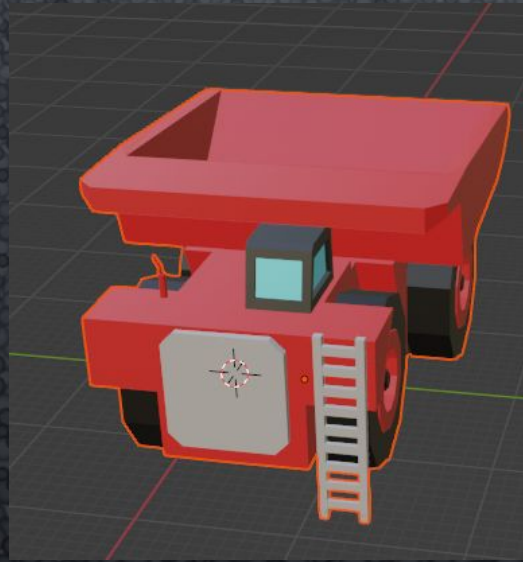
BOMBERMAN - MSX; JULHO DE 1983

ARTE

- CARTOON COM TONS MAIS ESCUROS, PARA CAUSAR MAIS IMERSÃO.
- PERSONAGENS: SÃO MÁQUINAS PESADAS: CAMINHÃO E ESCAVADEIRA. OS PERSONAGENS TEM COMO BASE E INSPIRAÇÃO OS ZORDS DE POWER RANGERS OPERAÇÃO ULTRA VELOZ.
- A VISÃO DO JOGADOR SERÁ EM TERCEIRA PESSOA. O JOGADOR VERÁ SOMENTE A FRENTE E PODERÁ VIRAR PARA OS LADOS OLHANDO AO REDOR.

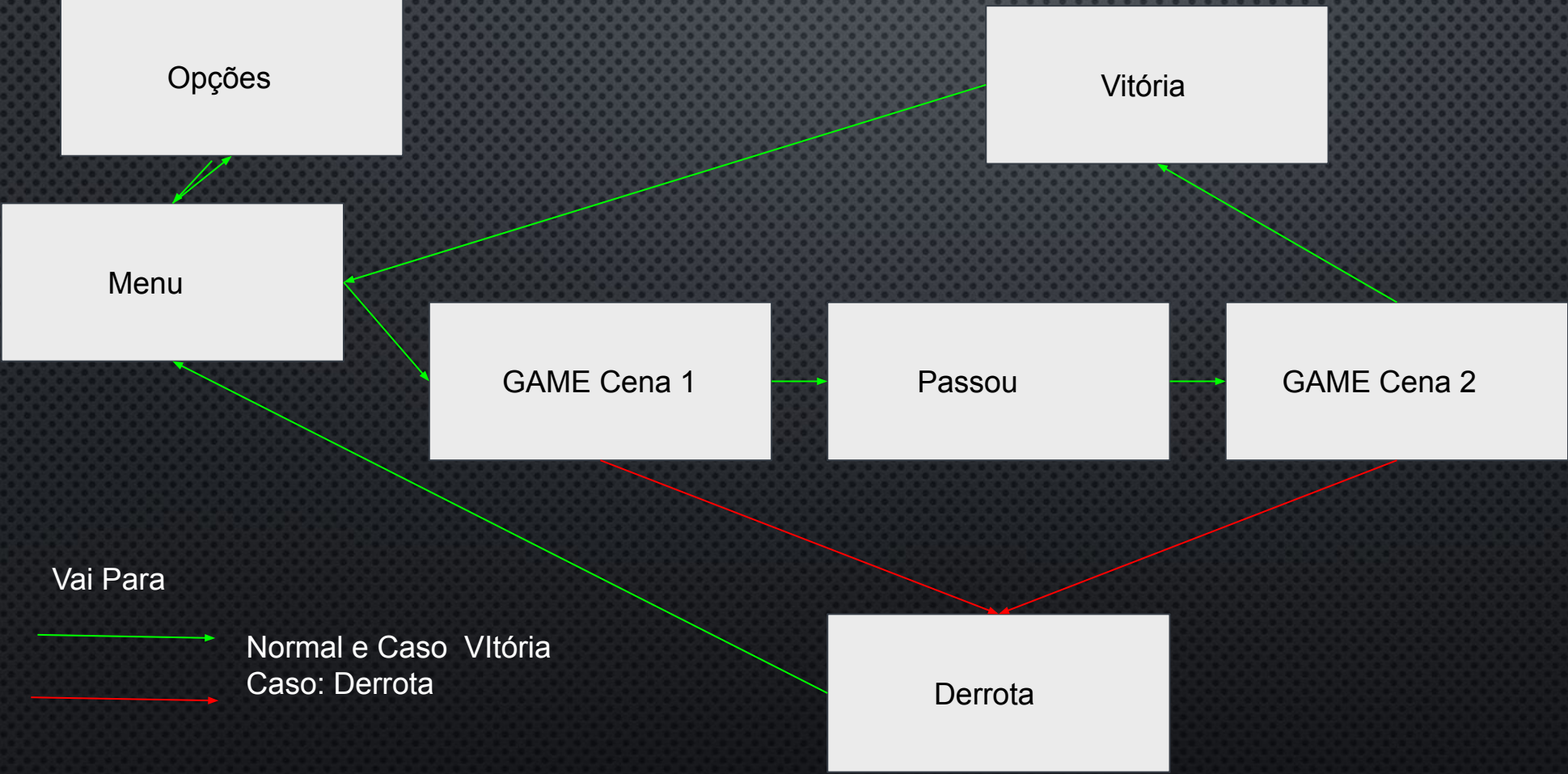


REFERÊNCIAS DE ARTE



- PINTEREST — STARBOUD

Fluxograma de Interface



EQUIPE

- ENZO RAFAEL R. DE A. ALVES — PROGRAMAÇÃO DO SISTEMA E LEVEL DESIGN.

AGRADECIMENTO

- UM MUNDO SE INICIA ENTRANDO EM UMA MINA EM BUSCA DE RECURSOS.