

Lost in a Magical Garden

Aluno: Eperson Cardoso Mayrink Xavier Filho

Ideia

A ideia é de um jogo em tiles, a câmera poderá ser rotacionada em torno de todo mapa de 90 em 90°, será dividido em turnos e o cenário um jardim mágico. A mecânica conta com inimigos, como plantas carnívoras, bruxas, bonecos de neve etc. Cada jogador pode se movimentar uma certa quantidade de vezes por turno.

Público alvo e persona

De forma geral, o público-alvo do jogo será o de mulheres com idades entre 10-18 anos. Isso porque a mecânica de jogo pode ser complicada para pessoas de menor idade e a ambientação gráfica tentará passar uma ideia mais infantil e delicada.

Para atingir o público mais jovem, a interface do usuário não contará com muitos indicadores numéricos como vida, mana etc.

Além disso, a mecânica não será tão complexa, aliás, bem intuitiva, visando atrair o público casual de mobile.

Persona:

| | |
|-----------------------|--|
| Nome | Emília |
| Idade | 14 anos |
| Sexo | Feminino |
| Ocupação | Estudante – 9º ano |
| Entretenimento | Assistir a séries e jogar jogos gratuitos da Play Store. |
| Experiência com jogos | Média-baixa |
| Como encontrou o jogo | Assistiu a um anúncio no Instagram e decidiu baixá-lo. |

Plataforma

Mobile, mais especificamente Android. A plataforma foi escolhida por sua maior facilidade de publicação de jogos e porque celulares, atualmente, são bem mais populares que computadores. Além disso, poderá ser lançada uma versão para PC também, com controles compatíveis com joysticks.

Destaques

Tecnologia: Será utilizado mobile, como supracitado. Com todos os botões da interface sendo mostrados na tela podendo ser acionados pelo touch do celular. Além da possibilidade de controle a partir de joysticks.

Mecânica: Baseado em turnos, um jogo com jogabilidade parecida são os da franquia Worms. Há ideias também para um modo multijogador local.

História: Duas meninas mágicas entram num jardim cheio de monstros e criaturas mágicas. O papel do jogador é encontrar a saída derrotando os inimigos. O jogo contará com gatilhos de eventos, que farão uma espécie de storytelling para o usuário.

Estética: Feminina, tentarei fazer o jogo de forma a apresentar fases temáticas e inimigos únicos a cada rodada. Os personagens serão baseados em figuras colecionáveis como Funko Pop e Nendoroid, dotados de cabeças maiores que o próprio corpo para dar uma ideia de fofura.