

## Documento de Posicionamento do Jogo

### 1. Título do Jogo e Equipe

**Nome:** Raider and The city in the sky

**Integrantes:**

Artur Amorim Damasio da Silva (RA00318690) - Artista 3D

Gabriel Tury (RA00318926) - Gameplay Programmer, Game Designer

Gabriel W. (RA00320450) - Music, SFX, VFX

Mateus Martins Torres (RA00318801) - Level Design, Environment Design

Ryann Thierry Passos de Medeiros (RA00320452) - UI/UX Programming & Design

Vitor Hickmann (RA00319948) - Artista 3D

### 2. Resumo do Jogo (Elevator Pitch)

Um platformer 3D onde um bode explorador usa um gancho para navegar por ilhas flutuantes de uma civilização perdida, solucionando desafios e puzzles enquanto coleta relíquias e aprimora suas ferramentas.

### 3. Proposta de Valor

Raider and The city in the sky oferece uma experiência de plataforma 3D polida e diversificada, com um foco na exploração e na evolução da jogabilidade.

*Experiência Central:* O jogo promove uma sensação de descoberta e exploração em um mundo estilizado e cartunesco, com ruínas incorporadas à natureza. A imersão é aprofundada ao permitir que o jogador vivencie o mesmo mundo de diferentes maneiras através de missões variadas.

*Jogabilidade Única:* A mecânica principal do gancho (grappling hook) é central e evolui ao longo do jogo, permitindo ao jogador criar modificações como uma arma de pressão ou uma tirolesa, expandindo continuamente suas opções de movimentação e interação com o ambiente.

*Variedade Constante:* Cada mundo introduz uma mecânica única (como ventiladores, plataformas móveis controláveis, ou plataformas ambulantes) que é explorada de maneiras distintas em cada missão, assegurando uma experiência sempre nova e aumentando a complexidade à medida que o jogador se familiariza com as mecânicas.

*Acessibilidade e Polimento:* O jogo busca entregar a melhor experiência de jogabilidade possível com controles responsivos para gamepad e teclado/mouse, aumentando a acessibilidade para diferentes preferências de jogo. Os gráficos são estilizados e bonitos, otimizados para uma ampla gama de dispositivos.

### 4. Público-Alvo

O público-alvo de Raider and The city in the Sky abrange jogadores que apreciam jogos de plataforma 3D com foco em exploração, coleta e resolução de puzzles.

*Gênero e Idade:* Devido ao estilo estético estilizado e cartunesco, o jogo possui classificação livre, o que o torna atraente para um público amplo, incluindo crianças, adolescentes e adultos. É ideal para famílias ou jogadores mais jovens que buscam

uma experiência divertida e acessível, mas também para entusiastas de plataformas de todas as idades que buscam um desafio crescente.

*Hábitos de Jogo:* Jogadores que gostam de explorar ambientes semi-abertos, coletar itens (como frutas e chaves) e dominar mecânicas de movimento complexas. Pessoas que apreciam o reuso de ambientes de forma criativa através de diferentes missões.

*Plataformas Preferidas:* O jogo é projetado para rodar em computadores e suporta tanto controle quanto teclado e mouse.

*Pais e Região:* O jogo será divulgado com pouco orçamento, logo o foco estará na região latino-americana que é de mais fácil acesso para o grupo, com foco no Brasil.

## **5. Benchmarking**

*1.Nome do jogo: Super Mario 64*

*Por que é referência?* É a principal referência para o level design, conhecido por seus níveis icônicos que servem de base para jogos de plataforma 3D. O modelo de "hub" interativo onde o jogador escolhe missões/objetivos em cada fase é diretamente inspirado no castelo da Peach.

*Pontos fortes a serem aprendidos:* A eficácia de um design de nível que permite várias missões e exploração de diferentes partes de uma mesma fase. A construção de um hub central que facilita a escolha de níveis e a progressão.

*2.Nome do jogo: Super Mario Odyssey*

*Por que é referência?* É um exemplo de jogo com mecânicas mais modernas, servindo como referência para o sistema de câmeras e movimentos do personagem. Também é referência estética para gráficos.

*Pontos fortes a serem aprendidos:* A importância de uma experiência de gameplay polida. A diversidade de mecânicas introduzidas em cada "fase" (ou mundo, no caso do Raider and The city in the Sky) para manter a jogabilidade fresca e interessante.

## **6. Diferenciais Competitivos**

Raider and The city in the Sky se destaca no mercado de plataformas 3D por:

*Reuso de Mundo Inovador:* Cada mundo, embora com uma temática visual consistente, é reexplorado em diversas missões que sutilmente alteram o nível (posicionamento de inimigos, plataformas) e introduzem mecânicas únicas por mundo(ventiladores, plataformas móveis, plataforma ambulante, tirolesa). Isso proporciona uma experiência nova e desafiadora sem a necessidade de múltiplos níveis completamente diferentes, aumentando a imersão e a produtividade.

*Integração de IAs como Obstáculos e Plataformas:* As IAs não são apenas inimigos tradicionais, mas também podem ser obstáculos interativos ou até mesmo plataformas móveis controláveis (como a plataforma ambulante ou o "minion plataforma"), adicionando uma camada extra de puzzle e navegação.

*Estilo Visual Distinto com Acessibilidade:* Um estilo estético cartunesco com foco em gráficos bonitos e que rodam em diversos dispositivos, aliado a um forte

compromisso com a experiência polida e acessibilidade de controle (gamepad e teclado/mouse).

## **7. Riscos Percebidos**

Para Raider and The city in the Sky entrar no mercado, alguns desafios e riscos potenciais podem ser identificados:

*Diferenciação em um Mercado Competitivo:* O jogo se inspira fortemente em grandes nomes do gênero (Super Mario 64, Super Mario Odyssey). Embora isso ajude a estabelecer uma base sólida, o desafio será garantir que os diferenciais competitivos (especialmente a mecânica de gancho e as mecânicas por mundo) sejam executados de forma tão inovadora e cativante que o jogo se destaque efetivamente em um mercado saturado e dominado por franquias estabelecidas.

*Gameplay Não Totalmente Testado (Implícito):* Embora a equipe tenha experiência prévia e foque em uma "experiência polida", a profundidade e a interação das múltiplas mecânicas (grappling hook evolutivo, plataformas ambulantes, tirolesas, ventiladores etc.) podem requerer extensos testes e iterações para garantir um gameplay balanceado, divertido e sem bugs, algo que pode ser um risco inerente a um projeto desse porte.

*Estratégia de Marketing e Monetização:* Com pouco orçamento, criar interesse no jogo é o maior desafio enfrentado.