

Cyanea

Metroidvania com mecânica única de jogar com chefes derrotados, e suas habilidades secretas.

Identidade do jogo (Conceito)

Ajude o Paladino em sua missão de recuperar a aurea sagrada, para salvar a vida do rei doente, e retomar a prosperidade ao reino.

Transforme-se em heróis caídos, para ter acesso à habilidades secretas que ajudarão em sua jornada.

Derrote inimigos e obstáculos em ambientes únicos, para poder enfrentar o chefe de cada tribo.

Apenas siga as ordens do rei. Não questione os motivos...

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

Jogo de plataforma com elementos de exploração e combate.

O jogador tem a habilidade de mudar o personagem principal entre os disponíveis.

Ao derrotar chefes de regiões do mapa, o jogador libera a opção de mudar o personagem principal para um que possui a habilidade do inimigo derrotado (double jump, wall jump, voar), para obter acesso a novas localizações.







Inventário de personagens (seleção):



Em cada um dos biomas diferentes, o jogador precisará passar por obstáculos de plataforma, e inimigos diferentes, para enfrentar o chefe da área.

A mecânica principal é a de executar combos trocando de personagem, como por exemplo realizar um pulo duplo e trocar de personagem para poder atirar no ar. O jogo ensinará esses combos ao jogador com obstáculos e inimigos simples, porém os chefes serão derrotados apenas com um certo domínio desses combos.

Personagens jogáveis:

Personagem:	Habilidade:	Sprite:
Paladino	Mais rápido / pular mais alto / Investida (adquirida depois do primeiro boss)	
Infernal	Ataque a distância	
Necromante	Voa em linha reta	
Goblin	Pulo duplo	
Gênio	Pulo na parede	
Guardião da floresta	Cura	

Combos principais do jogo (sem possíveis combinações entre eles)

	Combo:	Personagens	Teclas
1	Pulo com pulo duplo	Qualquer -> Goblin	'xis' -> R1/L1 -> 'xis' -> 'xis'
2	Voar para outra parede	Gênio-> Necromante -> Gênio	L1 -> 'bola' -> R1
3	Atirar no ar (pulo duplo)	Goblin-> Infernal	'xis' ->'xis' -> R1 -> R2

4	Investida no ar (pulo duplo)	Orczinho -> Paladino	'xis' -> 'xis' -> L1 -> L2
---	------------------------------	----------------------	----------------------------

Além disso, algumas técnicas conhecidas serão usadas para deixar o movimento do jogador o mais responsivo e satisfatório possível, como Coyote Time (Pular logo após sair de uma plataforma), Jump Buffer (pula mesmo se o botão for apertado antes de encostar no chão), e controle de intensidade de pulo.

Características (Mundo do jogo)

Ambientado em um reino perdido, com um rei doente.

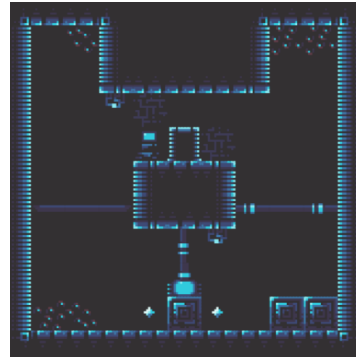
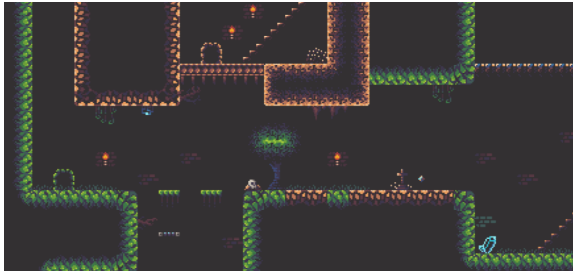
A maior parte do jogo se passa nas terras obscuras do reino, com inimigos que exigem um certo domínio dos comandos básicos do jogo, principalmente o ataque.

Em cada bioma das terras obscuras os inimigos possuem visuais, comportamentos, e organizações diferentes, liderados por um chefe elemental.

Arte

Será um jogo 2D, em pixel art com resolução 16x16. O estilo combina muito bem com o conceito indie e metroidvania, por ser minimalista e ter bastante variedade de assets livres disponíveis. Fora isso, a arte adquirida para o projeto tem muito a ver com a proposta do jogo.





Música/Trilha Sonora

Trilha sonora tema de cada ambiente mais calma, e que remeta ao bioma local, para combinar com os controles suaves e bem polidos do gênero plataforma.

Trilha sonora mais intensa em batalhas contra chefes, para aumentar a adrenalina no jogador.

Exemplos:

<https://www.youtube.com/watch?v=RRfHbyCQDCo>

https://www.youtube.com/watch?v=z0_IYq29TkM

<https://www.youtube.com/watch?v=ABXga9y0B3I>

<https://www.youtube.com/watch?v=EbDkU65pJNQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=1rwAvUvvQzQ>

Interface

Além dos botões do menu e do pause, para iniciar o jogo, retomar, e voltar para o menu, na interface do jogador na tela de jogo, será possível a visualização de quantas vidas ainda restam, e do inventário de personagem demonstrado acima, mostrando o atual personagem selecionado.

O tutorial do jogo será sutil, e feito na forma de diálogos com NPCs, que aparecem escritos na tela durante o jogo.

Controles

Teclado:	Joystick (Dualshock 4):	Ação:
A/D	Esquerda/Direita (analógico)	Anda
W	'xis'	Pula

Space	'quadrado'/'R2'	Ataca
N/M	'R1'/'L1'	Muda personagem
E	'bola'	Voo/Dash/Cura

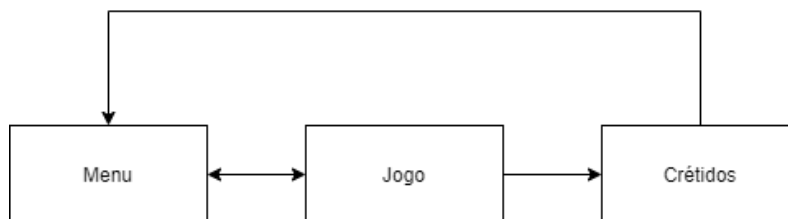
Dificuldade

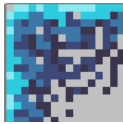
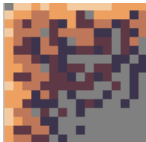




O jogador precisará passar por obstáculos da plataforma, e terá de derrotar inimigos simples, e chefes desafiadores.

Além disso, os elementos de exploração obrigam o jogador a percorrer o mapa para encontrar caminhos e inimigos novos.

Para derrotar os chefes de cada bioma, o jogador precisará ter uma certa maestria dos combos citados.

Fluxo do jogo



	Gelo	Caverna	Inferno	Floresta	Cemitério	Castelo
Tiles						
Inimigos	+20 inimigos	+20 inimigos	+20 inimigos	+20 inimigos	+20 inimigos	+20 inimigos

Fluxo de biomas ainda a definir, pois o mapa será complexo.

Personagens

O Paladino: o Paladino é o personagem principal, e o que é controlado pelo jogador. Ele é um cavaleiro que luta pelo rei, mas que tem os poderes de obtenção de habilidades dada a ele por um importante sacerdote do reino.

Extremamente leal ao rei, aos seus objetivos.

O rei: Pouco se sabe sobre esse personagem, apenas que ele já teve muito poder, mas que esse se encontra em declínio, por conta de sua grave doença. Ele que envia o Paladino em sua jornada.

Chefes elementais: os chefes elementais estão dispostos a defender suas tribos a qualquer custo. São criaturas poderosas que usarão toda a extensão de seus poderes contra qualquer um que ameçar roubar a alma sagrada de seu lar.

Heróis caídos: são almas de heróis já mortos, necessárias para conseguir chegar até a aura sagrada.

Cronograma e Escopo

Entre as simplificações realizadas, por conta do prazo, o jogo explora menos dos combos. O jogador chega a aprender com áreas de plataformas que treinam bastante esses movimentos, mas não são exploradas em inimigos e bosses que obrigam a execução desses combos.

Além disso, os bosses do jogo foram simplificados.

Definições gerais

Gênero: Metroidvania;

Plataformas: PC;

Público alvo: Jogadores casuais em busca de desenvolver suas habilidades e receber um desafio de nível elevado