



Criando **GDDs**
de **1 página**

HORIZON CHASE

Documento de Game Design

DESCRIÇÃO E OBJETIVOS:

Jogo de corrida para plataformas móveis, PC e consoles, no estilo imortalizado por títulos como Top Gear, Lotus Turbo Challenge e OutRun. Os jogadores fazem uma volta ao mundo em competições cada vez mais acirradas contra outros pilotos, ao mesmo tempo que ganham acesso a novos carros e instalam melhorias que os deixam mais eficientes. O objetivo é resgatar o espírito arcade da “época de ouro” dos jogos de corrida.

PUV (Proposta Única de Vendas)

Resgatar a corrida arcade clássica: sem drift, sem combate, sem direção realista, sem driving line, sem girar e apontar para a direção errada, sem customização complexa, sem lootboxes e in-app purchases. Ao mesmo tempo, o jogo é feito com uma sensibilidade de design do século XXI, construindo em cima das referências para buscar um produto moderno, tanto no visual quanto no gameplay.

AQUIRIS GAME STUDIO

www.aquiris.com.br

PÚBLICO-ALVO:

- Saudosistas que jogavam jogos de corrida na década de 90 e final da década de 80, e estejam buscando um resgate desse estilo de jogo (25~45 anos).
- Novos jogadores que não conheceram esse jeito de fazer jogos de corrida, e vejam esse estilo próprio como uma novidade (10~25 anos).

CARACTERÍSTICAS:

- Visual low-poly.
- Câmera em terceira pessoa.
- Jogo single-player no mobile, multiplayer local split-screen em PC e consoles.
- Controles simples, com o mínimo de botões.
- Dificuldade orgânica, podendo ser aproveitado por jogadores de diferentes níveis de familiaridade.

TEMA E AMBIENTAÇÃO:

- Volta ao mundo: 12 países com ambientações diferentes, passando por neve, chuva, noite, tempestades, vulcões, etc.
- Os carros são baseados em modelos esporte reais. Futuramente, podemos adicionar carros menos sérios.

MECÂNICA DO JOGO:

- Estrutura geral: Volta ao mundo em 12 países, 8~10 corridas por país. A pontuação do jogador em cada corrida acumula para liberar novos países com corridas mais difíceis. O objetivo final do jogador é completar a volta ao mundo.
- Corridas por voltas (3 voltas em média).
- 20 competidores ao todo. O objetivo do jogador é chegar em primeiro.
- Controles: acelerar, frear, direção para esquerda e direita, e usar nitro.
- A pista funciona um pouco como um trilho: o trabalho do jogador é desviar dos outros carros e evitar bater nas placas quando entra em uma curva. Mas o jogador nunca vai exagerar na direção e fazer o carro apontar para o sentido errado.
- Moedas na pista dão pontos extra. Combustível também.