

Piratinhas Survivor

Se trata de um jogo de aventura com exploração e combate, ambientado no período colonial, no apogeu da exploração marítima.

Nele conhecemos Raul Gavia, nosso protagonista, um homem maduro que perdeu sua família para a miséria e conflitos do velho mundo.

Após receber uma carta de seu irmão mais velho, falando sobre as maravilhas das terras do novo mundo, Raul decide iniciar uma nova vida na colônia Esperança.

Infelizmente ao chegar lá, após uma árdua viagem de 3 meses, Ele encontra uma terra quase sem vida e sem cor, além de uma colônia abandonada, com alguns colonos que não são capazes de falar e com comportamento estranho.

Mas o pior, é que tudo está enegrecido e quase nenhuma cor pode ser vista na região e nas pessoas, como se a própria vida ou alegria houve sido engolida por essa estranha escuridão.

Na busca por seu irmão, Raul acaba se envolvendo num estranho mistério que o leva a se embrenhar pela mata selvagem e perigosa dessa nova região, onde encontra muito mais do que esperava.

Piratinhas survivor, tratara sobre uma maldição que uma trupe de piratas colocou na região, visando impedir que os colonos e indígenas atrapalhassem a exploração de um veio de pedras preciosas que foi descoberto.

Essa maldição afeta a fala das pessoas, impedindo que elas possam se comunicar e ainda afeta seus “corações”, mudando seus comportamentos, deixando todos apáticos, distantes e tristes.

Quando Raul descobre sobre isso, acaba por saber que a tal maldição está fora de controle, ficando a dia mais forte, alterando ate mesmo a vida vegetal e animal da região.

Visando salvar seu irmão e as pessoas que ele acaba conhecendo ali, Raul decide acabar com essa maldição, e para isso ele precisará destruir os “totens” que estão servindo de canalizador para a maldição.

Esses “totens” se tratam de animais que sofreram mutação, objetos que estão criando zonas de alteração sensorial e o próprio “coração” das pessoas da região. A maioria é vencida através de coragem e combate, mas os “corações” dos habitantes necessitam de uma atenção e cuidado que o próprio Raul, muitas vezes, não está pronto para oferecer.

Na história, para mudar o “coração” dos habitantes de esperança, Raul irá precisar fazer missões e interações visando acordar, mudar e despertar cada individuo para retomarem suas vidas, sonhos e amores, trazendo de volta a alegria de viver de cada um.

Essas ações são demonstradas no jogo trazendo a cor e som de volta aos personagens e locais, simbolizando o retorno da alegria de viver.

Comandos

Movimentação	Setas direcionais WASD Clique esquerdo do mouse
Interação (apenas fora de combate)	Botão E Clique direito do mouse
Esquiva (apenas em combate)	Botão E Clique direito do mouse
Ataque	De forma automática, apenas necessário aproximar o personagem do inimigo
Troca de armas	Botão Q scroll mouse
Inventário	Tab Clicar na roleta do mouse

Tipos de inimigos:

Animais da região

Monstros (animais mutados pela maldição)

Piratas

Bosses (totens)

Localidades:

Colônia esperança

Tribo pena branca

Acampamento pirata

Veio de pedras preciosas

Selva

Praia

Padrões de interação

NPC	Missões Entrega de itens Conversas
Inimigos	Combate
Objetos	Coleta Destruição

Nossa intenção de Recorte para a Jam

1 mapa simples da colônia

2 missões rápidas (apenas para demonstrar a dinâmica de devolução de cor na colônia)

1 mapa simples de selva

Lutas contra 2 a 3 inimigos comuns (mostrar dinâmica de movimento e combate)

Opcional – locais de extração de materiais para usar em missões da colônia

1 mapinha de boss

1 Boss (visando mostrar dinâmica de devolução de cores na selva)

Equipe de desenvolvimento

Game designer/desenvolvimento narrativo

Wolney Marques Borges

Arte gráfica

Lucas Leandro de Oliveira

Programação

Lucas Martins de Oliveira