High Concept

Rapid Gameplay prototyping

Gameplay Overview

O “jooj” é um jogo 2D, *Beat’em up* ou mais conhecido como “Briga de rua” aqui no Brasil, ele se passa em uma zona rural e o objetivo é passar de fases e derrotar Chefes. Tem como inspiração *Streets of rage 4* e *Castle Crashers*.

Gênero

Ação, luta, 2D, aventura, beat’em up.

Mecânicas principais

Andar e mete a porrada em todo mundo.

História

Você é o filho da morte com a vida, onde o seu objetivo é manter o equilíbrio da vida e morte. Porém um vampiro que suga a vitalidade apareceu, ele e seus súditos estão sugando a vitalidade de tudo na frente deles, desde seres vivos a plantas, a única forma de coloca-los em seus respectivos lugares é descer a porrada neles até encontrar o vampiro que os lidera.

Diferencial

O jogo segui o estilo de briga de rua, mas sendo mais livre no sistema de combate e passando mais feedbacks dos acontecimentos em batalhas, como vida do adversário, pontuação.

Tendo também um extra, os objetivos implícitos 13 e 15, do desenvolvimento sustável da ONU.

Sistema Operacional

Windows 7 ou superior.

Público Alvo

De 15 á 18 anos

Classificação indicativa

Equipe

Vinicius Pereira

Marcos Cortez

Gabriel Garcia

Vinicius Paes

Júlio Lopes

Orçamento

A estimativa de custo para a produção do jogo seria de R$ 22.500,00