

# Game Concept: Maze Wanderer

Pedro Veras<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Unisinos, Jogos Digitais, Brasil

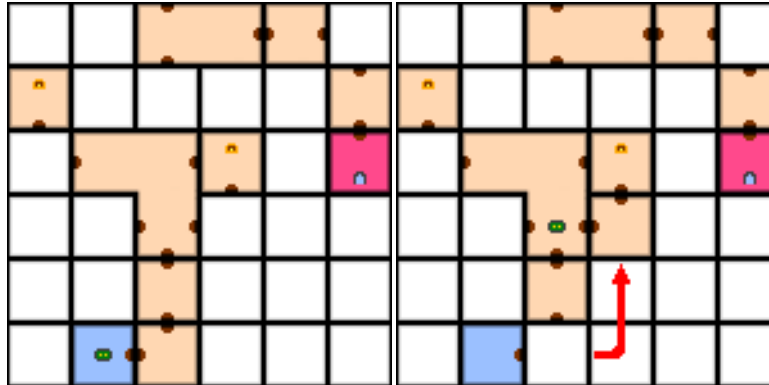


Figure 1: Exemplo do mapa sendo alterado pelo player.

## ABSTRACT

Um jogo em que o jogador explora um calabouço, lutando contra monstros e encontrando recompensas, com o objetivo de chegar no final do nível. O mapa é incompleto e é necessário que o jogador colete partes de um quebra-cabeça que pode alterar o mapa do jogo, e levá-lo para o final.

**Keywords:** Mapa, quebra-cabeça, puzzle.

## 1 INTRODUCTION

Jogo de aventura com visão top down em que o jogador precisa passar por vários níveis. Cada nível é separado por salas que podem ser alteradas pelo jogador para encontrar o melhor caminho para a saída. Essas salas possuem inimigos, armas, moedas, etc.



Figure 2: Foto do jogo The Legend of Zelda: A Link to the Past. Referência para a ideia do jogo

\*e-mail: pedroveras12@gmail.com

O jogador só pode mudar a posição das salas quando ele tiver completado a sala. A sala é considerada completa quando o jogador visitou-a e derrotou todos inimigos dentro dela. Ele pode mudar a posição da sala a qualquer pausando o jogo e abrindo o mapa.

## 2 DISCUSSION

A ideia principal é ter um número fixo de níveis que o jogador precisa passar até chegar no final. Em cada nível ele vai encontrando itens para se tornar mais forte e ajudar nos próximos níveis. Se o jogador morrer, ele volta para o começo do nível.

Um modo de geração procedural de mapa também é planejado mas não é o foco dessa primeira versão. Com o mapa sendo gerado aleatoriamente, o jogo se tornaria menos repetitivo, porém essa ideia é mais difícil de implementar.



Figure 3: Mapa do jogo Dungeon of the Endless. Possui um mapa procedural que é explorado aos poucos

Ao entrar em uma sala, o jogador pode encontrar um baú, inimigos ou nada. Além disso, ao derrotar inimigos, um baú pode aparecer no mapa. Alguns dos equipamentos que podem ser encontrados em baús são moedas, armaduras ou armas diferentes. Armaduras podem dar efeitos como defesa, velocidade, imunidade a certos efeitos, etc. e armas encontradas alteram como o jogador combate inimigos (arcos, martelos, etc.).

O número de fases planejadas são 12, separadas em 3 áreas chamadas cavernas, calabouço e ruínas. No final de cada área, há um chefe que precisa ser derrotado para avançar para a próxima área.



Figure 4: Mapa do jogo The Legend of Zelda: A Link to the Past. Desvendar como se chegar no final rearranjando as salas do mapa

### 3 CONCLUSION

Inspirado nos antigos jogos 2D de aventura, que combinavam combate com quebra-cabeças, Maze Wanderer tem o mesmo objetivo, utilizando o próprio mapa como quebra-cabeça, o que abre a possibilidade para vários tipos de interação com o as partes de combate e de exploração do jogo.

### REFERENCES

<http://www.squidi.net/three/entry.php?id=124>  
The Legend of Zelda: A Link to the Past  
Dungeon of the Endless