**Runner Adventure – Roguelike RPG**

Sobreviva a uma aventura de RPG por turnos com elementos Roguelike

Identidade do jogo

O reino está sendo atacado por monstros, corra lute e se torne mais forte para sobreviver a essa batalha contra criaturas fantásticas.

Descrição da mecânica

A movimentação em TopDown pelo mapa com o jogador coletando pequenos orbes brilhantes que lhe fazem adquirir pontos de experiência para evoluir as habilidades do personagem, o jogo conta com um botão de pausa de fácil acesso onde você pode comprar itens, e melhorar ou equipar seu personagem.

Durante a movimentação do mapa o jogador deve lidar com os inimigos, alguns que parecem estar o seguindo, e outros movendo-se livremente para barrar seu caminho, com as estratégias certas é possível eliminar a maioria, entretanto recursos importantes são gastos, e logo a progressão será ainda mais difícil considerando que esses mesmos recursos seriam importantes contra os inimigos que estão por vir.

As batalhas por turno serão simples, o menu com suas informações de um lado, o inimigo com seus informações do outro, dentro do menu do personagem existem comandos que irão ajudar nas batalhas.

Os inimigos dão ouro ao personagem ao serem derrotados, porem experiência para o personagem so pode ser encontrada pelas orbes no mapa, derrotar inimigos não fara seu personagem diretamente mais forte.

As habilidades do personagem serão condizentes com a Gameplay, pontos de experiência serão gastos para evoluir o personagem e isso fará com que ele possa alterar atributos que o ajudarão na progressão, além disso habilidades darão porcentagem de aumento nesses atributos ou outras características relevantes.

A loja contará equipamentos, que serão a base bruta para os cálculos realizados para a porcentagem dada pelas habilidades do personagem. Os equipamentos custam ouro.

Liste seu jogo do ponto de vista da mecânica. Pergunte-se: como funciona? (Ex: Jogo de plataforma - side scroller? Puzzle game? - envolvendo inimigos terrestres e voadores)

Características

Uma experiência topDown pixelada, O jogo conta com uma gradual sensação de perda de segurança, conforme o tempo passa mais monstros se aglomeram perto de você e maior devem ser as habilidades do jogador para se esquivar, As batalhas tem custos significativos, pois durantes seus turnos os inimigos sempre podem realizar ataques e outras desvantagens, entrar na batalha é saber que algo será perdido, se preparar para batalha é mitigar essas perdas, entretanto a sensação de um personagem mais forte e diferentes composições de habilidades do personagem podem gerar novas interações divertidas.

Arte

Arte 2D com sprites retirados de acervos da internet.

Música/Trilha Sonora

Músicas de acervos digitais(ainda não foram coletadas)

Interface/Controles

**Desktop**

As teclas direcionais movem o personagem, a barra de espaço entra no menu para escolher entre status do personagem e a loja de itens.

Os menus de interação dentro de batalha são interagíeis pelo mouse por meio de botões com as informações

**Mobile (caso seja possível)**

A movimentação do personagem é controlada por botões interagíeis por touch screen.

Os menus em batalha são interagíeis por touch screen

Dificuldade

As dificuldades do jogo estão entre o gerenciamento de recursos e tomadas de decisões. O jogador deve entender sua própria estratégia para sobreviver mais tempo e tornar seu personagem mais forte, ele deve escolher entre conservar seus recursos como mana e vida para batalhas futuras, ou enfrentar inimigos para ganhar ouro e conseguir comprar itens importantes para a progressão do personagem.

Personagem

Descreva um resumo de como será o personagem do seu jogo

Definições gerais

Gênero;

RPG por turnos

Roguelike

Plataformas;

Windows

Android(caso possível)

Quantidade de níveis;

Um único nível

Quantidade de vilões/inimigos;

Gerado aleatoriamente conforme o tempo

Público alvo;

Faixa etária de 12 a 14 anos

Pessoas com interesses em comum por jogos de fantasia.

Fonte do Modelo:

https://www.crieseusjogos.com.br/modelo-de-gdd-de-uma-pagina/