

Dupla: Rhuan Carlos Maia Xavier e Ricardo Magalhães Santos Filho

Nome do projeto: Dungeon Crasher

High concept

A proposta é entregar um jogo de sobrevivência a ondas de inimigos em uma arena fechada, onde mais inimigos aparecem a cada onda vencida. Apesar do crescimento em nível de dificuldade conforme se avança no jogo, o personagem controlado pelo jogador não ganha nenhuma vantagem adicional (aumento de dano, aumento de vida), fazendo com que a única evolução possível no jogo seja a da habilidade de quem joga.

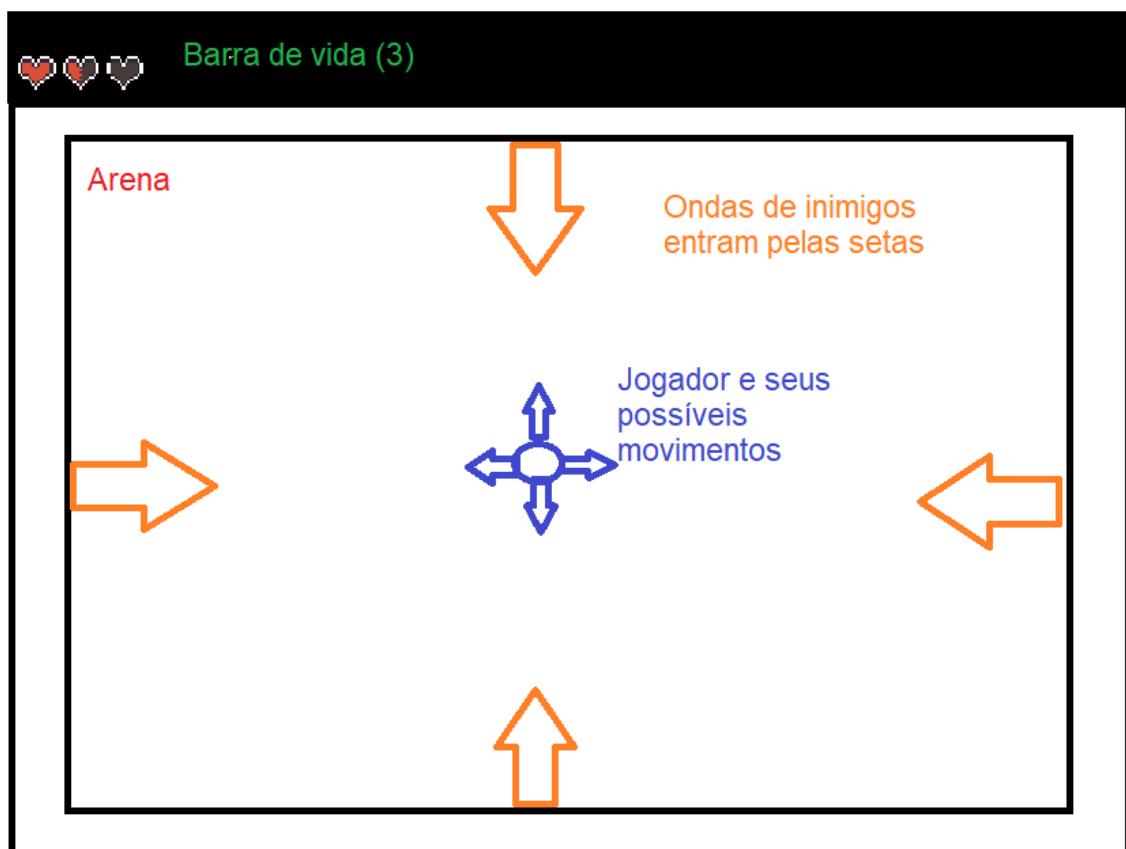
Gameplay e enredo

O gameplay é baseado em um Dungeon Crawler, com um sistema de ondas de inimigos em que um inimigo especial (chefe) apareceria ao final de certo número de ondas. O jogador enfrenta inimigos com diferentes habilidades, tendo que se adaptar a situações cada vez mais difíceis. Apesar disso, o personagem em si não sofreria nenhuma melhoria durante o jogo. Com uma visão aérea, o jogador poderia se movimentar para cima, baixo, direita, esquerda e pelas diagonais, podendo atirar projéteis em qualquer uma dessas direções para abater inimigos.

O enredo se passa em uma época medieval, quando a cidade do protagonista foi invadida por hordas de 3 raças diferentes. Cada uma foi responsável pela captura de um dos membros de sua guilda e ele, sozinho, vai em busca das masmorras em que eles estão aprisionados com o objetivo de salvá-los e derrotar os chefes de cada grupo.

Interface de usuário

Tela



### Áudio e música

O jogo terá trilha musical e efeitos sonoros em 8 bits, característicos de jogos antigos.

### Referências

O jogo é baseado em jogos como *The Binding of Isaac* e o minigame *Journey of the Prairie King*, presente no jogo *Stardew Valley*. Apresenta a mesma visão aérea e movimentação dos dois jogos e adota um estilo visual e musical similar a jogos mais antigos, com arte pixelada e músicas 8-bit. Seguem imagens dos dois jogos citados:



*The Binding of Isaac*



*Journey of the Prairie King*

### Ideias adicionais e observações

É provável que haja uma tentativa de implementar um modo de jogo onde as ondas de inimigos são infinitas, progredindo em dificuldade até que o jogador perca. Este modo daria a possibilidade de se jogar o jogo muitas vezes, com o novo objetivo de bater recordes. Uma tentativa de se criar um modo multiplayer (no mesmo dispositivo) também é possível.