

The Empire of Azeitanaro	
Visão	Data: 16/out/2024

The Empire of Azeitanaro

Visão

1. Introdução

A **Olive Studio** é uma startup que visa desenvolver jogos inspirados na simplicidade de grandes títulos clássicos, utilizando a engine **Godot**. O projeto atual consiste em criar um jogo de plataforma 2D de aventura, onde o personagem principal, **Azeitanaro**, deve derrotar inimigos e coletar itens, a fim de construir seu próprio império.

2. Posicionamento

2.1 Instrução do Problema

O projeto tem como objetivo criar um jogo de plataforma 2D, no qual o jogador deve se aventurar pelo mundo, onde ele se irá se deparar com vários desafios ao longo do caminho, como enfrentar inimigos que durante o progresso do jogador se tornam mais difíceis de serem enfrentados, desse modo desafiando as habilidades do jogador para enfrentá-los. Acreditamos que assim o jogo será capaz de proporcionar uma experiência desafiadora e ao mesmo tempo divertida.

O problema de	Falta de jogos de plataforma que desafiam o usuário, que não incentivam o progresso contínuo e a evolução de personagem.
afeta	Comunidade de Jogos
o impacto do qual é	Frustração e falta de jogos bons
uma solução bem-sucedida seria	Um jogo de plataforma 2D que desafia o jogador de maneira gradual, proporcionando uma experiência imersiva e divertida, ao mesmo tempo desafiadora.

2.2 Instrução sobre a Posição do Produto

Para	Jogadores
Que	Buscam um jogo divertido e desafiador
O (nome do produto)	Empire of Azeitanaro
Que	Oferece uma experiência envolvente, progressiva e desafiadora com jogabilidade simples e intuitiva.
A menos que	Prefira jogos de grande escala e com gráficos altamente realistas

The Empire of Azeitanaro	
Visão	Data: 16/out/2024

Nosso produto	Se diferencia pela originalidade no design, acessibilidade e elementos nostálgicos de jogos clássicos
---------------	---

3. Descrições do Envolvido

3.1 Resumo do Envolvido

Nome	Descrição	Responsabilidades
Desenvolvedores	Equipe de desenvolvimento do jogo	Desenvolver o código, implementar a jogabilidade, criar os personagens e ajustar a mecânica e dificuldade dos níveis.
Designers	Equipe de design do jogo	Criar os visuais e animações dos personagens e cenários, além de assegurar que o estilo gráfico atenda à temática do jogo.
Testadores	Equipe de teste do jogo	Testar a jogabilidade, identificar bugs e garantir que a dificuldade do jogo esteja equilibrada ao longo do progresso.
Jogadores-alvo	Comunidade gamer no Brasil	Proporcionar feedback sobre a experiência de jogo e recomendar melhorias em termos de jogabilidade e progressão.

3.2 Ambiente do Usuário

O público-alvo do jogo The Empire of Azeitanaro A Ascensão do Império é composto por jogadores de diferentes níveis de experiência com jogos, mas com uma inclinação especial para aventuras em plataformas 2D. O perfil dos usuários pode ser dividido em três categorias principais.

The Empire of Azeitanaro	
Visão	Data: 16/out/2024

Jogadores Casuais: Buscam diversão rápida, com mecânicas acessíveis e uma curva de aprendizado suave. Eles querem sentir progresso sem dedicar horas seguidas ao jogo, mas apreciam desafios intermediários.

Jogadores Competitivos: Entusiastas de jogos como Hollow Knight e Castlevania, esses jogadores procuram um desafio maior, com inimigos mais difíceis e jogabilidade que exijam habilidade e estratégia.

Desenvolvedores Iniciantes: Pessoas interessadas em desenvolvimento de jogos que querem ver o potencial de jogos feitos na Godot, buscando inspiração e conhecimento prático para seus próprios projetos.

Controles Personalizáveis: O jogo oferecerá suporte a teclado e controle, com mapeamento de teclas customizável, permitindo que jogadores adaptem a jogabilidade ao seu estilo de jogo

Feedback de Acessibilidade: Considerando que o jogo será oferecido para um público amplo, é importante que haja opções de acessibilidade como legendas claras, cores diferenciadas para daltônicos e níveis ajustáveis de dificuldade.

4. Visão Geral do Produto

4.1 Perspectiva do Produto

Este jogo busca agradar tanto o público casual, que utiliza ele para fins de diversão e sem tanta competitividade, quanto para o público que busca algo desafiador e competitivo.

4.2 Premissas e Dependências

O projeto depende do uso da engine Godot, e qualquer alteração em sua disponibilidade exigiria a adaptação dos recursos. Assumimos compatibilidade com Windows, Linux e macOS, e mudanças nos requisitos técnicos dessas plataformas podem afetar o lançamento. O sucesso também depende da equipe qualificada de desenvolvedores e designers, e mudanças na equipe impactam o cronograma. A inspiração em Castlevania e Hollow Knight guia o design, e qualquer mudança na direção criativa exigirá ajustes. A aceitação contínua do mercado de jogos 2D é outra premissa, e mudanças nas tendências podem alterar o foco do jogo. Finalmente, a estabilidade financeira e o cronograma de lançamento são cruciais, com qualquer alteração impactando a alocação de recursos e o progresso do projeto.

4.3 Necessidades e Recursos

Necessidade	Prioridade	Recursos	Liberação Planejada
Engine de desenvolvimento (Godot)	Alta	Godot Engine, tutoriais, documentação oficial	Início do projeto

The Empire of Azeitanaro	
Visão	Data: 16/out/2024

Compatibilidade multiplataforma	Média	Ferramentas de teste para Windows, Linux, macOS	Fase final de desenvolvimento
Design de personagens e cenários	Alta	Designers gráficos, softwares de design	Fase intermediária
Desenvolvimento do sistema de combate e desafios	Alta	Desenvolvedores de gameplay	Fase intermediária
Implementação do sistema de coleta de itens	Média	Desenvolvedores, ferramentas de game logic	Fase intermediária
Testes de jogabilidade e balanceamento	Alta	Equipe de QA, ferramentas de teste	Fase final de desenvolvimento
Sistema de upgrades do protagonista	Média	Desenvolvedores de gameplay, sistema de itens	Fase intermediária
Integração com plataformas de distribuição digital	Média	Ferramentas para integração e publicação	Fase final de desenvolvimento

4.4 Alternativas e Competição

Existem várias alternativas e competidores no mercado de jogos de plataforma 2D, como Hollow Knight, Celeste e Dead Cells, que já possuem grande reconhecimento e uma forte base de fãs. Essas alternativas oferecem experiências desafiadoras e imersivas, com gráficos estilizados e mecânicas refinadas. As principais forças desses jogos incluem enredos profundos, jogabilidade precisa e grande rejogabilidade, o que pode dificultar a entrada de novos projetos menores. No entanto, esses títulos também apresentam fraquezas, como altos custos de desenvolvimento e marketing, o que abre uma oportunidade para o Olive Studio competir com uma abordagem criativa, narrativa envolvente e simplicidade eficiente. Manter o status quo significa que o mercado continuaria dominado por esses grandes jogos, mas com a originalidade e acessibilidade do projeto, há potencial para criar um espaço próprio. Uma alternativa seria desenvolver internamente um projeto mais robusto para competir diretamente, embora isso demande mais tempo e recursos.

The Empire of Azeitanaro	
Visão	Data: 16/out/2024

5. Outros Requisitos do Produto

Requisitos recomendados para experiência completa:

Sistema operacional: Windows 7 ou superior e Linux

Processador: quad core ou superior

Memória: 4GB de RAM

Placa Gráfica: integrada ou dedicada

Armazenamento de 500 MB

Necessário realizar a instalação do jogo