

Enterprise Challenge - Vivo Keyd

Gabriel Camilo Signori - RM96811

Joao Vitor Capelari de Carvalho - RM96816

Juliana Farinelli Gonzales - RM975332

Paulo Victor Souto de Andrade - RM97253

Nome do Projeto:

Cute Collector

Descrição:

Propomos a criação de um jogo mobile, com conceitos, e ideias similares, complementares a dois dos minigames inclusos nos jogos Pokémon Stadium e Pokémon Stadium 2, para o console Nintendo 64 (Metapod/Kakuna e Chansey, referências na Página 5).



Como o jogo funciona:

O personagem principal do jogo fica embaixo de uma enorme árvore frutífera, de onde outro personagem, não jogável, sobe e joga para baixo diversos tipos de frutas diferentes. Destas *Frutas*, algumas o personagem principal poderá coletar, para ganhar pontos, outras ele deverá quebrar com a cabeça/chapéu antes de poder coletá-las (com valor mais alto de pontos ganhos) e outras ainda, será necessário desviar para não perder seus pontos.

Ao final de um determinado tempo o jogador terá o seu score, representando o valor das frutas que ele coletou. A dificuldade aumenta conforme as fases passam.

Os controles serão os botões para movimentar o personagem para direção esquerda e direita, além de um para endurecer a cabeça/chapéu que será usado para quebrar estas frutas.



Referências para o jogo:



<https://www.youtube.com/watch?v=VOXs7p8zzwE>



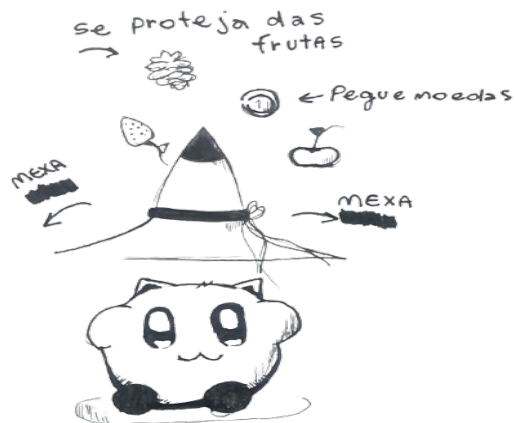
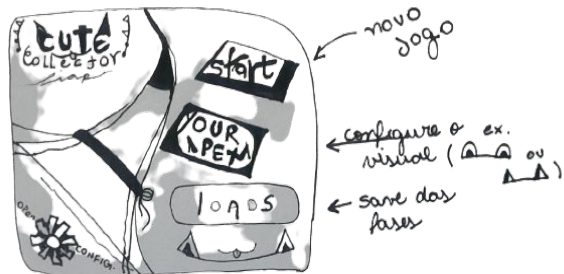
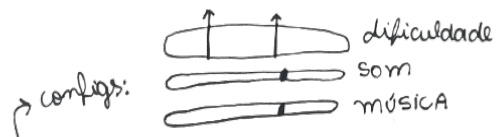
<https://www.youtube.com/watch?v=qgNdVkGzKZs>

Regras:

- Há um limite máximo de frutas que são lançadas por fase e o jogador deverá alcançar um limite de pontos necessários para poder avançar para o próximo nível.
- A cada nível o desafio aumenta, tanto na velocidade que as frutas caem, como no número de pontos necessários para cumprir o objetivo. Conforme o jogador vai avançando, novos personagens são liberados. Alguns são mais rápidos na coleta, outros mais resistentes, outros com habilidades especiais.
- O jogador pode repetir a mesma fase quantas vezes quiser para acumular certas frutas.
- As frutas são randomizadas a cada tentativa.



Esboços:



Genero: casual, puzzle, colecionavel, family

Público alvo: Jogadores casuais, pessoas acima de 16 anos que pegam transporte público, pessoas que gostam de desafios e progressão entre fases

Formas de distribuição: Plataformas móveis, Android e iOS

Concorrentes: Candy Crush, Angry Birds, Fruit Ninja, Crossy Road+

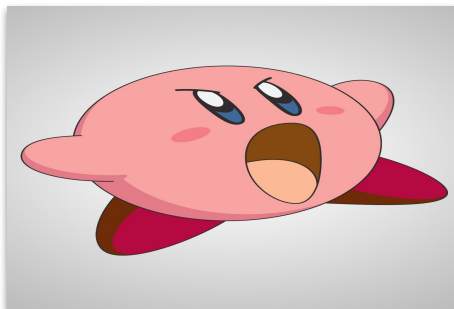
Pontos fortes: Viciante, fácil acesso e aprendizado, alto potencial para micro transações de frutas especiais, skins de personagens e compra de personagens diferentes

Pontos fracos: Barreira de entrada média/fraca, facilmente reproduzível

Referencias no mercado: Pokemon Stadium mini games



Referências para a Arte e Personagens:



Kirby
Studio Ghibli
Tunic
Zelda
Animal crossing

