

Tinkies

Jogo de plataforma 2d cooperativo, no qual cada jogador possui habilidades únicas, e necessárias para avançar.

Identidade do jogo (Conceito)


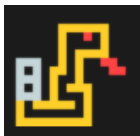
Os jogadores imergem no jogo incorporando uma raça milenar, que está ressurgindo, misteriosa com poderes únicos denominados Tinkies. Descobrimo o que podem fazer com suas novas habilidades, devem tentar cooperar entre si para matar os humanos e recuperar seus ovos dourados roubados.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

Jogo de plataforma envolvendo habilidades únicas que possibilitam a passagem de obstáculos. Os jogadores devem eliminar seus inimigos com a picada da cobra. O objetivo é cooperação, dessa forma, o único jeito de atingir o objetivo, é com comunicação, e trabalho em equipe.

Cada fase contará com uma série de obstáculos que só serão atravessados através do uso correto das habilidades especiais de cada personagem.

Personagens e habilidades:

Personagem:	Habilidade:	Sprite:
Galinha	Barco (flutua na água) Escudo (Imune a tiros)	
Cobra	Mola (impulsiona outros jogadores para cima) Picada (Mata o caçador)	

Além disso, algumas técnicas conhecidas serão usadas para deixar o movimento do jogador o mais responsivo e satisfatório possível, como Coyote Time (Pular logo após sair de uma plataforma), Jump Buffer (pula mesmo se o botão for apertado antes de encostar no chão), e controle de intensidade de pulo.

Características (Mundo do jogo)

O jogo se passa em um mundo em que houve o ressurgimento de uma raça antiga inteligente chamada Tinkies que botam ovos dourados preciosos para eles. Eles não têm uma aparência única, mas podem se assemelhar com animais extremamente “perigosos”, já conhecidos, como uma galinha, ou uma cobra.

Cada Tinkie possui uma habilidade especial diferente.

Os personagens fazem uma jornada pelo mundo inteiro, podendo passar por biomas, como florestas, desertos e geleiras.

Arte

Será um jogo 2D, em pixel art com resolução 16x16, seguindo uma arte minimalista, retrô, com cores vibrantes. O estilo tem como enfoque um conceito indie, e uma pegada mais cômica se relacionando ao fato de ser um jogo cooperativo para todas as idades.



Música/Trilha Sonora

A trilha sonora será bastante agitada, e alegre, para combinar com os animais, e o estilo mais cômico.

Exemplos:

<https://www.youtube.com/watch?v=4YieM5-Tjds>
<https://www.youtube.com/watch?v=uhsMsBhNhw>

Interface

No painel de pause, existem os botões de resumir o jogo, e voltar para o menu.

O tutorial do jogo será incluído já nas primeiras fases do jogo, durante o gameplay.

Controles

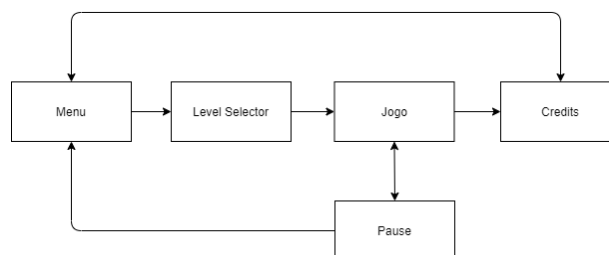
Teclado(P1):	Teclado(P2):	Joystick (Dualshock 4):	Ação:
Left/Right arrows	A/D	Esquerda/Direita (analógico)	Anda
Up Arrow	W	'xis'	Pula
Esc	Esc	"Options"	Pause
R	R		Reset

Dificuldade

Os jogadores precisarão passar por obstáculos da plataforma, e terão que derrotar inimigos com cuidado para não serem atingidos pelos tiros.

Além disso, em alguns níveis e obstáculos, os jogadores enfrentaram desafios com elementos de puzzle, nos quais, terão de usar suas habilidades em conjunto, para passar.

Fluxo do jogo



Os níveis serão divididos em 3 blocos chamados de “biomas”, sendo o primeiro terço se passando na floresta, o 2 terço, no deserto, e o último terço do jogo nas geleiras.

Personagens

Galinha: pode nadar na água sem afundar.

Cobra: habilidade de mola, pode dar impulso no outro jogador.

Cronograma e Escopo

Algumas ideias foram deixadas para iterações futuras do jogo, como um modo de 4 jogadores, e personagens adicionais com habilidades diferentes.

<https://open.codecks.io/insperrv/decks/>

Definições gerais

Gênero: Plataforma;

Plataformas: PC;

Público alvo: Jogadores casuais e famílias em busca de uma experiência cooperativa e divertida, com interação e comunicação entre os jogadores.