

Villager Labyrinth

Jogo de labirinto no qual é necessário coletar todas as gems e fugir dos inimigos para alcançar a flag e passar para o próximo nível.

Identidade do jogo (Conceito)

A aldeia de Tommy foi atacada por uma força maligna que levou todos os outros habitantes, incluindo os seus amigos e familiares, para o lado sombrio. Para salvá-los, ele precisa chegar ao castelo, juntando todos os diamantes pelo caminho para fazer um feitiço que os liberte da maldição.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

Jogo de Maze e de estratégia com várias fases, nas quais há obstáculos que impedem a passagem do player, além de inimigos terrestres que se movimentam, e alguns que também atiram.

Características (Mundo do jogo)

Jogo demanda muita movimentação por parte do jogador para coletar todas as gems e chegar no final do labirinto, desviando e fugindo dos inimigos, ainda que a movimentação seja restrita por paredes e obstáculos.

Arte

Jogo 2D feito com pixel art, utilizando tilemap. Tal estilo foi escolhido pela praticidade em usar e combinar os pixels para fazer mapas e cenários, além da facilidade em encontrar assets de tal tipo já prontos, o que economiza tempo para focar em outras características do jogo, além de combinar com a mecânica.

Música/Trilha Sonora

Trilha sonora com músicas divertidas e que remetam ao cenário de cada fase.

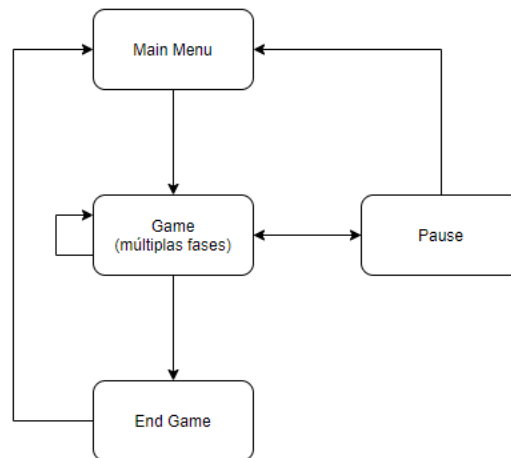
Interface e Controles

A interface de usuário permite que o jogador se movimente pelo cenário para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda, utilizando para isso as setas do teclado, ou os comandos A, W, S e D. Além disso, terá um botão para pausar/voltar para o jogo.

Dificuldade

A dificuldade do jogo aumentará conforme a fase, nas quais o labirinto vai ficar , com mais obstáculos e mais inimigos no caminho.

Fluxo do Jogo



Personagens

Tommy – personagem principal, controlado pelo player. Apenas anda pelo labirinto, coletando gems e fugindo dos inimigos.

Mago – inimigos que se movimentam pelo labirinto, dificultando a passagem do player, e que, se alcançarem o player, o fazem perder vida.

Mago feiticeiro – inimigos que se movimentam pelo labirinto, dificultando a passagem do player, e que lançam feitiços, que diminuem a vida do player.

Cronograma e Escopo

Fazer Game Manager do jogo (menu inicial, pause, fim do jogo, níveis) – 1 hora

Implementar vidas e pontos – 2 horas

Inimigo mago feiticeiro (que atira) – 5 horas

Incluir música e sons de ambiente – 1 hora

Animação do player e dos inimigos – 4 horas

Implementar novos níveis, com maior grau de dificuldade – 3 dias

Definições gerais

Maze;

Estratégia;

Múltiplas fases;

Para crianças e adolescentes;