

One Sheet - Bowser Revenge

Gustavo Campos e Alexandre Botelho

A proposta do jogo é de um Tower Defense que mostre a outra face de uma das histórias mais conhecidas dos jogos de fantasia: a do herói que precisa salvar a princesa do vilão.

A temática pretendida, cuja implementação dependerá de se encontrar sprites adequados, é a de que o jogador assuma o papel de Bowser: o vilão do universo Mario, tentando defender seus castelos da invasão do conhecido encanador. Os mapas serão perspectivas das fases clássicas de Mario, mas o jogador assumiria o papel do vilão, colocando obstáculos na fase para impedir uma horda infinita de Marios que tentam alcançar o castelo e salvar a princesa.

A temática é suficientemente genérica para que, na falta dos sprites de Mario, possamos utilizar outras imagens, mas acreditamos que parte da diversão estaria em assumir os papéis inversos de uma história conhecida.

Alguns exemplos de armas (torres) que Bowser poderia se utilizar:

- Canhão - A torre canhão lança as já conhecidas balas de canhão em linha reta
- Goomba Launcher - Uma torre que lança Goombas que perseguem os Marios
- Bob-Omb Launcher - Uma torre que lança Bob-Ombos que explodem ao impacto e causam dano de área
- Lança Casco - Uma torre que lança cascos numa direção pré-definida, que rebatem como no jogo nas paredes do mapa

Idealmente deveriam existir diversos tipos de inimigos, a fim de diferenciar a jogabilidade e o uso das armas acima. Para tanto gostaríamos de incluir vários tipos de Mario e amigos, como:

- Mario pequeno: morre com um único hit
- Mário grande: precisa de dois hits para morrer
- Mário “com estrela”: capaz de absorver um número arbitrário de hits
- Mário “voador”: capaz de atravessar as paredes do mapa e imune a cascos e bob-ombs
- Mário “flor de fogo”: capaz de destruir cascos