

GAME CONCEPT

DUCKS ATTACK

Por Matheus William da Silva de Souza

Unisinos - 2012

Ducks Attack, um jogo para a plataforma móvel que dará muitas horas de diversão aos seus jogadores. Muitos patos enfurecidos esperam por mais sangue de inocentes e os jogadores devem enfrentá-los e achar a cura para esses animais.

Esse é o plano de fundo para o jogo Ducks Attack, um "hack'n'slash" de scroll lateral com um mecânica parecida com a jogo Metal Slug, mas com o diferencial de que só serão usadas armas de curto alcance. Os inimigos serão em sua grande maioria patos zumbis. A aparência dos patos segue a aparência dos patos da espécie do pato-real (Figura 1).



Figura 1: Pato-real

Outros inimigos que aparecerão no game, serão lagartos, gambás (Figura 2) e outros animais também em "versão" zumbis.



Figura 2: Gambá

A ambientação do jogo será a de uma cidade urbana em um mundo pós-apocalíptico. O personagem principal vai em direção à uma certa universidade (lugar fictício) para tentar descobrir a cura para as bestas-fera que estão atacando o mundo todo. Ele vai à essa universidade, pois acredita que ali a doença foi criada artificialmente, e portanto a cura também poderá ser encontrada ali.

Como o alvo do jogo é a plataforma mobile com tela sensível ao toque, o iPhone é um exemplo, a interface prima pela facilidade de uso. O jogador irá controlar a direção do personagem por áreas de toque no canto do aparelho, assim não atrapalhando a visão do jogo. As sequências de golpes serão feitas a partir de áreas de toque à baixo das áreas de toque de movimentação lateral. O pulo será feito por uma região de toque mais no centro do aparelho, na região inferior da tela. O personagem do jogador também terá ao seu dispor uma gama de golpes especiais. Esses golpes serão disparados com gestos específicos no centro do aparelho, e como não serão muitos golpes especiais no jogo, não mais que 4, cada golpe especial terá seu próprio gesto único.

Um diferencial do Ducks Attack para outros jogos do gênero é que ele irá explorar de forma inovadora várias features dos mobiles, mas sem fazer com que o jogador fique confuso com o jogo ou perca regiões de visão do jogo por culpa das zonas de toque na tela do aparelho. Além disso um outro diferencial, será a disposição de alguns mini-puzzles durante o jogo. Esses mini-puzzles não serão constantes durante todo o jogo, mas aparecerão em momentos oportunos para quebrar um pouco o frenesi das batalhas.

Como dito anteriormente, o jogo será um "hack'n'slash" de scroll lateral com ambientação em uma região pós-apocalíptica. A plataforma alvo do projeto é a plataforma mobile, portanto não haverá versão para outras plataformas.