

HIGH CONCEPT DOCUMENT

“EM BUSCA DO OURO”

[NOTAS: 1ª versão]

Em Busca do Ouro é um jogo arcade composto de ação, diversos níveis e cenários com animais gigantes. O jogo é disponibilizado no formato plataforma com o gráfico 2.5D, a interação com o jogo é feita por meio de um avatar com habilidades de um arqueiro.

Features

- Disparar flechas com ponta de aço usando um arco de madeira;
- Evolução do arco usado no jogo: madeira, ferro e ouro;
- Evolução do arco usando a moeda do jogo. A cada 2 níveis aparecerá o mercador no mapa e o jogador ao se aproximar do mesmo terá a oportunidade de fazer uma evolução no arco;
- O mapa terá baús de ouro distribuídos com a intenção de bonificar o jogador com a moeda do jogo e somar uma unidade no número de baús encontrados;
- Ranking do jogador com o maior número de baús de ouro coletados;
- O mercante pode ser encontrado durante o progresso pelos níveis (ele será invocado de forma aleatória);
- A cada cem criaturas eliminadas é invocado um chefe;
- Ao derrotar o chefe o jogador é transportado para um novo nível;
- A movimentação é feita de forma horizontal pelo cenário e em determinados momentos pulando pelos obstáculos.

Gênero

Plataforma, ação e rogue-lite.

Hardware Alvo

Computadores com um dos sistemas operacionais:

- macOS 11
- Windows 10
- Linux Ubuntu 20.04

Público Alvo

Jogadores casuais com mais de 10 anos de idade.

Motivação do jogador

O jogador é apresentado a uma série de níveis que estão interligados, ele assume o papel de um personagem que tem habilidades de arqueiro e conforme passa de nível ganha recompensas e a oportunidade de evoluir as armas para encorajá-lo a seguir em frente, competir e ganhar uma posição no ranking.

Diferencial

Esse jogo é diferente dos demais pois o jogador pode evoluir a arma e o personagem que ele ganha no início e oferece um ranking para motivar o jogador.

Competição

Trine, Little Big Planet e Cuphead.

Personagens

Protagonista: Um goblin arqueiro que foca apenas em seu principal objetivo, coletar a maior quantidade possível de baús com ouro

Oponentes: Animais gigantes que possuem ataques específicos e falam frases aleatórias

Os animais gigantes:

Caranguejo: ataca usando suas garras

Cobra: ataca mordendo o jogador

Dragão de komodo: ataca jogando fogo

Sapo: ataca jogando uma bola de veneno

Antagonista (Chefe): Um homem vestindo uma armadura estilo guerreiro medieval que a única motivação é caçar goblins (qualquer semelhança com goblin slayer é mera coincidência)

Coadjuvante: Mercador sem falas que serve apenas para evoluir o arco do jogador

Design Goals

Para coletar os tesouros distribuídos o jogador usa o goblin arqueiro, mas não é tão simples assim com os animais gigantes.

A meta dos animais gigantes é deixar o jogo mais desafiador e evitar que o jogador consiga prever os desafios de cada nível. Entre os animais gigantes temos o caranguejo que usa as garras para atacar, levando o usuário para um duelo. A cobra faz com que o usuário fique mais atento aos seus passos porque se não olhar para onde pisa a situação pode ficar bem feia. E ainda existem duas criaturas que atacam o jogador de longe, que são o sapo e o dragão de komodo, jogando uma bola de veneno ou de fogo, respectivamente. Por fim, na parte de inimigos temos o chefe, um guerreiro motivado a apenas matar os goblins que andam pela Terra. Esse guerreiro aparece a cada 100 criaturas que o jogador derrotar e garante 1 baú de ouro.

Licença

BSD 3-Clause ou MIT