

Adventure Tower 's Game Treatment Document

Adventure Tower

Três aventureiros, uma torre, vários inimigos, muitas conquistas e aventuras!



Juana da Silva Pedreira, Luiz Henrique Bosse e Willian de Avilla

04-SEP-2018

Resumo executivo (Executive Summary)

- A aparência e gráfico 2D de jogos clássicos, com aventuras e ação
- sem limites;
- A alternativa de escolher a classe do seu personagem;
- Os desafios de cada etapa, onde para cada etapa haverá um cenário e desafio diferente;
- Habilidades únicas dispostos a cada tipo de inimigo;
- Para cada nível os status do personagem aumentam;
- Para cada andar da torre a dificuldade aumenta, os inimigos com maior força (física e mágica) e com maior quantidade;

Visão geral (Overview)

High Concept

Você deseja se tornar um aventureiro como muitos outros existentes no seu reino. Esse reino possui uma torre de desafios para determinar a força de cada aventureiro e para mostrar sua força você irá tentar subir essa torre, vencendo o maior número de desafios possíveis.

Gênero

Um jogo de aventura em 2D, linear e sequencial, baseado em níveis onde o jogador precisa subir andares de uma torre.

Gatilhos

O jogador deve escolher umas das 3 classes disponíveis, o tornando seu personagem principal, escolha conforme sua afinidade. O personagem entra em vários cenários diferentes, pois para cada andar da torre irão existir desafios onde para passar ao próximo andar, terá que eliminar todos os monstros e chefões. Ao passar de andar o personagem terá algum dos seus atributos aumentado (força, habilidade, vida, defesa).

License

Nenhum licenciamento será necessário. Todos os personagens serão completamente originais.

Pontos de destaque de jogabilidade (Gameplay Highlights)

- Escolha o aventureiro que mais se adequa ao seu estilo de jogo:
 - Guerreiro: grande defesa e vida
 - Arqueiro: alto dano e ataque a distância
 - Mago: dano médio e habilidades de cura, proteção e aumento de dano.
- A torre possuirá vinte andares e você não poderá trocar seu aventureiro até completar todos os desafios, então escolha bem o seu personagem!
- A torre será dividida em cinco etapas, sendo que cada etapa possuirá
- 3 andares com monstros mais fracos e um andar com um chefe único.
- Os inimigos dos andares anteriores ao chefe terão as mesmas habilidades do chefe, porém com menos força, então aproveite para treinar para o desafio final.
- Na primeira etapa serão enfrentados soldados revoltados e o chefe será o comandante furioso pela revolta dos soldados.
- Na segunda o aventureiro terá de desafiar arranha e o chefe será uma aranha gigantesca.
- Para a terceira etapa, será necessário abater esqueleto e o chefe terá como habilidade especial, a invocação de mais esqueletos.
- Como desafio para a quarta etapa, o jogador deverá derrotar robôs com lança chamas e um robô gigante como chefe.
- Para concluir o jogo será necessário passar na quinta etapa, derrotando filhotes de dragão até chegar no chefão final que será um enorme dragão.

Destaques da versão online (Online Highlights)

Não há previsão de modo online.

Pontos de destaque da tecnologia (Technology Highlights)

O jogo será desenvolvido com a plataforma Unity3D.

Pontos de destaque da arte e áudio (Art and Audio Highlights)

- O jogo será desenvolvido utilizando componentes gráficos 2D baseados em vários jogos de aventura e RPG presentes no mercado atual.
- A música terá um estilo de jogo de ação em lyrics.

Hardware

Smartphones e tablets com Android ou IOS.

Detalhes de produção (Production Details)

Equipe de desenvolvimento (Development Team)

Serão 3 pessoas que atuaram em todas as partes do projeto (Desenvolvimento, design, documentação e testes). (Luiz H., Juana P., Willian A.).

Orçamento (Budget)

Algo em torno de R\$ 45.000 para remunerar a equipe de 3 pessoas por 3 meses.

Cronograma (Schedule)

- 8 semanas de desenvolvimento;
- 2 semanas para criação de personagens e habilidades;
- 2 semanas para criação de todos os cenários do jogo e tratamento de movimentação e colisão dos personagens;
- 1 semana para criação de telas de menu, seleção de personagem, pontuação, carregamento e transição de fases;
- 1 semanas para os testes finais, correções de defeitos encontrados e possíveis alterações no funcionamento do jogo

Concorrência (Competition)

Jogos de aventura disponíveis nas lojas de smartphones (*smartphones' stores*).

Mundo do jogo (Game World)

História de fundo (Backstory)

Um aventureiro que vive em um vilarejo, governado por um Rei. Neste reino possui uma torre com vários desafios e inimigos fortes, com isso vários aventureiros tentaram a sorte, mas ninguém voltou com vida de lá. Esse bravo aventureiro deseja embarcar nesse desafio a fim de concluir e derrotar todos os inimigos que habitam na torre.

Objetivo

O Objetivo do personagem é que consiga cumprir todos os desafios e andares da torre, e por fim destruir o dragão que habita o último andar da torre.

Personagens (Characters)

Serão escolhidos entre 3 personagens que contêm habilidades únicas, o Guerreiro tem seu nome como Hatashe, Arqueiro que se chama Mostashi e o Mago é Hauks. O Guerreiro tem ataques corpo a corpo, contendo habilidades com espada, o Arqueiro terá habilidades para lançamento de flechas e o Mago que com seu livro de habilidades, será capaz de lançar feitiços nos inimigos.

- **Hauks: o mago dos magos**

- Um grande mago que busca por um elemento chave para sua grande poção da vida, o coração do dragão, elemento essencial e único para a criação da poção. Então com seu livro de poderes mágicos decide entrar na torre para que possa derrotar o dragão e terminar sua poção.

- **Hatashe: O guerreiro amaldiçoado**

- Este guerreiro é adorado pelos seus feitos, já derrotou enormes inimigos com sua espada, tão afiada que é capaz de

cortar montanhas), então um dia quando estava em uma caçada a uma bruxa que aterrorizava seu reino, após encontrá-la cravou sua espada no coração da bruxa, mas antes de morrer a bruxa jogou uma grande maldição essa maldição só seria desfeita se o nobre guerreiro conseguisse chegar ao último andar da torre e conseguisse pegar o colar que o Dragão protege, o único artefato que é capaz de quebrar a maldição.

- **Mustashi: A mais precisa arqueira**

- Conhecida pela sua mais precisa mira, capaz de atravessar pequenos buracos e atingir os mais distantes alvos, seu reino que mora sobre as árvores, atormentados pelo grande dragão que habita a torre, queimando suas casas e as árvores próximas, decide pôr um fim a isso, tendo seu profundo desejo desejando acabar com essa tormenta. Derrotando o dragão.

Missão ou Progressão na Estória (Mission or Story Progression)

O jogador deve escolher umas das 3 classes disponíveis, o tornando seu personagem principal, escolha conforme sua afinidade.

O personagem entra em vários cenários diferentes, pois para cada andar da torre irão existir desafios onde para passar ao próximo andar, terá que eliminar todos os monstros e chefões.

A cada dano recebido ele perde uma quantidade de vida relacionado a sua robustez total e quanto de dano o seu inimigo causa. Ao passar de andar o personagem terá algum dos seus atributos aumentado (força, habilidade, vida, defesa).

Cada etapa possuirá quatro andares, sendo três deles de lacaios, se o jogador perder todos os pontos de vida em um andar de lacaios, terá de começar da primeira horda de lacaios novamente. Ao derrotar todas as hordas de lacaios, o jogador chegará ao andar onde se encontra o chefe e terá a vida recuperada, caso seja derrotado pelo chefe, poderá tentar novamente apenas a luta contra o chefe quantas vezes for preciso.

Durante os andares de lacaios existirão alguns objetos espalhados que forneceram recuperação de vida.