

Adventure Tower High Concept

Adventure Tower

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

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.

Features

- 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 aranhas 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 chefe final que será um enorme dragão.

Motivação do jogador (Player Motivation)

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).

Genero (Genre)

Um jogo de aventura em 2D em que o jogador precisar subir andares de uma torre.

Público Alvo(Target Customer)

Jogadores casuais que gostam de jogos individuais de curta duração e com alta dificuldade.

Concorrência (Competition)

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

Características únicas (Unique Selling Points)

- 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;

Target hardware

Smartphones e tablets com Android ou iOS.

Metas de projeto (Design Goals)

Divertido: O jogador poderá se divertir muito com o jogo ele escolherá qual personagem irá utilizar, proporcionando uma experiência diferente com base em sua escolha, tendo em vista que cada personagem possuirá características e habilidades distintas.

Dificuldade: Com cinco etapas e quatro andares em cada etapas, o jogo fornecerá uma alta dificuldade para o jogador tendo em vista que cada andar alcançado a dificuldade aumentará, pois existiram mais inimigos e inimigos mais fortes.

Mobile: Um jogo para pessoas que gostam de jogos simples para celular e que não necessite dedicar muito tempo.

Observações:

Como você pode ver, a ideia inicial cresceu um pouco a medida em que o documento foi sendo escrito. Agora eu tenho uma primeira ideia de como o jogo será jogado, como ele se parecerá e algumas das características que vão conquistar os jogadores.

É importante ter em mente que as ideias são mutáveis. Nós podemos, a qualquer momento (preferencialmente mais cedo possível) descartar ideias que, não interessa quão interessantes sejam, são prejudiciais ao jogo como um todo. Mas por enquanto, eu tenho uma imagem do meu jogo!