

Grupo:
Ibraim Medina
Pedro Henrique Costa
Pedro Araujo Pires

Título

Duelo de Arqueiros

Gênero

Esportes/simulação/FPS

Sinopse / Storyline

O jogador é um arqueiro, participando de um campeonato de arco e flecha. Seu objetivo é obter uma pontuação maior do que a dos outros competidores. O jogador ganha pontos ao acertar o alvo, e quanto mais ao centro, mais pontos são ganhos.

Para atirar a flecha, é preciso definir, com o mouse, a direção, o ângulo e a força com que a flecha será atirada. A dificuldade do jogo é influenciada por fatores como a distância do jogador ao alvo, a direção e velocidade do vento, o material do qual a flecha é feita (madeira ou metal), e possíveis obstáculos entre o jogador e o alvo.

Categoria

O jogo Duelo de Arqueiros é similar ao Wii Sports Resort : Archery [1], para a plataforma Nintendo Wii, no sentido em que é possível determinar a direção da flecha em um ambiente 3D. Outra similaridade com este jogo é o fato de a flecha ser influenciada pela direção e velocidade do vento. Além disso, também é similar ao jogo casual Bowman [2], onde é possível escolher um ângulo de lançamento, ao invés de depender da percepção da mira do jogador.

Plataformas

O jogo será desenvolvido para PC, pois é uma máquina acessível a todos do grupo, e existem *engines* gratuitas e de qualidade que fazem jogos para essa plataforma.

Mecânica do Jogo

No jogo Duelo de Arqueiros será possível determinar o ângulo e a direção em que a flecha será atirada ao alvo, de acordo com a posição do mouse. A força do lançamento é determinada pelo tempo com que o jogador segura o botão esquerdo, e quando este é liberado, a flecha é atirada. Uma câmera acompanha a flecha até o alvo, para que o jogador veja onde acertou (ou errou) o alvo.

Em níveis mais avançados o jogador terá de superar obstáculos entre sua posição e o alvo, acertar alvos móveis, considerar a velocidade do vento na hora do lançamento, assim como a escolha do material do qual a flecha é feita, o que influenciará na sua trajetória.

Tecnologias

Pretendemos fazer este jogo com a engine Unity, e a modelagem 3D com os softwares Blender e Maya.

Público Alvo

O público alvo do Duelo de Arqueiros são pessoas que gostam de jogos casuais, com características de simulação. Como o jogo necessita de algum conhecimento sobre lançamentos oblíquos, não é recomendado para crianças pequenas.

Características Chave

“Seja o Guilherme Tell da atualidade!”

“Dispute com seus amigos quem tem a melhor pontaria!”

Sumário de Marketing

O Duelo de Arqueiros é um jogo que simula um lançamento real de flecha, ao considerar a velocidade do vento, material da flecha, distância do alvo. Essas características atraem jogadores que buscam realismo nos jogos, assim como aqueles que gostam de jogos que seguem estritamente as leis da física. Como o Duelo de Arqueiros não possui fases longas, é atrativo também para os jogadores casuais, que não gastam muito tempo consecutivo jogando o mesmo jogo.

O jogo possui um nível de dificuldade incremental, de forma que nos níveis mais avançados o jogador precisa enfrentar novos desafios como alvos móveis, obstáculos e trajetória pré-determinada da flecha.

Referências

[1] <http://www.wiisportsresort.com/#!/games/archery>

[2] <http://www.bow-man.net/game.html>