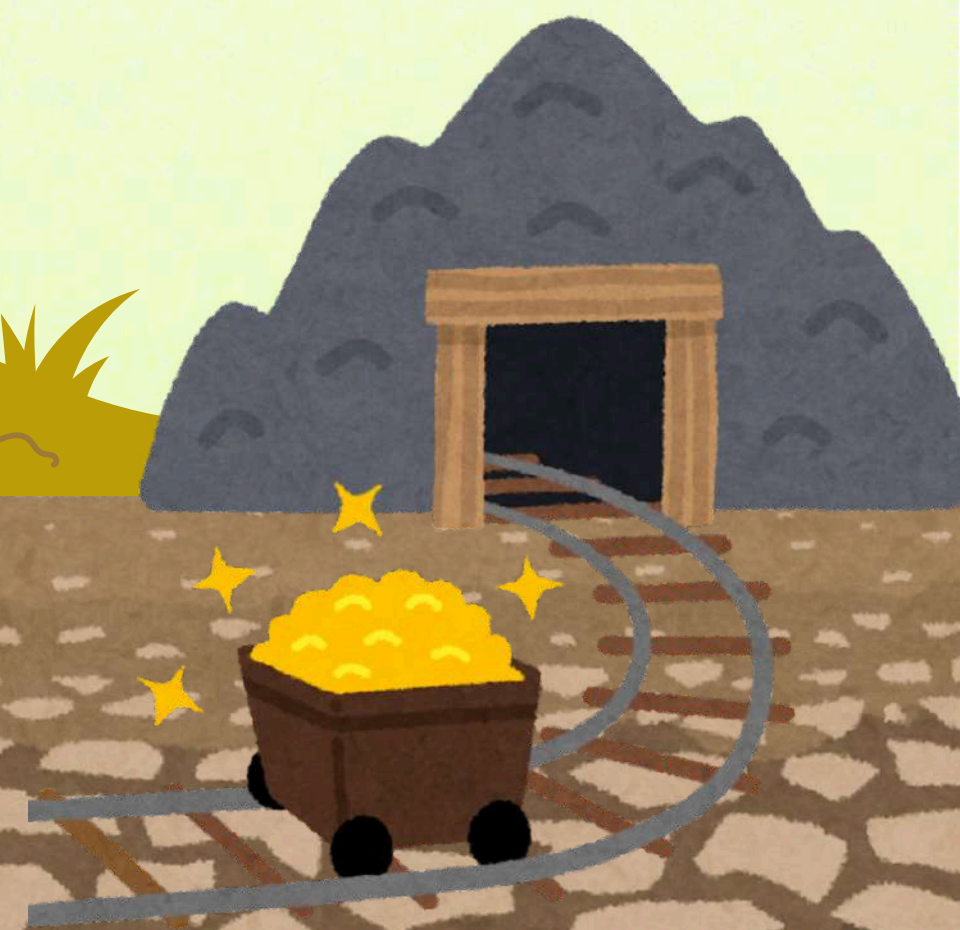


Grupo 5



CAMINHO DE OURO



L

CONCEITO DO JOGO

Gênero: Puzzle

Público-alvo: jovens e adultos.

Loop de Jogabilidade: Organizar trilhos em uma grid hexagonal para criar um caminho seguro que leva o mineiro e seu carrinho de ouro da entrada até a saída da caverna.



UNIVERSO DO JOGO

Um mineiro de bigodes vistosos se perde em uma caverna após tentar encontrar alguns minérios valiosos, quando percebe que os trilhos que o fariam retornar para casa estão destruídos, trocados ou embaralhados.

Cabe a ele agora consertá-los a fim de encontrar a saída para casa e finalmente poder desfrutar do seu trabalho.





PERSONAGEM NÃO JOGÁVEL

Um mineiro de bigodes vistosos e que gosta muito de metais preciosos. O personagem não se movimenta no jogo, porém representa a identidade fundamental do jogo trazendo a jornada do herói para o imaginário do jogador.





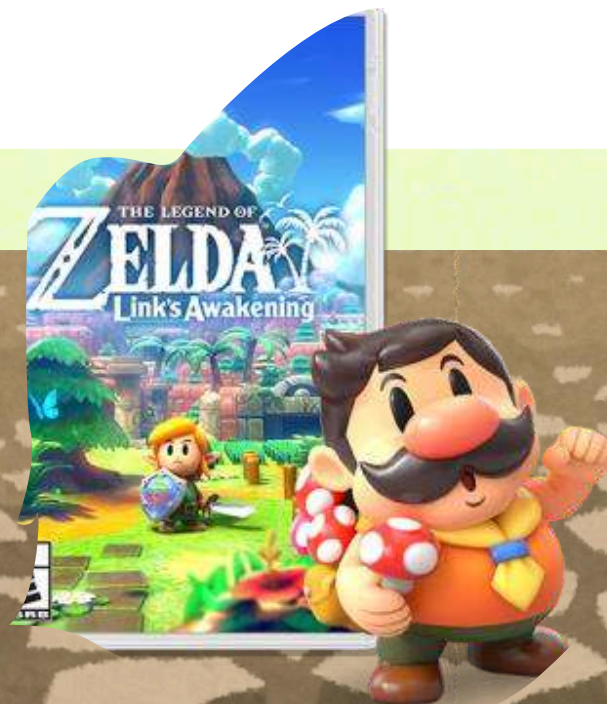
PERSONAGEM JOGÁVEL

Um trenzinho é jogável e se movimenta pelo cenário. Possibilidade do veículo ter skins diferentes em uma projeção futura de monetização (trem bala, trem moto, etc.).

REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS

ZELDA: LINK'S AWAKENING REMAKE

Estilo artístico.



ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

Design de personagens.



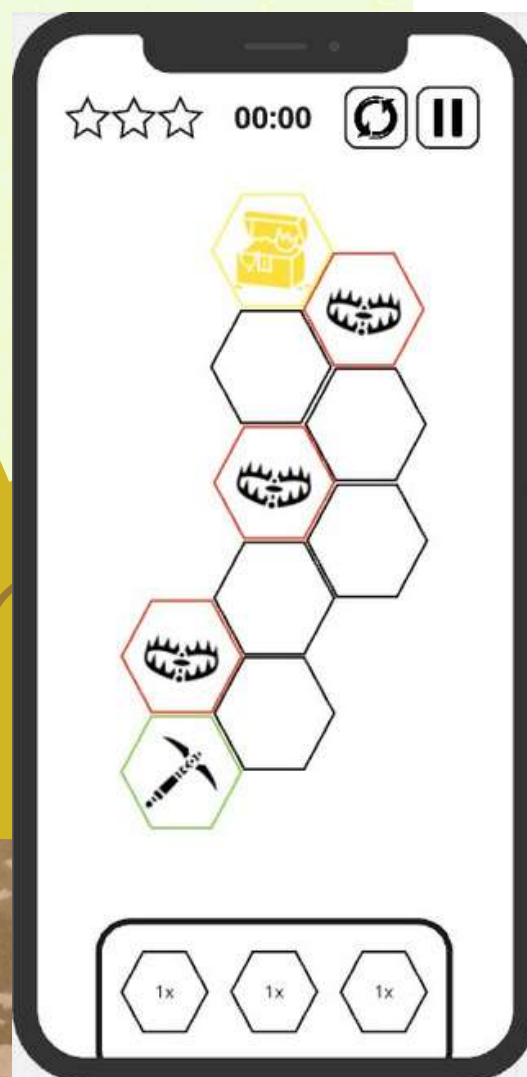


REGRAS, MECÂNICAS, ITENS



Forma de jogar: o jogador precisa organizar trilhos em uma grid hexagonal para criar um caminho seguro que leva o mineiro e seu carrinho de ouro da entrada, até a saída da caverna.

O desafio: montar esse trajeto de forma estratégica, evitando obstáculos e vencendo a corrida contra o tempo.



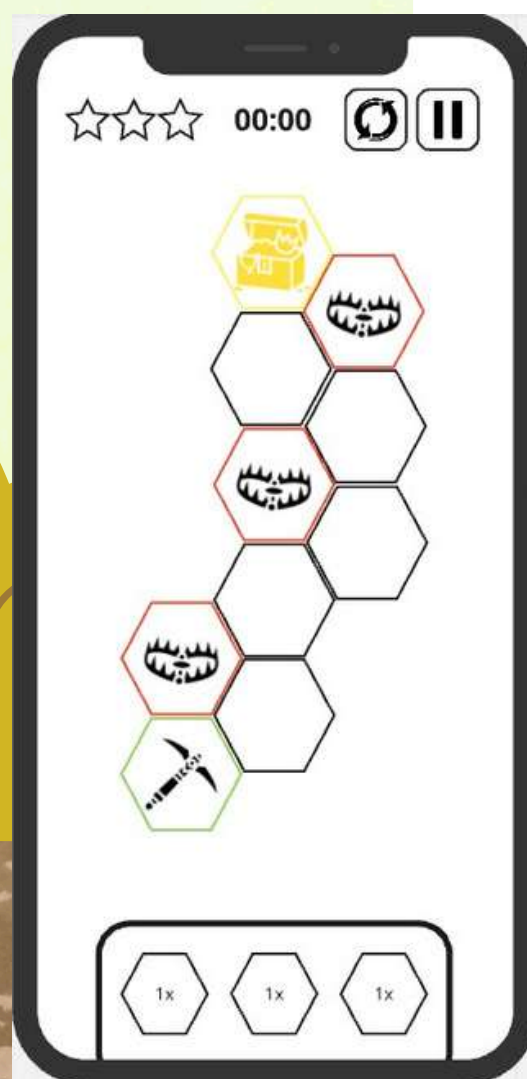


REGRAS, MECÂNICAS, ITENS



Níveis curtos: O jogo é dividido em vários níveis curtos para que o jogador possa completar uma fase rapidamente e se divertir sem gastar muito tempo.

Escalabilidade de dificuldade: os desafios vão ficando mais difíceis, o que incentiva o jogador a continuar jogando e tentando superar os obstáculos.



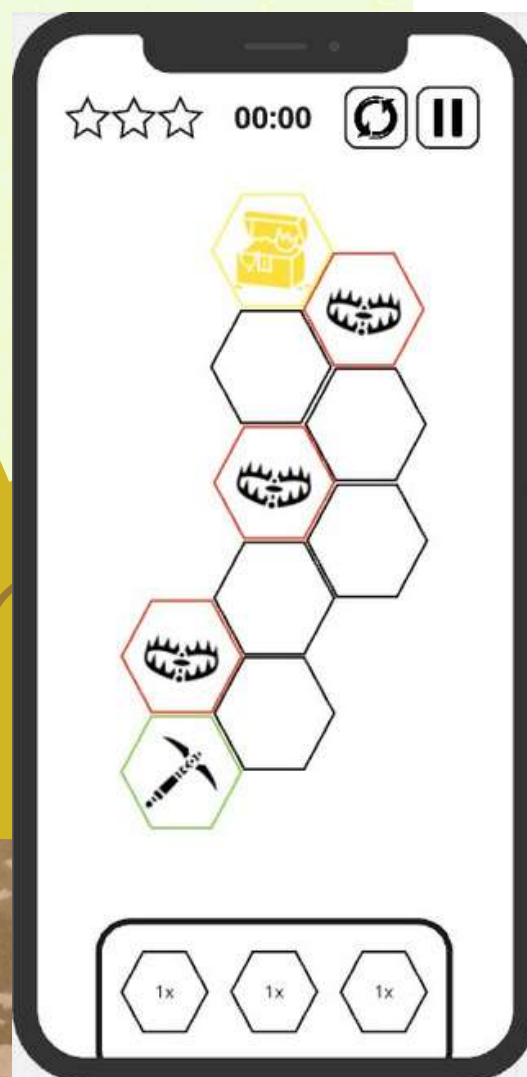


REGRAS, MECÂNICAS, ITENS



Sistema de pontos e recompensas: o jogo conta com um sistema de pontuação que premia quem consegue resolver os puzzles mais rápido ou de maneira mais eficiente.

(espaço para mais anotações)



REFERÊNCIAS DE MECÂNICAS

RAILWAY ISLANDS

Mecânica de trilhos em tiles.



RAILBOUND

Mecânica de posicionar os trilhos.



REFERÊNCIAS DE MECÂNICAS

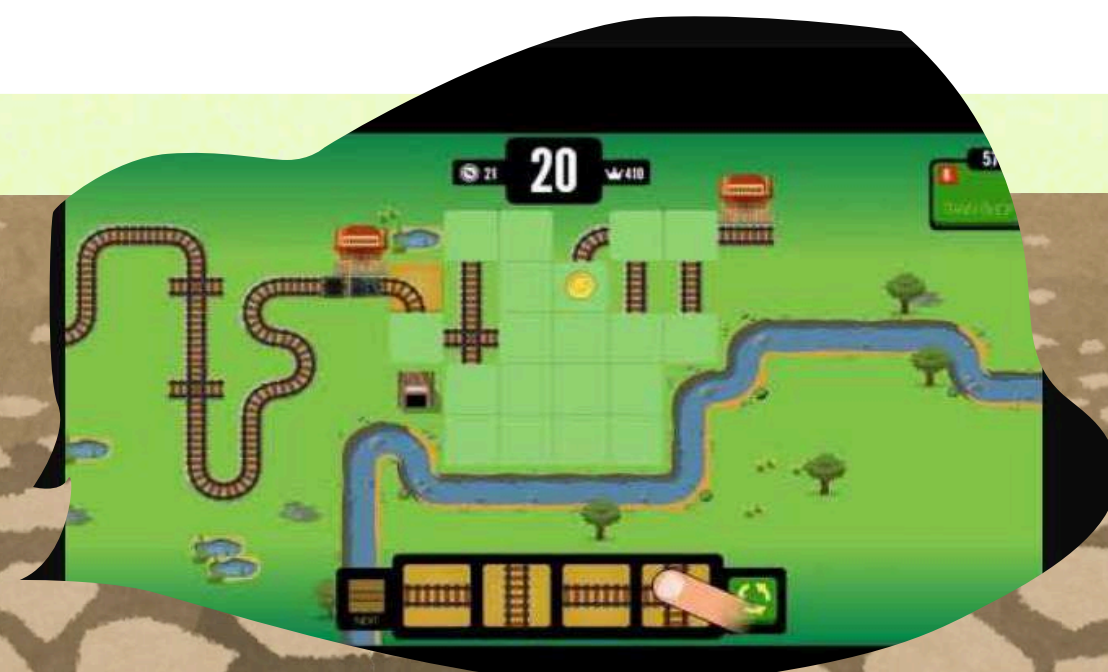
PLUMBER WORLD

Mecânica de tempo e posicionamento.



GOLD TRAIN

Referência de mecânica.



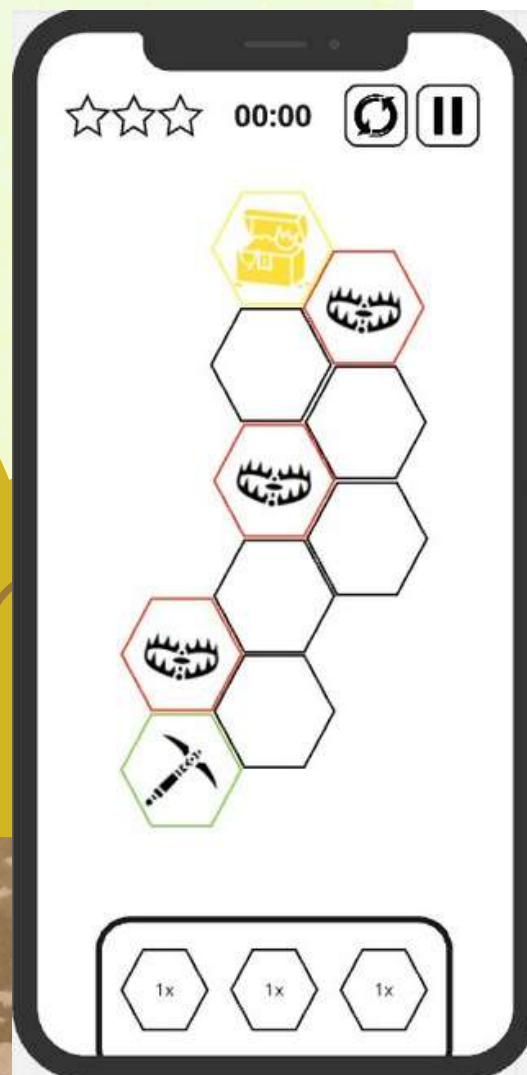


ELEMENTOS DE INTERFACE

Grid Hexagonal: O jogador organiza os trilhos em uma grid hexagonal, permitindo mais possibilidades de movimento e estratégia.

Elementos Interativos:

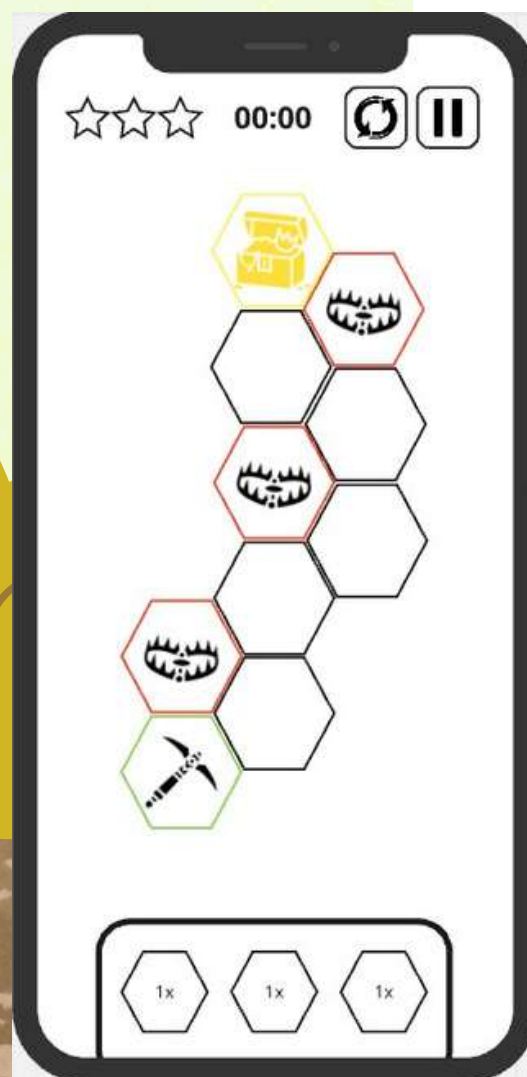
- Ponto de Início (Picareta) e Saída (Tesouro): Indicam o ponto de partida e o objetivo final.





ELEMENTOS DE INTERFACE

- Armadilhas (Vermelho): Representam perigos que penalizam o jogador se forem ativados.
- ▣ Indicadores de Progresso:
 - Estrelas: Mostram o desempenho do jogador.
 - Timer: Indica o tempo restante para completar o nível.



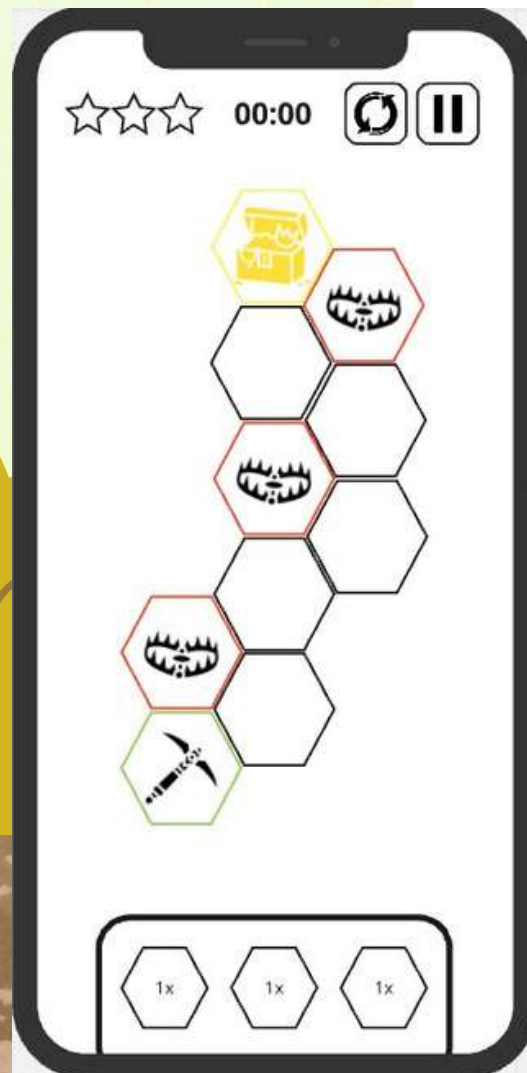


ELEMENTOS DE INTERFACE

☐ Controles e Navegação:

- Botão de Reiniciar: Permite recomeçar o nível atual.
- Botão de Pausa: Permite pausar o jogo a qualquer momento.
- Peças Disponíveis: Na parte inferior da tela, o jogador pode ver as peças de trilho disponíveis para montar o caminho.

(Espaço para anotações)



REFERÊNCIAS DE INTERFACE

WHERE'S MY WATER?

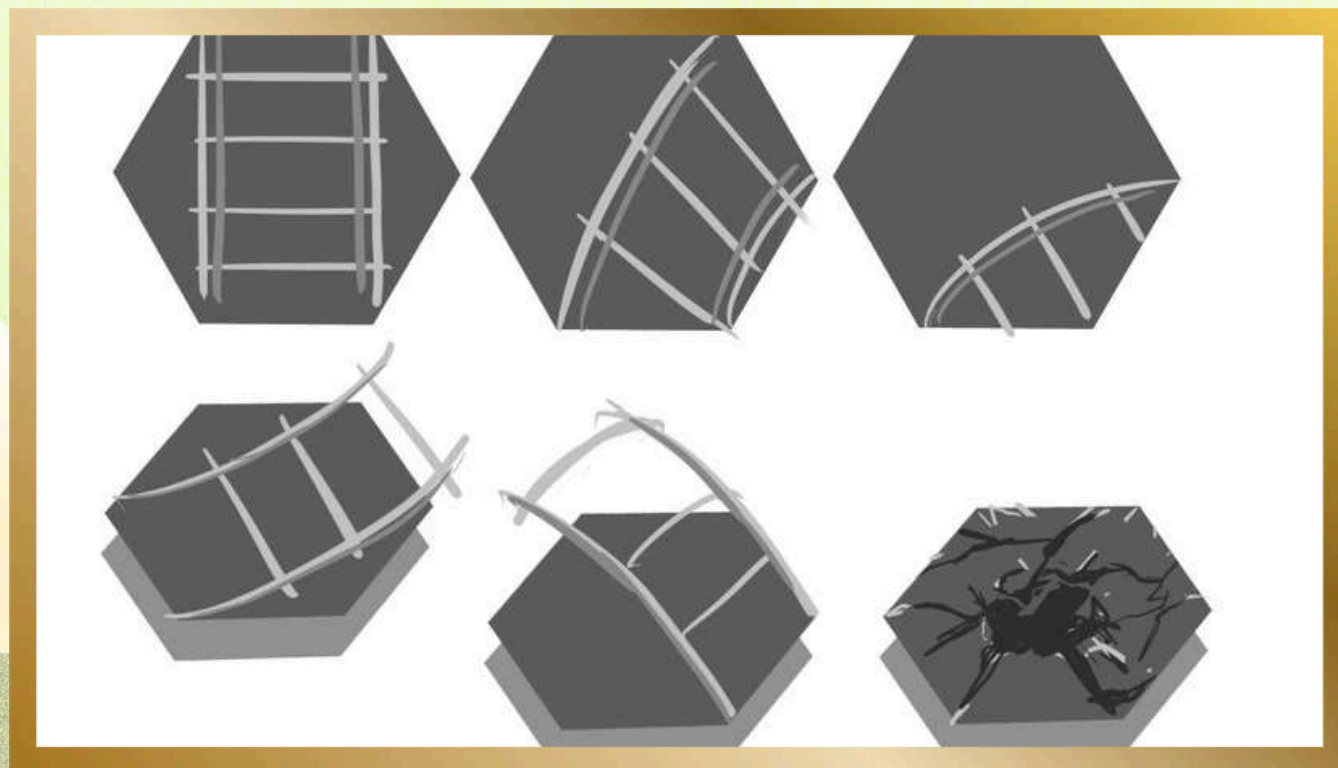
Referência de interface e progressão.



CUT THE ROPE

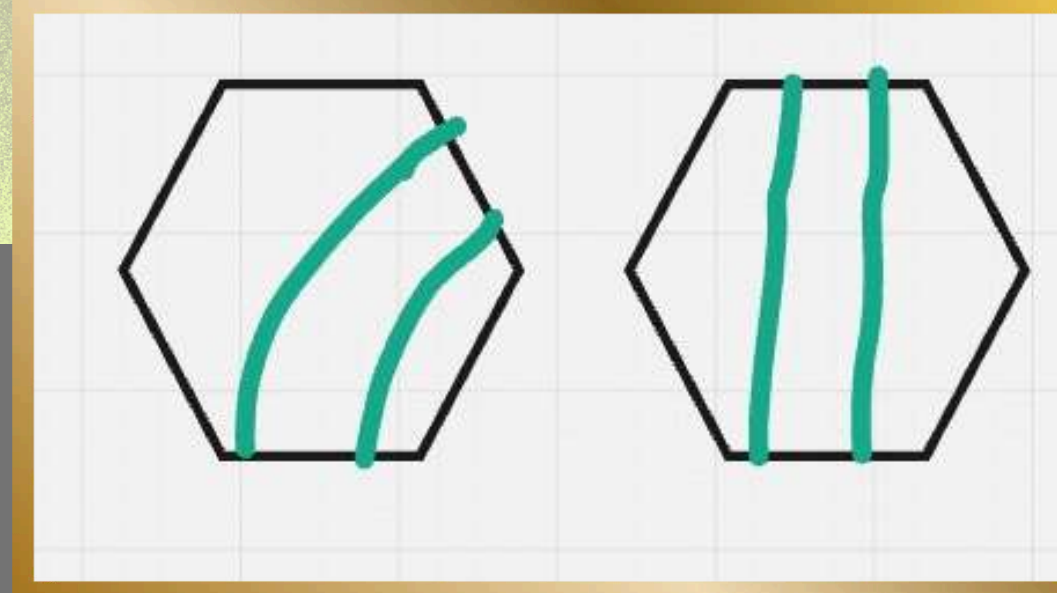
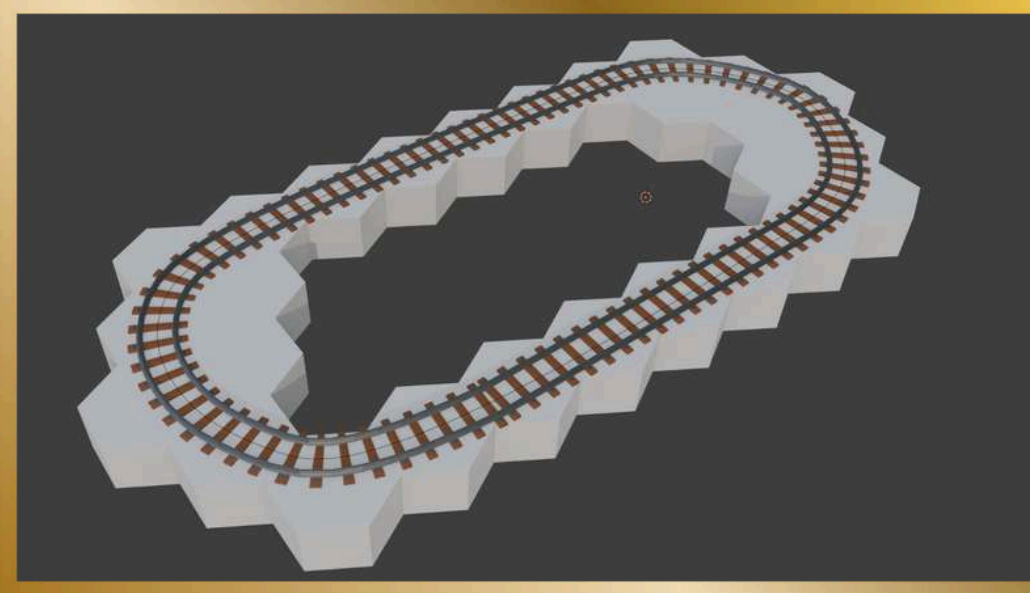
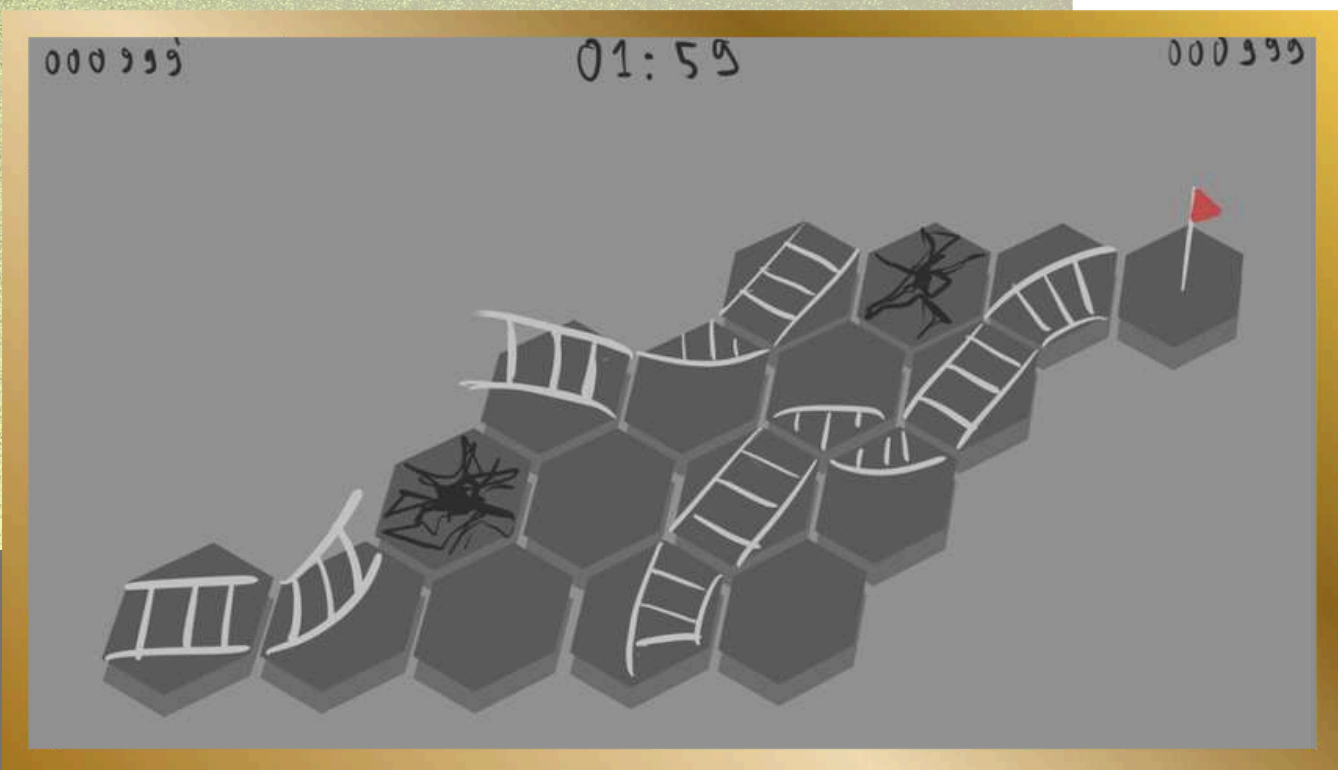
Referência de interface e progressão.





CENÁRIO DO JOGO

Alguns tipos diferentes de hexágonos compo-
n-
do o cenário. Módulos de trilhos diversos que
podem funcionar como uma armadilha: reto,
curvos, subindo, descendo, buracos, lombadas.
Quando o carrinho passa por ele, o jogador perde
uma quantidade de ouro.



REFERÊNCIAS DE CENÁRIO

DONKEY KONG COUNTRY

Referência de cenário.



LOGIC TRAIN

Referência de mudança de cenário.



REFERÊNCIAS DE CENÁRIO

DONKEY KONG COUNTRY

Referência de cenário.



LOGIC TRAIN

Referência de mudança de cenário.



FLUXOGRAMA DO JOGO

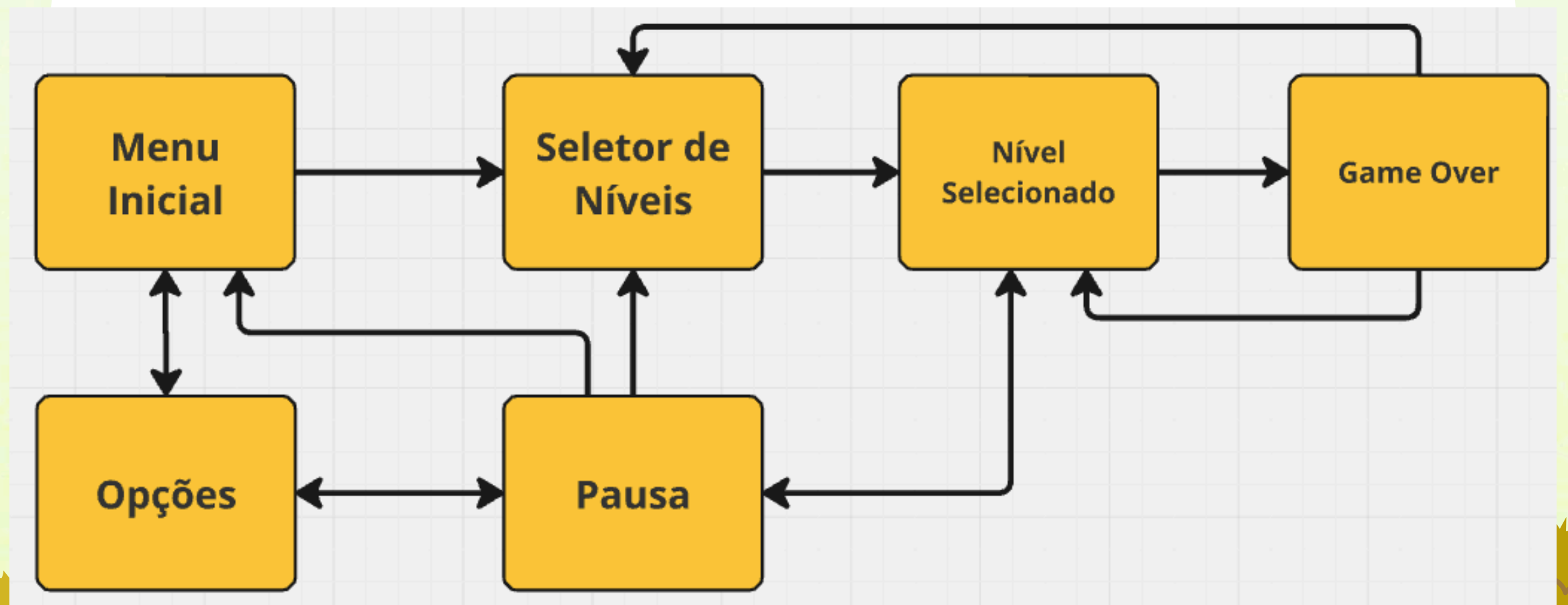


TABELA DE PRODUÇÃO

CONTROLADOR DE PRODUÇÃO

Atividade	Tarefa	Status	Aluno	Data de início	Prazo
Organização	Definir a mecânica do jogo	Concluída	Todos	21/08/2024	27/08/2024
Organização	Produzir o pitch	Concluída	Todos	21/08/2024	27/08/2024
Organização	Definição do grupo	Concluída	Todos	21/08/2024	27/08/2024
Organização	Separação de tarefas: primeira etapa	Concluída	Todos	21/08/2024	27/08/2024
Organização	Definição do estilo artístico, mecânica e ferramenta	Concluída	Todos	21/08/2024	27/08/2024
Arte 2D	Produzir logo da equipe	Não iniciada	Rodrigues	1/9/2024	
Arte 2D	Produzir elementos da capa do GDR	Não iniciada	Rodrigues	1/9/2024	
Organização	Definição de tarefas: segunda etapa	Não iniciada	Todos	1/9/2024	

NOTAS EXTRAS

LINKS DO GRUPO

Drive: [Drive do Grupo](#)

Planilha de Produção: [Planilha](#)

Notion: [Notion](#)



NOTAS EXTRAS

CHEATS. ANOTAÇÕES. DECISÕES

Principal cheat:

Bug não resolvido:

Alteração de percurso:

