



PROJETO DE OBRA HABITACIONAL AQUÁRIO

Documento de Design

JAGEX GAME STUDIO
CAMBRIDGE

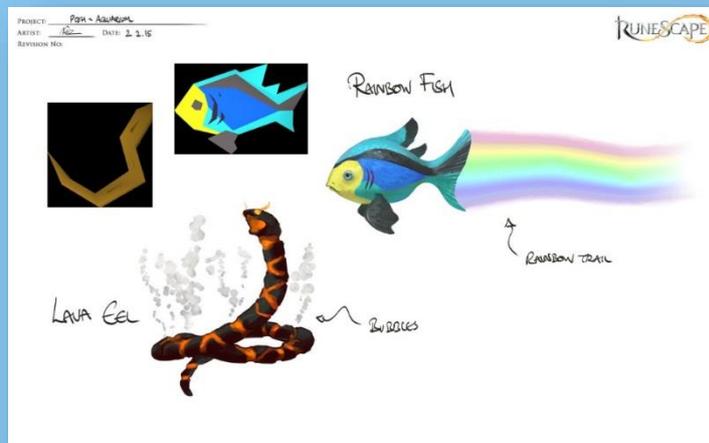
O AQUÁRIO DO PROJETO DE OBRA HABITACIONAL - DOCUMENTO DE DESIGN



OBJETIVOS PARA O AQUÁRIO:

- Conteúdo de médio porte
- Proporcionar conteúdo de treino de habilidades de nível médio a alto para Pesca e Construção
- Proporcionar um novo e atrativo cômodo para o POH
- Permitir que jogadores encontrem e colecionem conteúdos para seu Aquário
- Oferecer um novo tipo de peixe (de acordo com enquete do Poder aos Jogadores)
- Proporcionar sistemas de recompensas que podem ser associados com outros conteúdos do jogo
- Permitir que o jogador tenha mais controle sobre a geração aleatória de valores para a obtenção de peixes
- Oferecer conteúdo para jogadores de nível máximo

OVOS DE PEIXE DOURADO:



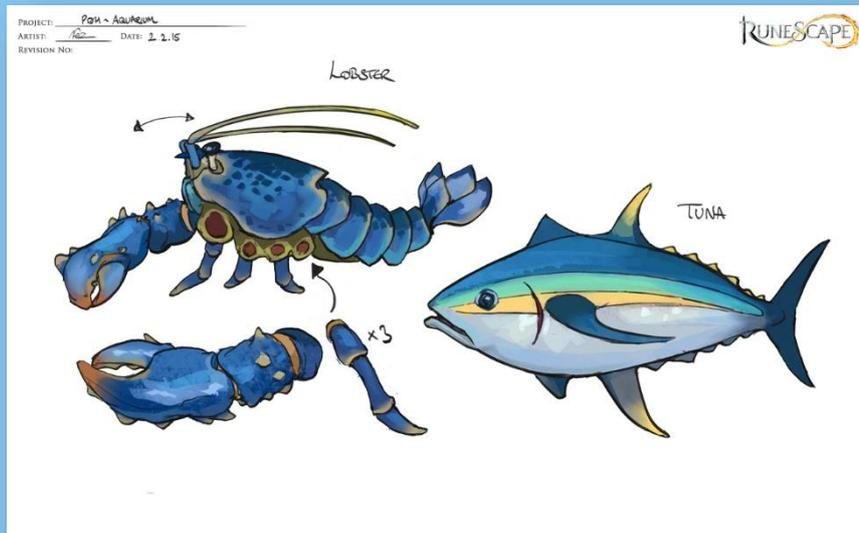
Ao pescar mundo afora, jogadores terão uma chance de encontrar um ovo de peixe dourado. Como exemplo e para fins de comparação, no nível 99, um jogador passaria aproximadamente 3 horas pescando para ganhar cada um dos ovos de peixe dourado.

A intenção é que jogadores casuais pesquem esses peixes durante o período em que estão jogando. Jogadores mais intensivos terão métodos para **umentar a chance** de ganhar um ovo de peixe dourado.

Um jogador deve ter o nível correto de Pesca para pegar esse peixe antes que possa pegar o ovo.

- Truta (20 de Pesca)
- Salmão (30 de Pesca)
- Atum (35 de Pesca)
- Peixe Arco-íris (38 de Pesca)
- Lagosta (40 de Pesca)
- Truta Saltitante (48 de Pesca)
- Peixe-espada (50 de Pesca)
- Enguia de Lava (53 de Pesca)
- Salmão Saltitante (58 de Pesca)
- Tamboril (62 de Pesca)
- Esturjão Saltitante (70 de Pesca)
- Tubarão (77 de Pesca)
- Peixe das Cavernas (85 de Pesca)
- Corvina (90 de Pesca)





Ovos de peixe dourado não são negociáveis. Estamos cientes de que nem todo peixe põe "ovos", mas vamos chamá-los de ovos por questões de clareza.

Um jogador não pode obter um ovo de peixe dourado duplicado, para garantir que sempre receba algo diferente.

Ovos de peixe dourado devem ser levados para a batisfera do aquário do jogador para desbloquear permanentemente um peixe animado que nada pelo tanque. Um jogador pode obter ovos de peixe dourado mesmo que não tenha construído um aquário.

BOLINHOS DE CAMARÃO E CHIPS DE CAMARÃO - MELHORANDO A ALEATORIEDADE:



Bolinhos de camarão e chips de camarão foram feitos para dar aos jogadores mais controle sobre suas chances de obter um ovo de peixe dourado.

Vamos rastrear o número de peixes que um jogador pesca. Isso não conta peixes comprados ou que estejam guardados no banco ou na mochila. Quando um jogador pesca um número cumulativo de peixes que totaliza 25.000 pontos vitais (o número total de pontos vitais que as versões cozidas curam), ele recebe um bolinho de camarão ou um chips de camarão na mochila. Os bolinhos de camarão e os chips de camarão contêm uma série de recompensas que aumentam a chance de se obter ovos de peixe dourado, além de fornecer objetos para o aquário do jogador.

A diferença entre um bolinho e um chips de camarão é simplesmente que o bolinho será aberto por um jogador para obter um objeto largado, e o chips de camarão será aberto por dois jogadores para que cada um receba um objeto largado. Há 1 chance em 10 de que o jogador receba um bolinho de camarão em vez de um chips de camarão.

Para incentivar a pesca contínua, um jogador recebe "Brindes de Camarão" quando tiver ganhado os números totais de bolinhos e chips de camarão. O jogador recebe 1 Brinde de Camarão com 1 bolinho/chips de camarão e depois 20, 100 e 200 (veja mais informações sobre Brindes de Camarão mais adiante). O número total de objetos de camarão do jogador poderá ser visualizado numa opção que aparece quando se clica com o botão direito no próprio objeto de camarão.

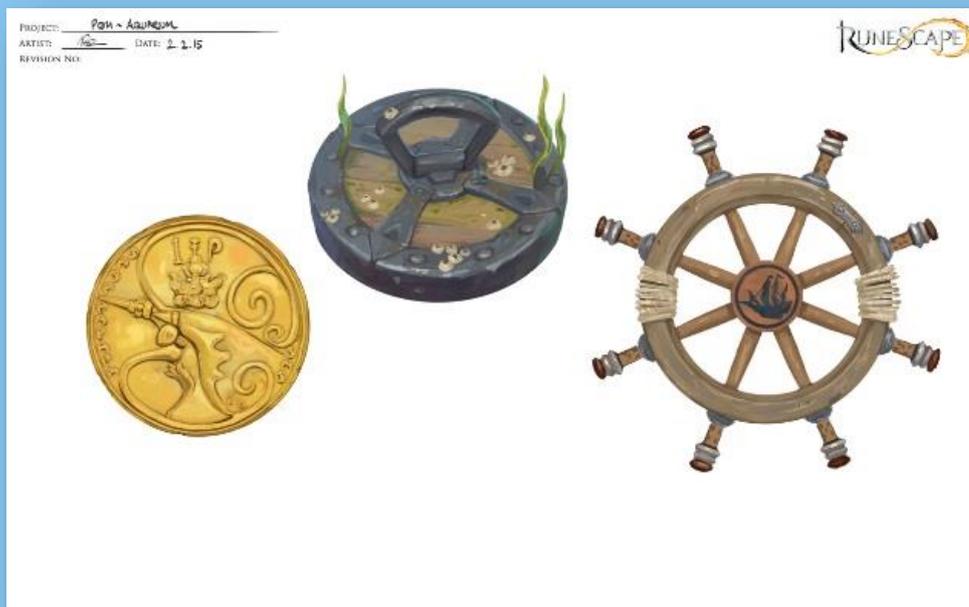
O jogador pode ativar ou desativar objetos de camarão a qualquer momento com os Camaroneiros no Aquário de seu Projeto de Obra Habitacional ou clicando com o botão direito no bolinho/chips de camarão.

RUNESCAPE

OBJETOS LARGADOS DO BOLINHO DE CAMARÃO

As tabelas de objetos largados dos objetos de camarão são as seguintes (OA = Objeto de Aquário, OAS = Objeto de Aquário de Superfície):

- Chance de 50/200 - Moeda de Camarão - objeto consumível que aumenta a chance de encontrar peixes dourados. Chances aumentam para 1 a cada 2 horas, em vez de 1 a cada 3 horas. Dura 25 peixes, depois desaparece da mochila do jogador. Moedas de camarão não são agrupáveis.



- 20/200 - Chance aleatória de 1-5 tubarões nobres cozidos
- 20/200 - Alga (OA)
- 14/200 - Caldeira (OAS)
- 14/200 - Bolsa de Sereia (OA)
- 14/200 - Vigia (OAS)
- 11/200 - Mensagem na garrafa (OAS)
- 11/200 - Mandíbula de tubarão (OAS)
- 11/200 - Estátua de proa (OAS)
- 11/200 - Âncora (OA)
- 8/200 - Libra de Camarão - equivalente à Moeda de Camarão, mas dura 100 peixes antes de ser consumida
- 6/200 - Arca do tesouro (OA)
- 6/200 - Canhão (OA)
- 2/200 - Pico do Lobo Branco (OA)

- 2/200 - Estátua de Vorago (OA)
- 2/200 - Ovo de troll do mar (OA)
- 2/200 - Troféu da Guilda dos Pescadores (OA)
- 2/200 - Máscara tribal (OA)
- 2/200 - Cabeça de pedra (OA)
- 1/200 - Ovo de Peixe Dourado - Um ovo de peixe dourado aleatório que o jogador ainda não tenha ganhado. O jogador não precisa ter o nível de Pesca relevante para receber esse peixe.
- 1/200 - Chips de Camarão Dourado - Quando aberto, dá um ovo de peixe para dois jogadores.

Os objetos caldeira, vigia, mensagem na garrafa, mandíbula de tubarão e estátua de proa são todos negociáveis. Todos os outros objetos não são negociáveis.

Quando um jogador recebe um objeto de aquário e o desbloqueia em seu aquário, não é possível recebê-lo novamente num bolinho ou chips. Em vez disso, ele recebe uma moeda de camarão.

Os objetos de Aquário e de Aquário de Superfície serão discutidos mais adiante neste documento.

Libras de camarão, ovos de peixe dourado e chips de camarão serão adicionados à tabela de objetos largados da Boca do Veio Principal.



AQUÁRIO DE SUPERFÍCIE:



O elemento do POH da atualização do Aquário consiste em dois cômodos: um aposento seco de superfície e um aquário subaquático que fica logo abaixo do cômodo da superfície. O layout proposto pode ser visto acima.

Um aquário só pode ser construído no andar térreo do POH. Ele conta como um cômodo, e jogadores só podem ter um aquário por casa.

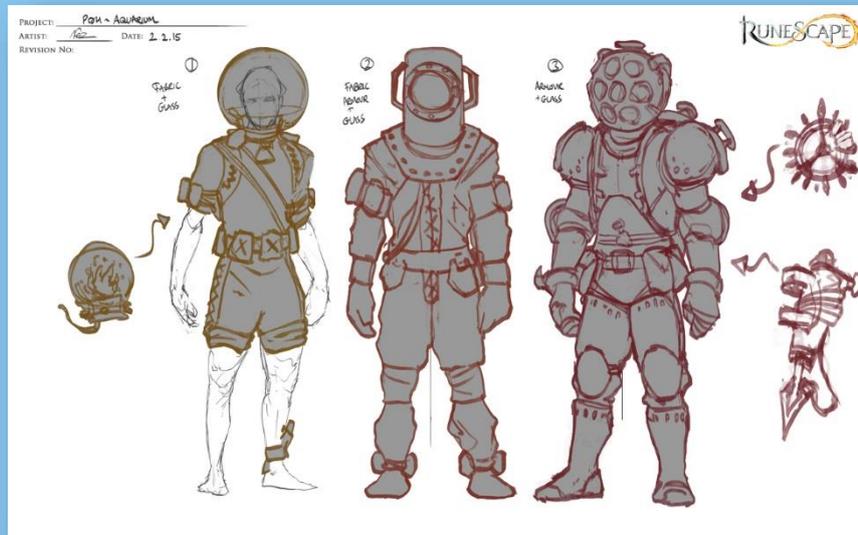
O aquário é desbloqueado quando se atinge nível 63 em Construção (60 para a sala do trono, 65 para o calabouço) e custa 200.000 moedas. Locais de construção são desbloqueados nos níveis 63-81 de Construção.

Jogadores podem visitar o aquário de outros jogadores. Entretanto, eles não podem usar nenhum dos locais do aquário de outro jogador (o que será melhor explicado adiante).

O aquário de superfície inclui o seguinte:

- Cinco locais de construção
 - Roupa de Mergulho (pode ser feita em forma de mobília modular)
 - Camaroneiro (pode ser feito em forma de mobília modular)
 - Parede de Monumento
 - Parede de Peixão
 - Decoração de Piso
- Uma batisfera fixa, que não pode ser construída e conduz ao aquário abaixo. A batisfera não pode ser removida do cômodo do POH.

AQUÁRIO DE SUPERFÍCIE - LOCAL DE CONSTRUÇÃO DA ROUPA DE MERGULHO:

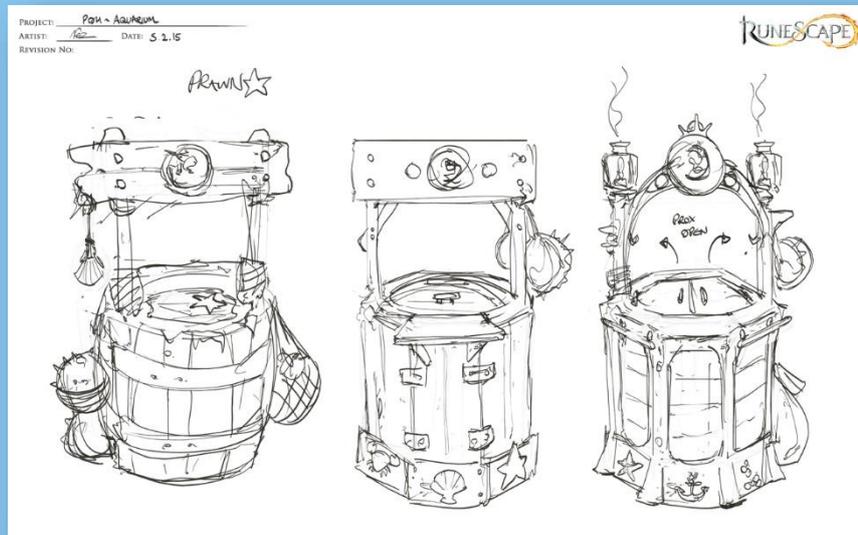


Um jogador pode entrar no aquário subaquático sem essa roupa de mergulho, mas deve vestir um equipamento de aquário básico, como faria em missões.

- Roupa de Caçador de Ostras - nível 63 - requer um aquário comum e 5 barras de bronze. Jogadores podem abrir ostras dentro do aquário quando estão vestindo essa roupa.
- Roupa de Caçador de Sereias - nível 72 - requer um aquário comum, 5 barras de bronze e uma caldeira. Jogadores podem abrir bolsas de sereia dentro do aquário quando estão vestindo essa roupa. Requer que existam no mínimo 5 peixes no Aquário antes que possa ser construída.
- Roupa de Caçador Dourada - nível 80 - requer um aquário comum, 5 barras de bronze e uma vigia. Jogadores podem abrir arcas do tesouro dentro do aquário quando estão vestindo essa roupa. Requer que existam no mínimo 10 peixes no Aquário antes que possa ser construída.

Ao entrar na batisfera, o jogador veste automaticamente a roupa de mergulho.

AQUÁRIO DE SUPERFÍCIE - O CAMARONEIRO:



O Camaroneiro é um camarão num tanque com um barril de madeira construído ao redor.

- Camaroneiro de Madeira Flutuante - 63 em Construção - requer 8 tábuas de teca
- Camaroneiro de Destroços - 73 em Construção - requer 8 tábuas de mogno
- Camaroneiro Fino - 81 em Construção - requer 8 tábuas de mogno e uma vigia

Desbloqueios de pesca e do aquário estão disponíveis com o Camaroneiro na forma de uma árvore de brindes. Cada desbloqueio é adquirido gastando um Brinde de Camarão. São 14 brindes no total.

Brindes aparecem num padrão de 4-1-4-1-4-1, o que significa que o jogador pode escolher 4 na primeira classe, mas precisa de todos os 4 para desbloquear o 1 na próxima classe e assim por diante.

14 Brindes de Camarão são recebidos ao se encontrar os 14 tipos diferentes de ovos de peixe dourado. Mais 4 Brindes de Camarão são recebidos ao se juntar o número limite de objetos de camarão, como previamente mencionado na seção sobre bolinhos e chips de camarão. A intenção é de que haja **mais Brindes de Camarão que possibilidades de desbloqueios** na árvore de brindes, para que jogadores tenham escolhas e liberdade de decidir como completam seus brindes. Quaisquer Brindes de Camarão remanescentes podem ser trocados por 10.000 de EXP Pesca cada com os Camaroneiros.

Uma árvore de brindes completa é necessária para se obter a Capa da Perfeição. Um jogador precisa ter obtido todos os Brindes de Camarão para obter a Capa da Perfeição Enfeitada. Nenhum outro requisito será incluído.

O Camaroneiro permite que os jogadores ativem ou desativem quaisquer brindes passivos, além de ativar ou desativar bolinhos de camarão largados (um jogador também pode escolher se quer ou não receber objetos de camarão clicando com o botão direito neles).

Quando um jogador atinge o nível 99 em Pesca, ele recebe 50 cupons de bolinho de camarão.

Classe 1:

- Objetos de camarão aparecerão com mais frequência
- Você pode pescar sem usar iscas de pesca
- Adquira um marco de sua escolha para o seu aquário
- Ganhe 10 Moedas de Camarão

Classe 2:

- Ganhe 1 ovo de peixe dourado aleatório

Classe 3:

- Objetos de camarão aparecerão com mais frequência
- Você pode pescar com isca artificial sem usar penas
- Moedas e Libras de Camarão duram o dobro da quantidade de peixes
- Ganhe três visuais estéticos da roupa de mergulho para a superfície

Classe 4:

- Ganhe 1 chips de camarão dourado

Classe 4:

- Objetos de camarão aparecerão com mais frequência
- Você pode praticar Pesca Bárbara sem usar iscas ou penas
- Ganhe um tubarão-branco de estimação e um tubarão-branco para o seu aquário
- Ganhe a habilidade de pescar tubarão-branco em locais de Pesca de tubarão

Classe 5:

- O jogador pode fazer sushi



AQUÁRIO DE SUPERFÍCIE - LOCAIS PERSONALIZÁVEIS:

O aquário de superfície inclui três locais de construção estéticos - uma Parede de Monumento, uma Parede de Peixão e uma Decoração de Piso. Esses permitem que o jogador personalize seu aquário de superfície.

Parede de Monumento

- Pôsteres - 66 em Construção - requer 1 mensagem na garrafa
- Mandíbula de tubarão - 71 em Construção - requer 1 mandíbula de tubarão
- Estátua de proa - 78 em Construção - requer 1 estátua de proa

Parede de Peixão

- Tubarão empalhado - 65 em Construção - requer 1 tábua de mogno e 1 tubarão cru
- Corvina empalhada - 70 em Construção - requer 1 tábua de mogno e 1 corvina crua
- Tubarão-branco empalhado - 76 em Construção - requer 1 tábua de mogno e 1 tubarão-branco cru

Decoração de Piso

- Rede de pesca - 64 em Construção - requer 5 novelos de lã
- Par de âncoras - 69 em Construção - requer 5 barras de ferro
- Barril de iscas - 74 em Construção - requer 4 tábuas de mogno e 100 iscas de pesca

Aquário Subaquático - Ferramenta de Criação:





A imagem acima é uma versão de protótipo da ferramenta de criação. Ela será reformulada para a atualização final.

O jogador pode clicar com o botão direito no Modo Construção para acrescentar elementos ao seu aquário subaquático. Em vez de usar locais de construção, o jogador possui total liberdade para determinar onde os elementos são posicionados, como mostra a interface acima.

Jogadores têm um layout de 16x16 onde objetos de aquário podem ser posicionados. Contudo que o objeto não seja colocado no local da batisfera no centro do aquário, ele pode ser posicionado em qualquer lugar. Jogadores podem escolher objetos numa lista que fica do lado direito da interface. Esses objetos são oferecidos ao jogador como opção padrão ou adquiridos através dos objetos de camarão.

AQUÁRIO - JUNTANDO PEIXES:

Um peixe aparece no Aquário quando o jogador adiciona um ovo de peixe dourado à batisfera no Modo Construção ou no modo normal. Abaixo você pode ver o conceito da batisfera:



Cada ovo de peixe dourado adicionado ao Aquário dá ao jogador um Brinde de Camarão, como previamente mencionado.

Serão dadas explicações sobre como peixes de água salgada podem coexistir com peixes de água doce. Alguns dos peixes estão bloqueados para missões, o que é intencional. O objetivo do Aquário será proporcionar um ambiente relaxante e exuberante, com peixes que se movem naturalmente e com elegância.

O jogador pode usar a câmera de machinima no aquário subaquático.

AQUÁRIO SUBAQUÁTICO - OBJETOS:

O jogador posiciona objetos no aquário através da ferramenta de criação. Objetos de Aquário são oferecidos como opção padrão ou adquiridos através de objetos de camarão. Os objetos disponíveis no Aquário são:

Verde = grátis

Vermelho = desbloqueado por meio de bolinhos de camarão:

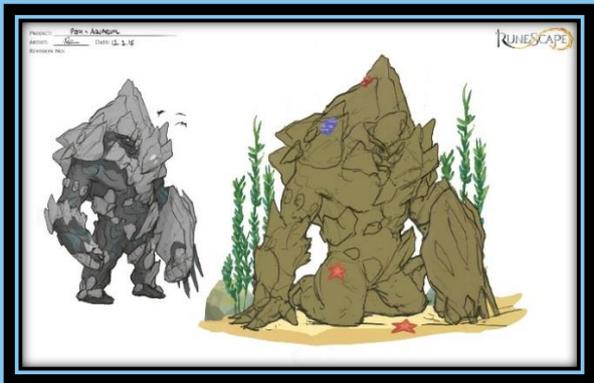
- **Alga marinha** – pode ser colhida e consumida por EXP Agricultura e um objeto de alga marinha. Ela se reabastece a cada 12 horas.
- **Alga** – pode ser colhida e consumida por EXP Agricultura e um objeto de alga. Ela se reabastece a cada 12 horas.
- **Ostras** – tabela de objetos largados de rochas com gemas na Cidade dos Elfos mais pérolas de ostra. Elas se reabastecem a cada 24 horas.
- **Bolsas de sereias** – contêm 20 tábuas de mogno ou teca (chance de 50/50 para cada). Elas se reabastecem a cada semana.
- **Arca do tesouro** – contém 1 pergaminho de dicas de elite. Ela se reabastece a cada mês.



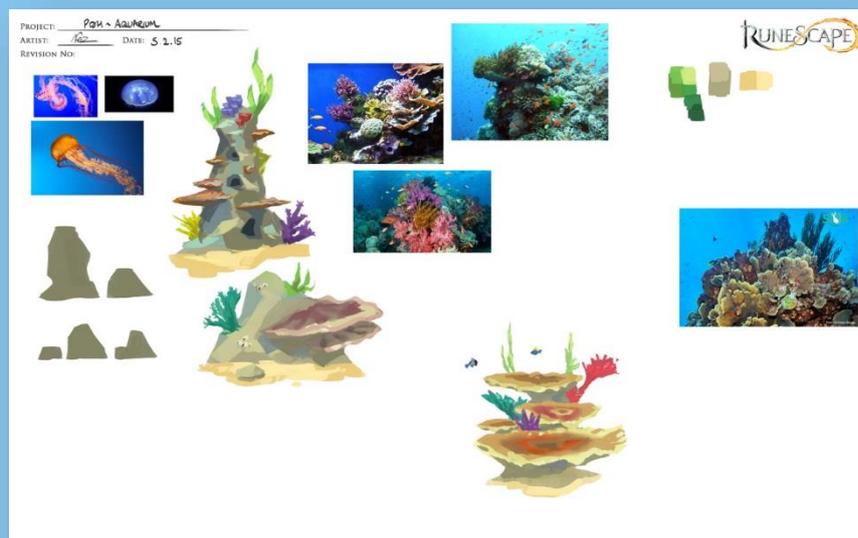
- **Pico do Lobo Branco** – peixes capturados em Catherby dão +2% de EXP. Mais chances de encontrar ovos de peixe dourado naquela região.
- **Estátua de Vorago** – peixes capturados nas Cavernas das Rochas Vivas dão +2% de EXP. Mais chances de encontrar ovos de peixe dourado naquela região.
- **Proa de barco viking** – peixes capturados na lagoa de Otto dão +2% de EXP. Mais chances de encontrar ovos de peixe dourado naquela região.
- **Ovo de Troll do Mar** – peixes capturados na Colônia de Pesca Piscatoris dão +2% de EXP. Mais chances de encontrar ovos de peixe dourado naquela região.
- **Troféu da Guilda dos Pescadores** – peixes capturados na Guilda dos Pescadores dão +2% de EXP. Mais chances de encontrar ovos de peixe dourado naquela região.



- **Máscara tribal** – peixes capturados em Shilo dão +2% de EXP. Mais chances de encontrar ovos de peixe dourado naquela região.



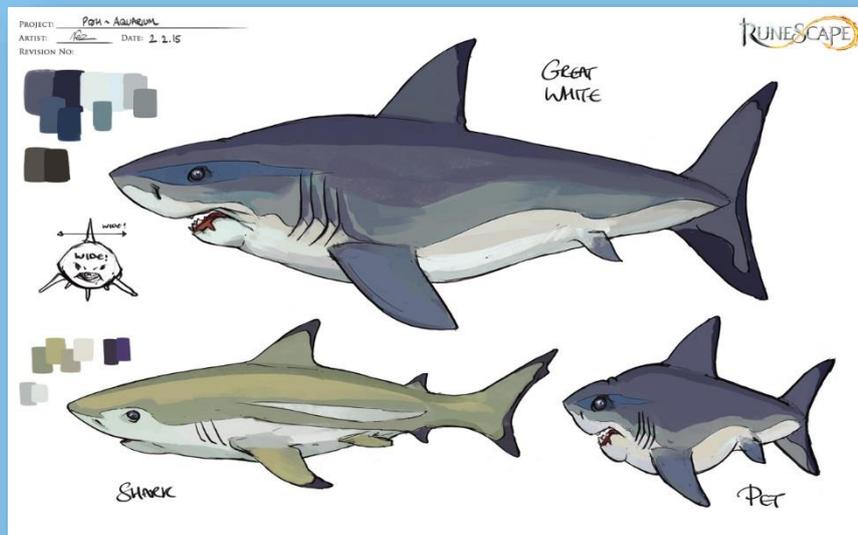
- Proa de navio
- Popa de navio
- Recife de coral
- Rochas
- Potes rachados



- Canhão
- Âncora
- Cabeça de pedra grande
- **Tampão** – este objeto é desbloqueado gratuitamente quando todos os peixes tiverem sido adicionados ao aquário. Ele pode ser aberto para reiniciar os peixes do seu aquário ("valorizando" o aquário). Haverá várias telas de confirmação para garantir que o jogador realmente queira prosseguir. A partir desse momento, cada ovo de peixe dourado encontrado e adicionado ao tanque vai simplesmente acrescentar os peixes ao Aquário. Valorização não reinicia a árvore de brindes. Valorização proporciona um visual estético de animação de Pesca que muda a cor dos peixes na animação para prata; duas valorizações mudam a cor para dourado.



RECOMPENSAS – TUBARÃO-BRANCO:



Uma enquete recente elegeu a opção "peixes passivos" para uma nova mecânica de peixes. Esse novo tipo de peixe é o tubarão-branco e respectivo sushi.

O tubarão-branco pode ser pescado em qualquer local de pesca de tubarão com um arpão (1 em cada 2 tubarões pescados será um tubarão-branco). Isso pode ser desativado com o Camaroneiro, se desejado.

O tubarão-branco requer nível 80 em Pesca e dá 130 de EXP Pesca por captura. Cozinhá-lo requer nível 84 em Culinária e proporciona 212 de EXP Culinária. Um jogador pode cozinhar o tubarão para criar tubarão-branco cozido, que é um pouco melhor que tubarão cozido, restaurando 2100 pontos vitais.

Com nível de Agilidade 85-99, o jogador aumenta suas chances de pegar dois tubarões-brancos de uma vez. Com nível 99 em Pesca e 80 de Força, um jogador pode pescar esses tubarões com as próprias mãos, recebendo 90 de EXP Força por peixe.

Tubarões-brancos crus e cozidos são ambos negociáveis.

SUSHI:

Um jogador pode escolher deixar o tubarão-branco cru e usá-lo com algas marinhas ou algas para fazer sushi com vantagens passivas.

- Grande Maki - requer algas marinhas - Nível 84 em Culinária, 150 de EXP - Inicialmente cura 2100 pontos vitais, com 3% de pontos de Oração recuperados a cada segundo depois (máximo de 15%).
- Grande Gunkan - requer algas - Nível 91 em Culinária, 180 de EXP - Inicialmente cura 1500 pontos vitais, com 150 pontos ganhados a cada segundo depois (máximo de 2350). Pode aumentar pontos vitais em 15% adicionais.

Para garantir que a sopa de corvina não seja desvalorizada, os pontos vitais proporcionados por ela serão aumentados.

Sushi e algas são negociáveis. Algas podem ser queimadas para fazer carbonato de sódio. Algas podem ser guardadas em redes de algas marinhas.



RECOMPENSAS – TUBARÃO-BRANCO DE ESTIMAÇÃO:

Esse é um novo bicho de estimação que flutua ao lado do jogador. Quando desbloqueado com o Camaroneiro, o tubarão-branco aparece também no aquário, como se o jogador o tivesse adquirido com um ovo de peixe dourado.

O tubarão-branco não desaparece do Aquário quando um jogador o valoriza usando o tampão.

