

PITCH CONCEPT

NOME DO JOGO: Creiger: O Primeiro Vampiro

Sinopse

Creiger: O Primeiro Vampiro é um roguelike de ação e exploração inspirado em *Dead Cells*, onde o jogador assume o papel de **Creiger**, um ex-cavaleiro da igreja que, após um fracasso trágico, se torna o primeiro vampiro da história. Buscando redenção e uma cura para sua maldição, ele embarca em uma jornada ao inferno para derrotar **Lúcifer** e erradicar o mal pela raiz. A cada nova tentativa (run), o jogador enfrentará inimigos brutais, descobrirá novas armas e habilidades e desbravará um inferno em constante mudança, onde cada morte representa um recomeço e uma oportunidade de aprendizado.

Visão Geral – Core Gameplay

Mecânica Principal: O jogador alterna entre ataques corpo a corpo com as garras afiadas de Creiger e poderosas magias de fogo e sangue para eliminar inimigos. Além de possíveis armas e itens encontrados ao decorrer das runs.

Exploração Procedural: Cada run é única, com setores do inferno sendo gerados de forma procedural, alterando rotas, desafios e recompensas.

Progressão e Customização: Durante a jornada, o jogador pode aprimorar Creiger adquirindo armas, feitiços e upgrades permanentes, além de contar com NPCs aliados para melhorar seu arsenal.

Morte e Retorno: Como um roguelike, morrer significa recomeçar, mas o jogador pode desbloquear melhorias que tornam Creiger mais forte a cada tentativa.

Desafios e Chefes: Enfrente inimigos variados e bosses formidáveis, cada um com padrões de ataque únicos que exigem estratégia e habilidade para serem derrotados.

Condições de Vitória/Derrota: O objetivo é chegar ao Palácio Sombrio e derrotar Lúcifer. Caso morra no caminho, o jogador volta ao início, mantendo apenas algumas melhorias persistentes para facilitar runs futuras.

INTEGRANTES DO GRUPO: Ângelo Gabriel de Freitas Marques, Domyenic Barros Lima, Gabriel de Oliveira Barbosa, Gabriel Reis Villela, Juan Pablo Ramos de Oliveira, Luis Fernando Rodrigues Braga, Suzane Lemos de Lima, Vinícius Figueiredo Ferreira.

REFERÊNCIAS

Referências de jogos / gêneros / mecânicas/ estéticas /
universos imagéticos / histórias

Dead Cells



Inspiração Artística, Level Desing, Gênero,
História.

Speed Runners



Inspiração de Gênero.

Nine Sols



Inspiração de Level Desing, Gênero,
História.



Inspiração de Level Desing, Gênero,
História.



Inspiração de Level Desing, Gênero,
História.



Inspiração Artística, Level Desing, Gênero,
História.

Cup Head

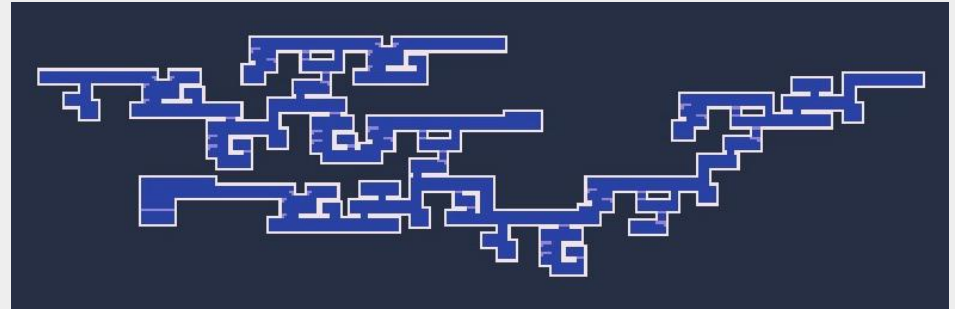
Hollow Nighth

Hades

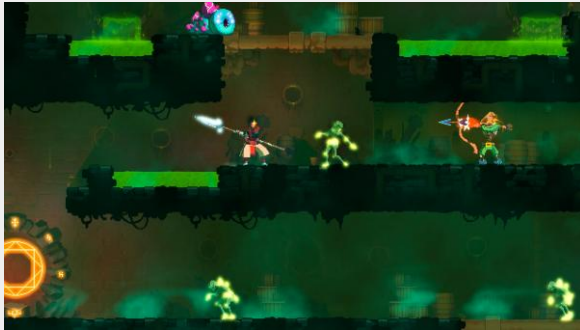
PITCH CONCEPT

Artes Conceituais

Estrutura de Mapas e Fases



Desing de Fases



PITCH CONCEPT

Artes Conceituais

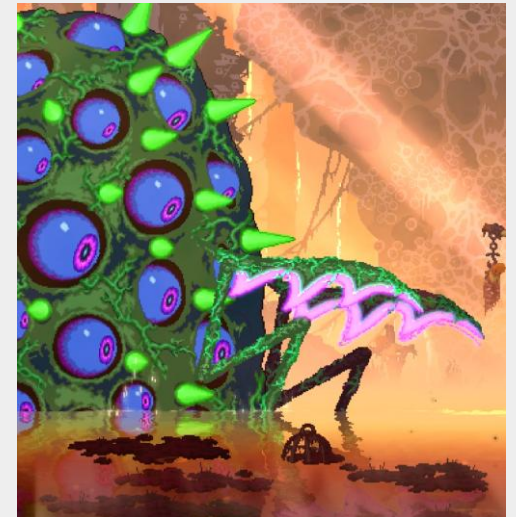
Desing Cenários



PITCH CONCEPT

Artes Conceituais

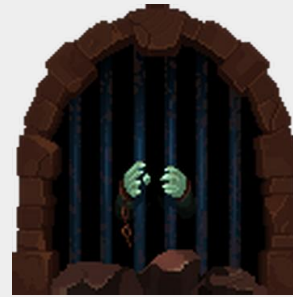
Desing de Inimigos / Bosses



PITCH CONCEPT

Artes Conceituais

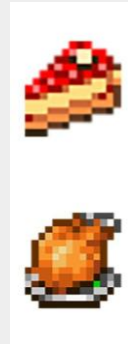
Desing de NPC



PITCH CONCEPT

Artes Conceituais

Player, Itens e Armas



PITCH CONCEPT

Algoritmos de Grafos

Visão Geral:

Os algoritmos de grafos serão utilizados para a **geração procedural de fases**. O jogo contará com **chunks e setores pré-moldados**, que serão organizados de forma diferente a cada nova jogada. Além disso, o sistema de grafos será utilizado para a construção do **minimapa**, que irá revelando o caminho percorrido pelo jogador conforme ele avança na fase.

Funcionamento e Implementação:

Cada fase será composta por setores conectados **de forma procedural**, utilizando um algoritmo de grafos para definir como os setores serão organizados e interligados. Isso garantirá uma experiência variada a cada nova partida. Posteriormente, o grafo gerado será usado para exibir o minimapa, que será atualizado conforme o jogador avança. Ainda estamos analisando qual algoritmo específico será o mais adequado para essa implementação.

Algoritmos de IA

Visão Geral:

No jogo, a Inteligência Artificial será aplicada principalmente aos **bosses**, utilizando **redes neurais** para definir suas ações. A IA permitirá que o boss tome decisões em tempo real, escolhendo entre atacar, se mover ou se defender dentro do seu **conjunto de habilidades (moveset)**. Isso tornará os combates mais dinâmicos e adaptáveis ao comportamento do jogador.

Funcionamento e Implementação:

A IA do boss será treinada com um **modelo baseado em Estratégias Evolutivas**, onde diversas versões do boss serão simuladas, e as mais eficazes serão selecionadas para compor diferentes níveis de dificuldade. No modo **difícil**, serão usados os melhores indivíduos do treinamento, enquanto no modo **médio e fácil**, serão utilizadas versões menos eficientes da IA. Esse treinamento permitirá que o boss se comporte de forma estratégica, escolhendo os momentos ideais para cada ação com base no contexto do combate.

PITCH CONCEPT

Cronograma

Semana 1:

- Definição do escopo e mecânicas principais
- Todos

Semana 2 - 3:

- Design inicial (conceitos, UI, arte)
- Domynic, Luis, Suzane
- Estruturação da documentação inicial
- Ângelo, Domynic

Semana 4 - 5:

- Protótipo da movimentação e combate
- Gabriel, Juan, Vinicius, Gabriel Reis

Semana 4 - 6:

- Implementação inicial da IA dos inimigos
- Juan, Gabriel

Semana 6 - 7:

- Estruturação do sistema de geração procedural (se aplicável)
- Vinicius, Gabriel Reis

Semana 7 - 8:

- Refinamento do design (cenários, personagens, efeitos)
- Domynic, Luis, Suzane

Semana 8 - 9:

- Implementação da lógica de roguelike e runs
- Gabriel Reis, Ângelo, Vinicius

Semana 10 - 11:

- Implementação de habilidades, magias e balanceamento
- Juan, Gabriel, Gabriel Reis
- Desenvolvimento dos chefes (IA e padrões de ataque)
- Juan, Vinicius, Gabriel

Semana 12 - 13:

- Criação de NPCs e sistema de diálogos
- Ângelo, Domynic
- Polimento da arte e interface do jogo
- Domynic, Luis, Suzane

Semana 13 - 14:

- Testes de gameplay e ajustes
- Todos

Semana 14 - 15:

- Implementação de sons e efeitos visuais
- Domynic, Luis, Suzane

Semana 15 - 17:

- Últimos ajustes e otimizações
- Testes finais e correções de bugs
- Entrega final e preparação da apresentação
- Todos