

Cteiget

— O Primeiro Vampiro —

- Angelo Gabriel de Freitas Marques
- Domynic 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.



CONTEXTUALIZAÇÃO

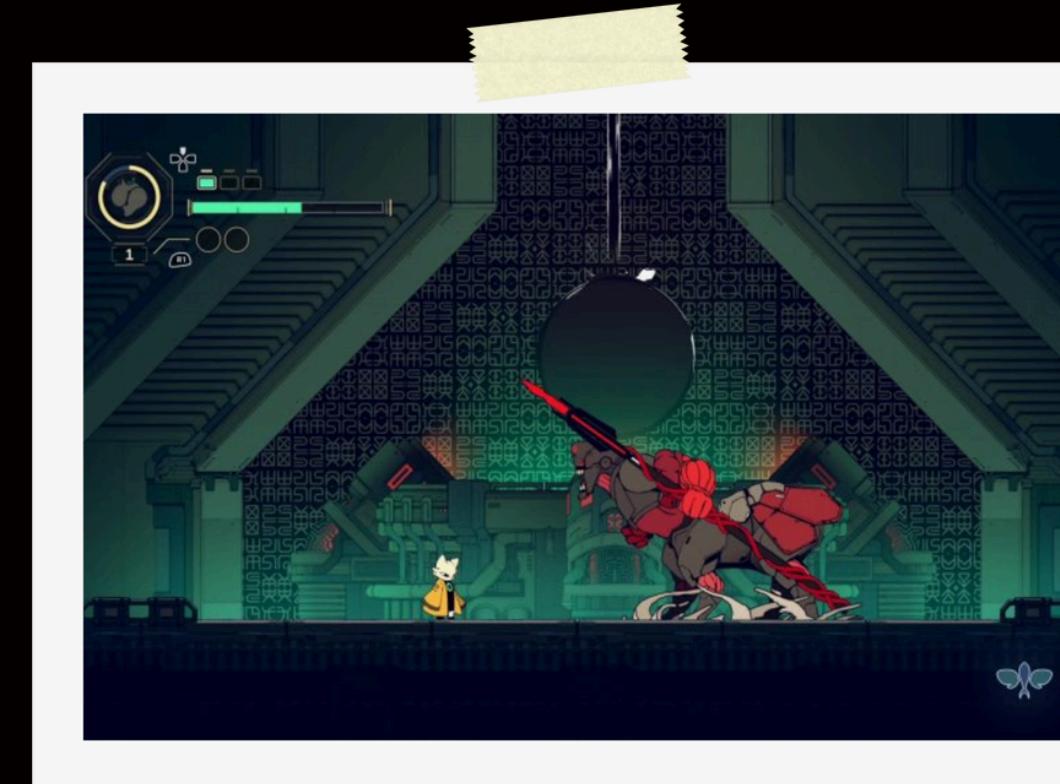
Sinopse

Creiger: O Primeiro Vampiro é um roguelike de ação e exploração inspirado em DeadCells, 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 o Rei Demônio e erradicar o mal pela raiz.

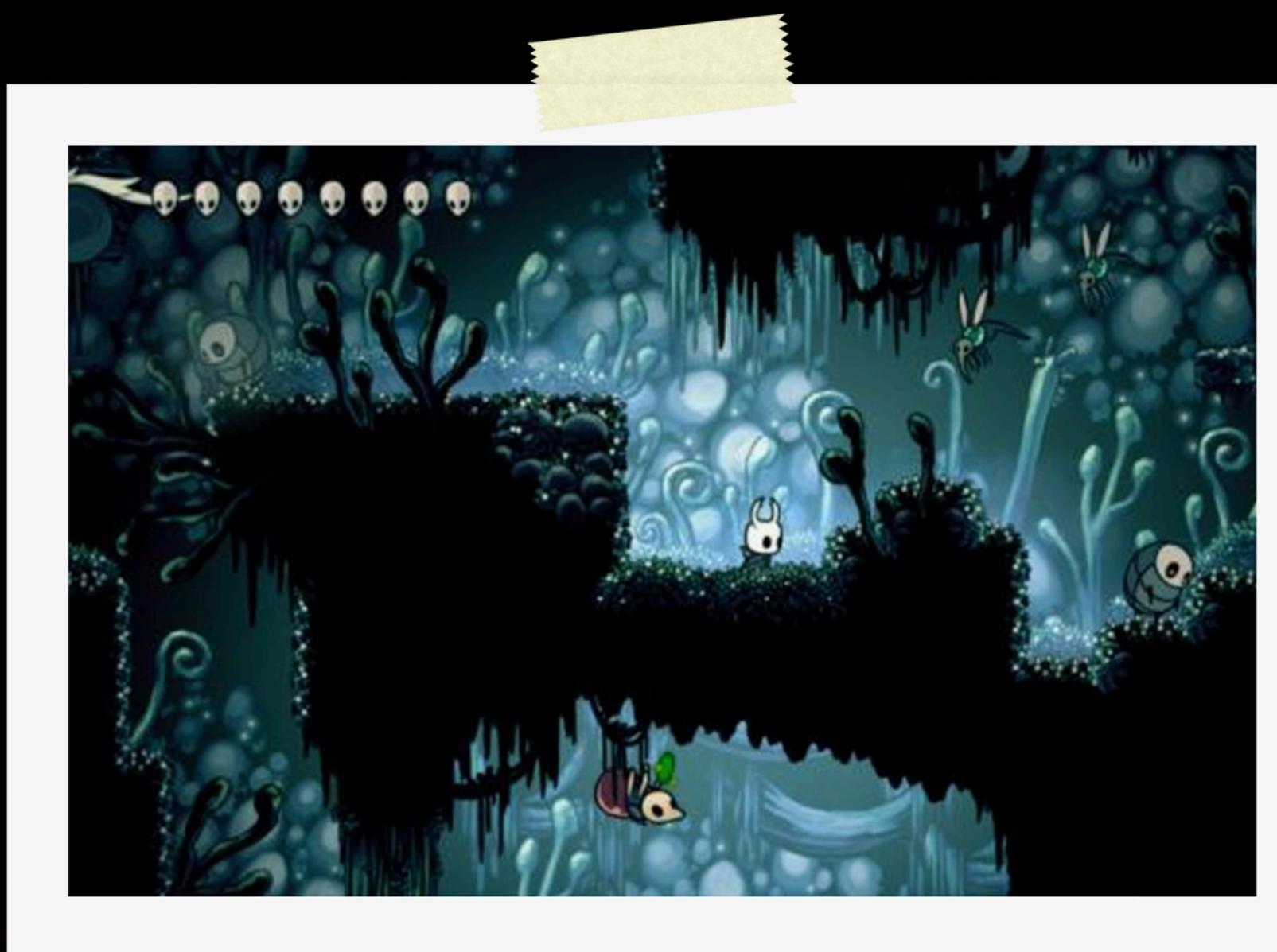
A cada nova tentativa (run), o jogador enfrentará inimigos brutais, descobrirá novas armas e habilidades e desbravará um inferno em constante mudança, onde cada morte representa um recomeço e uma oportunidade de aprendizado

Referências



CONTEXTUALIZAÇÃO

Conceitos de Mapa



GRAFOS

O que é nosso algoritmo?

Um algoritmo de geração procedural para a construção de mapas.

Como ele funciona?

- Cada plataforma é um NÓ.
- Se você pode pular de uma plataforma para outra, elas são VIZINHAS (conectadas por uma ARESTA).
- Objetivo: Criar mapas sempre diferentes, mas sempre jogáveis.

Fluxo Geral

- O “MapGenerator” inicia a criação do mapa.
- Plataformas são geradas sequencialmente, e suas relações de alcance são registradas como conexões em um grafo.
- Após a geração inicial, o BFS verifica se todas as plataformas formam um componente conectado.
- Se o mapa não for totalmente conectado, o processo de geração é reiniciado até que um mapa válido seja criado.
- Inimigos são adicionados às plataformas para compor o desafio.
- **Resultado:** Um nível de plataforma gerado proceduralmente onde o jogador pode, teoricamente, alcançar todas as áreas a partir do início.

RESPONSÁVEIS

Desing:

- Luís Fernando Rodrigues Braga
- Suzane lemos de lima
- Domynic Barros Lima

Mecânicas Básicas:

- Ângelo Gabriel de Freitas marques
- Juan Pablo Ramos de Oliveira
- Domynic Barros Lima

Algoritmo de Grafos:

- Luís Fernando Rodrigues Braga
- Juan Pablo Ramos de Oliveira

Pesquisa e Auxilio:

- Vínícius Figueiredo Ferreira
- Gabriel de Oliveira Barbosa
- Gabriel Reis Villela



CRONOGRAMA

Próximos passos para a entrega final

- Sistema de Geração Procedural: (3 dias)
 - Otimizar o algoritmo da geração procedural.
 - Garantir que a geração procedural de fases com setores pré-moldados esteja funcional e criando variedade.
- Inteligência Artificial (IA): (5 dias)
 - Implementação da IA para inimigos comuns e bosses.
 - Desenvolver e implementar a IA para os bosses, focando em seus padrões de ataque únicos e na tomada de decisões em tempo real, conforme o conceito de uso de redes neurais e estratégias evolutivas para definir ações como atacar, mover ou defender dentro de seus movesets.
- Mecânicas de Jogo e Extras: (3 dias)
 - Concluir a implementação e o refinamento de habilidades e outras mecânicas de combate e exploração do jogador.
- Realizar o balanceamento inicial dessas mecânicas para garantir um desafio justo e engajador. (2 dias)
- Implementar e refinar quaisquer outras mecânicas extras consideradas cruciais para o core gameplay loop (ex: progressão, customização, interação com NPCs que melhoraram o arsenal). (2 dias)

github.com/domynicBI/Creiger-O-Primeiro-Vampiro