



*DND*

*DUCKS AND DRUIDS*

*(NESTE SLIDE SERA FUTURMENTE INSERIDA A  
LOGO INVES DESTE TITULO)*



The image features a white background with four clusters of bright green, leafy branches framing the text. The branches are positioned in the top-left, top-right, bottom-left, and bottom-right corners, creating a natural, organic border around the central text.

*DND*

*DUCKS AND DRUIDS*

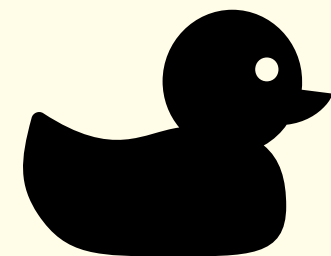
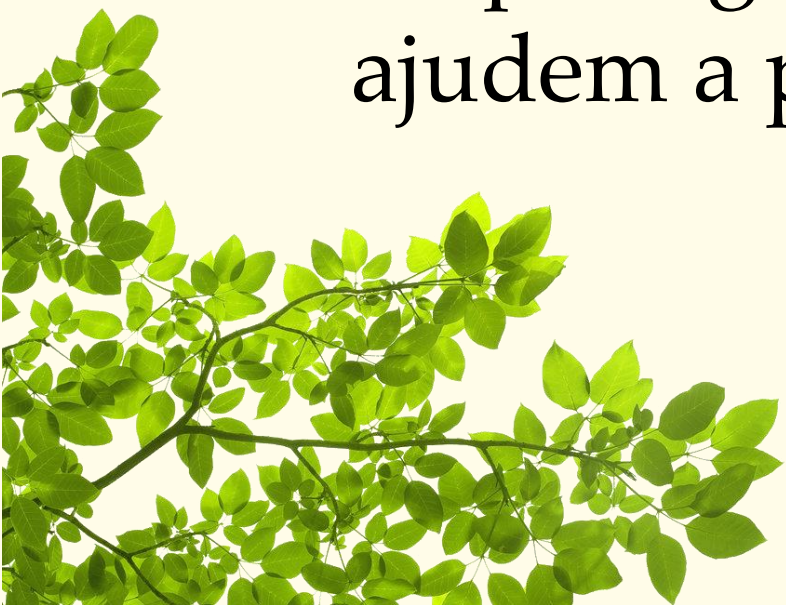
# Game Design Review

Enzo Rafael Ricarte Alves  
João Guilherme da Silva Jorge

# PROPOSTA E CONCEITO

## Sinopse:

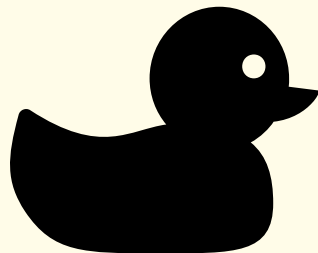
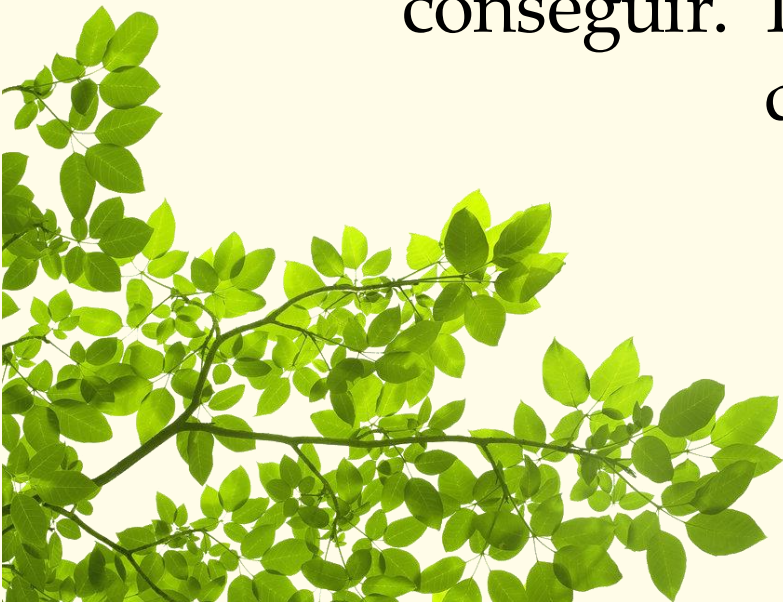
Um Druida ficou preso em uma forma de pato durante o ataque a sua floresta, e para salvar ela, terá que coletar os seus protegidos (patinhos) para que eles o ajudem a parar sua versão maligna e salvar a floresta





# PROPOSTA E CONCEITO

-Ducks and Druids é um conceito de runner mobile side scroller, direcionado publico casual que buscam uma experiencia divertida, desafiadora e bem humorada, onde o jogador ira correr em uma floresta magica que esta pegando fogo, afim de salvar o maximo de patinhos que conseguir. Terá tambem que desviar dos obstaculos para que não perca suas vidas e morra.



# MECANICAS E REFERENCIAS

O jogador estará constantemente correndo da esquerda para direita, podendo saltar sob obstaculos ou deslizar por baixo deles para evitar de ser atingidos por eles.

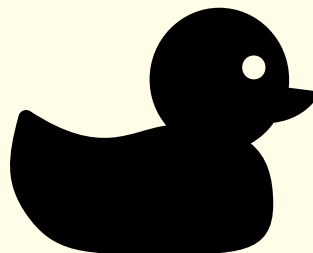
Tambem poderá coletar power ups que virão em forma de poções que trazem características de outros animais para auxilia-lo, sendo estas:

**Couraça da Tartaruga:** invulnerabilidade momentanea

**Vida de Gato:** Quando o player for atingido por um obstaculo durante um certo periodo de tempo após pegar este upgrade, ele irá poder continuar jogando

**Preguiça da preguiça:** O jogo irá desacelerar por um tempo

**Salto do canguru:** O jogador efetuará salto mais rapidos durante um tempo



# MECANICAS E REFERENCIAS

Zombie  
tsunami(2012)/Mobigame

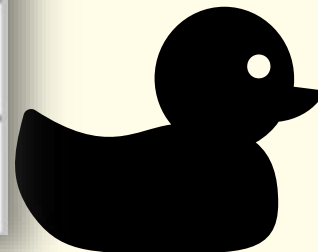


Referencia de  
camera e  
movimentação

Minecraft(2011)//Mojang



Mecanica de  
poções como  
power ups



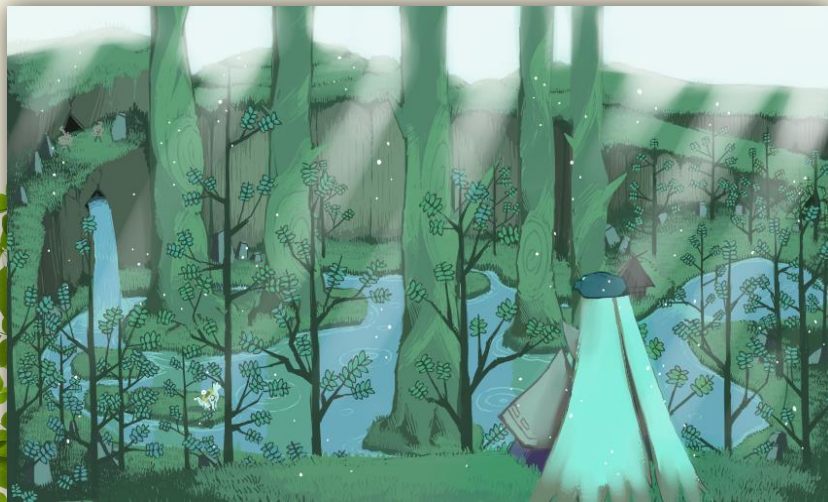


# ARTE E REFERENCIAS ARTISTICAS

Arte com modelos low poly utilizando de cell shading, afim de trazer um estilo semelhante aos jogos de play station 2, com uma hud simples e elementos do cenario coloridos

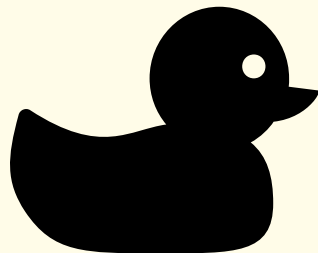


JetSet Radio(2000)/Smilebit



O cenario do jogo consistirá por uma floresta onde o player correrá. Posuirá arvores longas e algumas estarão pegando fogo

Okami (2006)/Capcom



# EQUIPE

João Guilherme:

- Modelagem e animação do pato druida(personagem)
- Criação da logo e hud
- Modelagem de assets para compor parte da cena
- Pós processamento do cenário

Enzo Rafael:

- Modelagem e animação do psicopato(personagem)
- Programação das mecanicas
- Modelagem dos power ups (poções)
- Montagem da cena





OBRIGADO A  
TODOS  
TAMO JUNTO  
ASS. JOÃO E ENZO

