



**ART BOOK**

**ENZO RAFAEL R. DE A. ALVES**



Seu trabalho é dirigir máquinas pesadas para transportar minérios, mas em quanto ia para um novo local você erra o caminho e acaba encontrando novas cavernas não registradas. SuaS descobertas te leva a explorar usando o que tem então vai fundo para ver o que as novas cavernas guardam.

# Índice



- Conceito de jogo ----- Pag. 4
- MoodBOARD ----- pag. 5
- Arte ----- pag. 6
- Ídeias para logo ----- pag. 7
- Mapas art ----- pag. 8
- Playes art ----- pag. 10
- Anotações ----- PAG. 12
- AGRADECIMENTO ----- PAG. 13



## **CONCEITO DO JOGO**

- **GÊNERO: PUZZLE AVENTURE**
- **PÚBLICO ALVO: Todos**
- **COLETAR O MÁXIMO DE MINÉRIOS POSSÍVEL E SAIR ANTES DO TEMPO ACABAR.**
- **O JOGO PROPORCIONA AO JOGADOR DOIS DESAFIOS SIMULTÂNEOS QUE O FORÇA A PRIORIZAR UM DELES SENDO ELE ESCAPANDO RÁPIDO COM TRANQUILIDADE OU PEGANDO O MÁXIMO DE MINÉRIOS POSSÍVEL E ESCAPANDO POR POUCO DO FIM DO TEMPO .**



## INSPIRAÇÕES



# **ARTE**

- **CARTOON ART MAIS ESCURAS, PARA CAUSAR MAIS IMERSÃO.**
- **PERSONAGENS: SÃO MAQUINAS PESADAS COMO: CAMINHÃO, ESCAVADEIRA.**
  - **OS PERSONAGENS TEM COMO BASE E INSPIRAÇÃO OS ZORDS DE POWER RANGERS OPERAÇÃO ULTRA VELOZ.**
- **A VISÃO DO JOGADOR SERÁ EM TERCEIRA PESSOA. O JOGADOR VERÁ SOMENTE A FRENTE E PODERÁ VIRAR PARA OS LADOS OLHANDO AO REDOR.**

# ÍDEIAS DE LOGO

ANTIGA

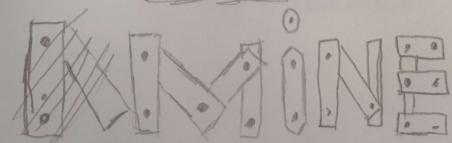
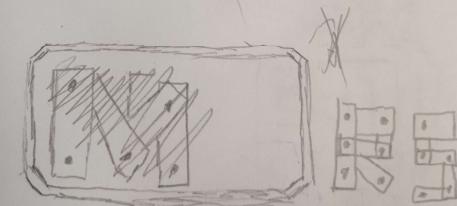
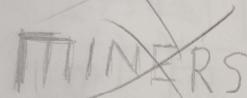


Atual



Várias mais ou menos

Miner

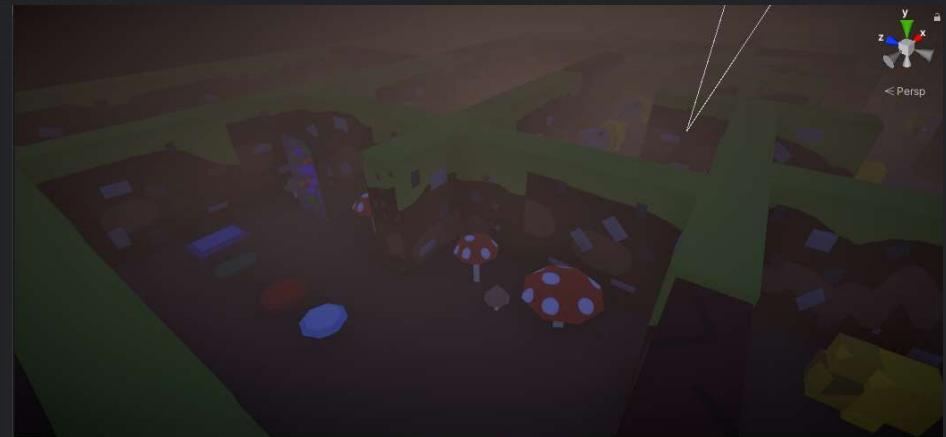


# MAPS ART

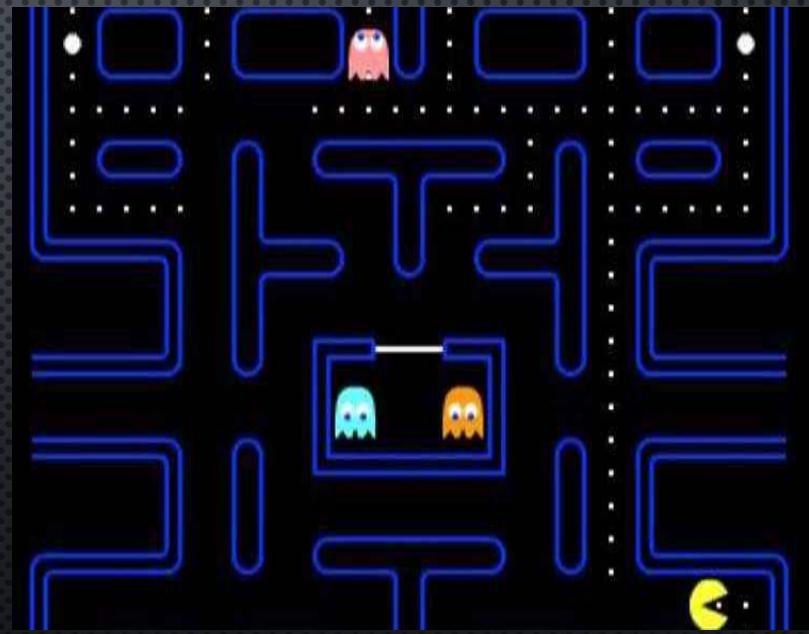
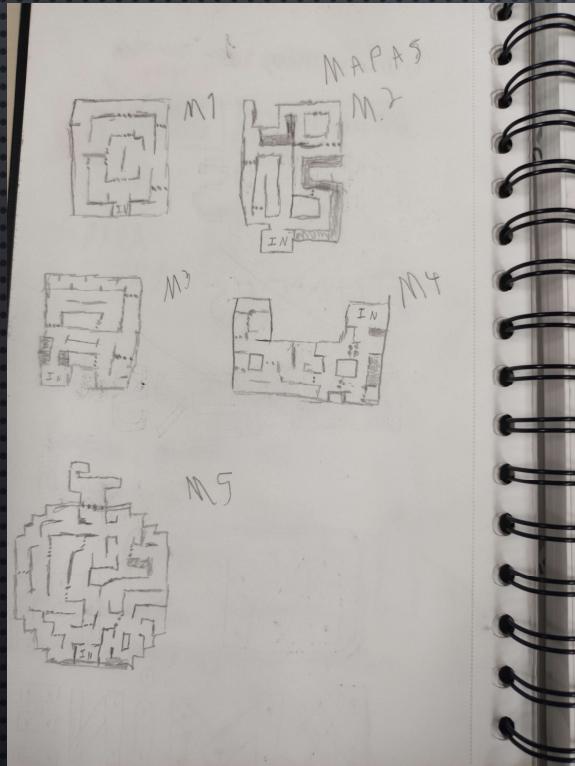
**PRIMEIRO**



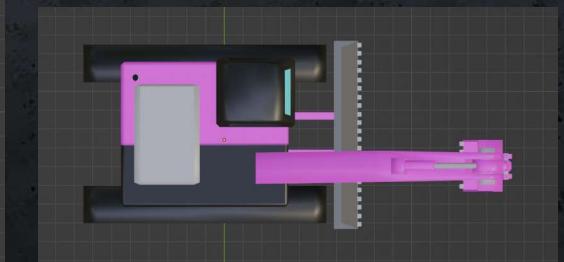
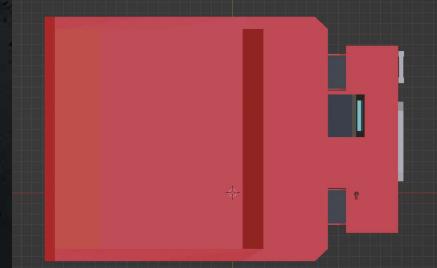
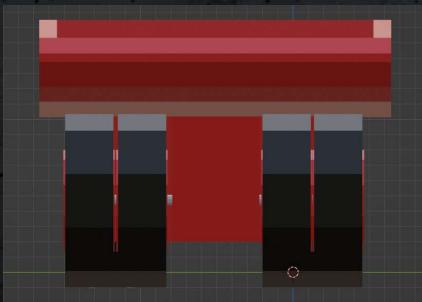
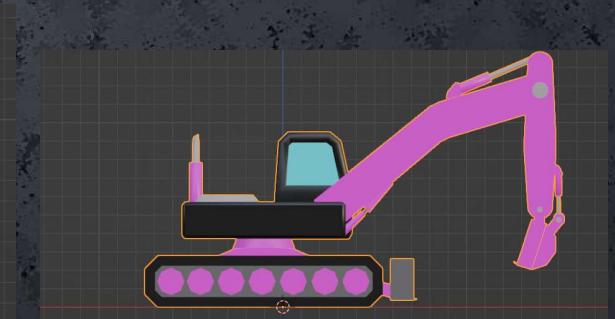
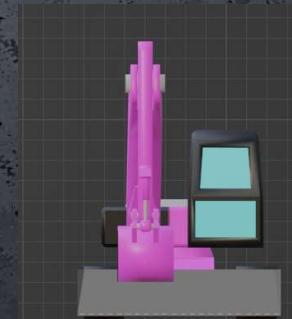
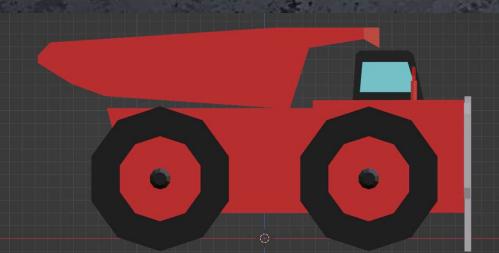
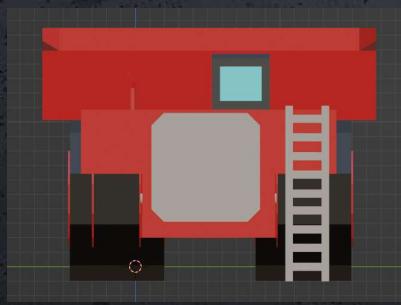
**SEGUNDO**



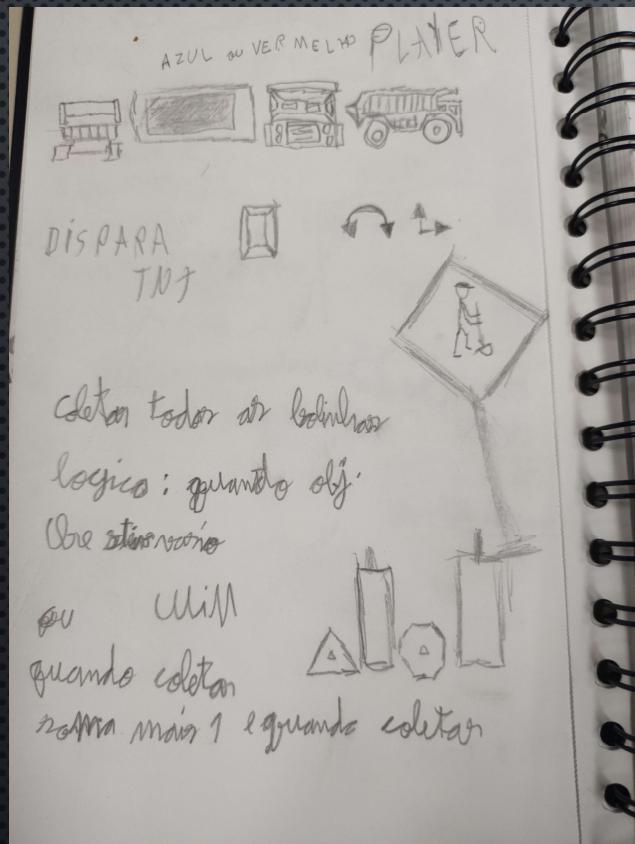
# IDEIAS PARA OS MAPAS



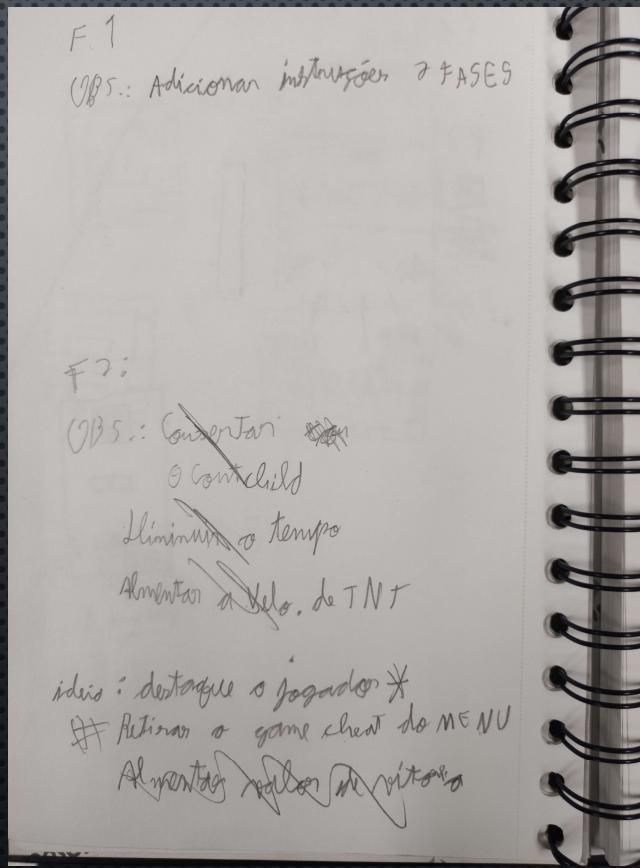
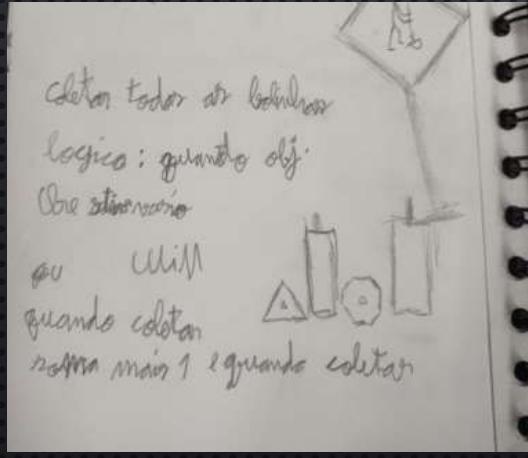
# ARTE DOS MODELOS DO PLAYER



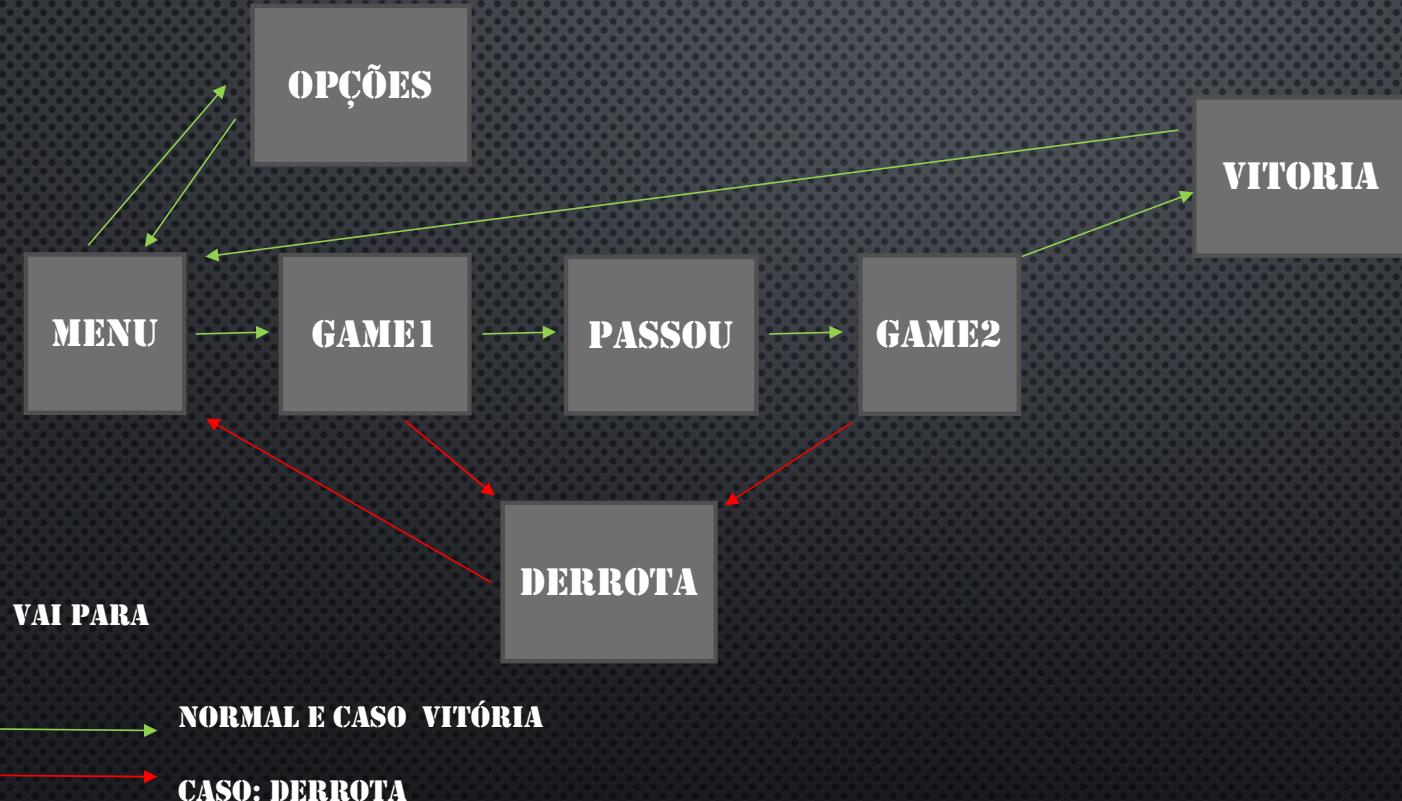
# ÍDEIAS PARA O PLAYER 1



# Anotações sobre os primeiros bugs e FEEDBACK



## FLUXOGRAMA DE INTERFACE



# **AGRADECIMENTO**

- **UM MUNDO SE INICIA ENTRANDO EM UMA MINA EM BUSCA DE RECURSOS.**

