



VISÃO DE CONCEITO



Resumo

Acanno é um jogo em baseado na história de um soldado do rei que é enviado para uma missão onde encontra um grande perigo que ameaça o mundo. Esse jogo possui sua comunicação através de Libras e seu objetivo é ser divertido ao mesmo tempo que possa poder ensinar a Língua de Sinais aos jogadores.



Equipe do Projeto

(Professores)



Jucimar Júnior



Almir

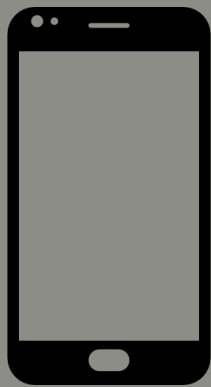
Equipe do Projeto



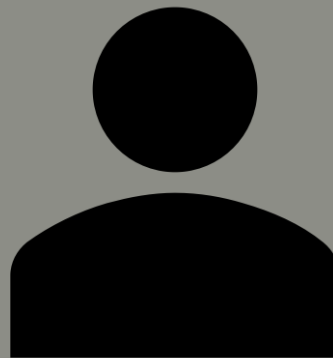
Gabriel Barroso
(desenvolvedor)

Descrição do projeto

- Acanno tem sua base em jogos de JRPG das décadas de 80 e 90, com uma arte baseada em pixels e sprites e apresentando uma história que instiga o jogador a progredir, Acanno conta com diversos inimigos para batalhar e lugares para explorar, sua comunicação se dá através de caixas de texto e contará com Libras, servindo tanto como um jogo educativo quanto uma ferramenta de inclusão da comunidade surda.



Plataforma:
Mobile



Faixa etária: (ESRB):
Everyone 10+



Monetização:
Compra do jogo

Mecânicas Principais

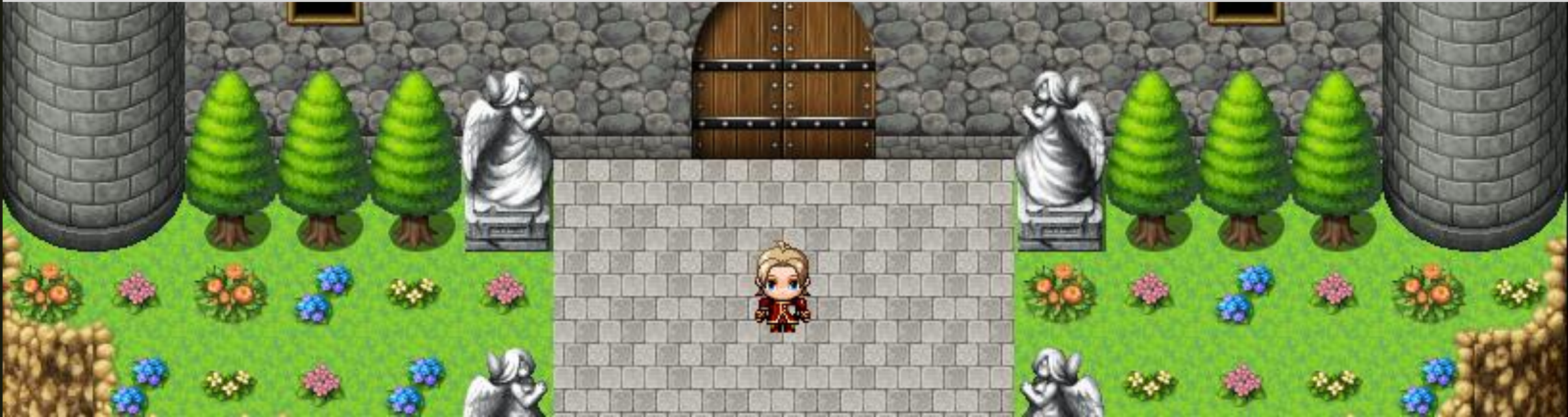
As mecânicas são divididas em dois:

Mundo aberto

Combate

Mundo aberto

- Movimentação: personagem pode ir para diversos lugares.
- Interação: Pode-se interagir com outros bonecos, objetos e segredos no mapa.
- Menu: Poder usar itens, habilidades e trocar a posição dos personagens.



Combate

- Fugir: escapar de uma batalha
- Lutar: desafiar os inimigos para derrota-los
 - *Utilização de ataques normais ou habilidades dos personagens.*
 - *Uso de itens durante a batalha.*



Lutar
Fugir

Lordael

HP 587/587 MP 118/118 TP 5



Diferenciais

- **Fácil acesso**

Por ser um jogo destinado a mobile, esse jogo tem grande portabilidade, muitos possuem acesso a celulares e, por ser um jogo simples, seu desempenho não seria afetado por celulares menos potentes.

- **Nostalgia**

Acanno é inspirado nos JRPGs antigos, com todas as suas mecânicas trazidas desses jogos e incorporadas aos celulares, isso revigora a sensação de nostalgia em certos usuários que experimentaram jogos como Final Fantasy, Chrono Trigger.



Diferenciais

- **Mecânicas simples**

Tanto a movimentação pelo mundo quanto o combate são feitos de forma simples de aprender, toda a interação do jogador com o jogo pode ser feita apenas com um dedo.

- **Libras e Acessibilidade**

Acanno tem um grande diferencial: ele possui tradução para Libras, todas as interações com o ambiente do jogo mostram uma caixa de mensagem com Libras e o texto em português, perfeito para o ensino pois além de ser divertido (instigando o jogador a continuar) ele ensina a Língua de Sinais e como ela muda dependendo do contexto da frase em que ela se aplica.

O jogo também conta com um forte aspecto de acessibilidade, trazendo não apenas quem deseja aprender, mas quem já domina e deseja uma experiência totalmente nova

Referências



- Série Final Fantasy:
 - Estética do jogo
 - Combate

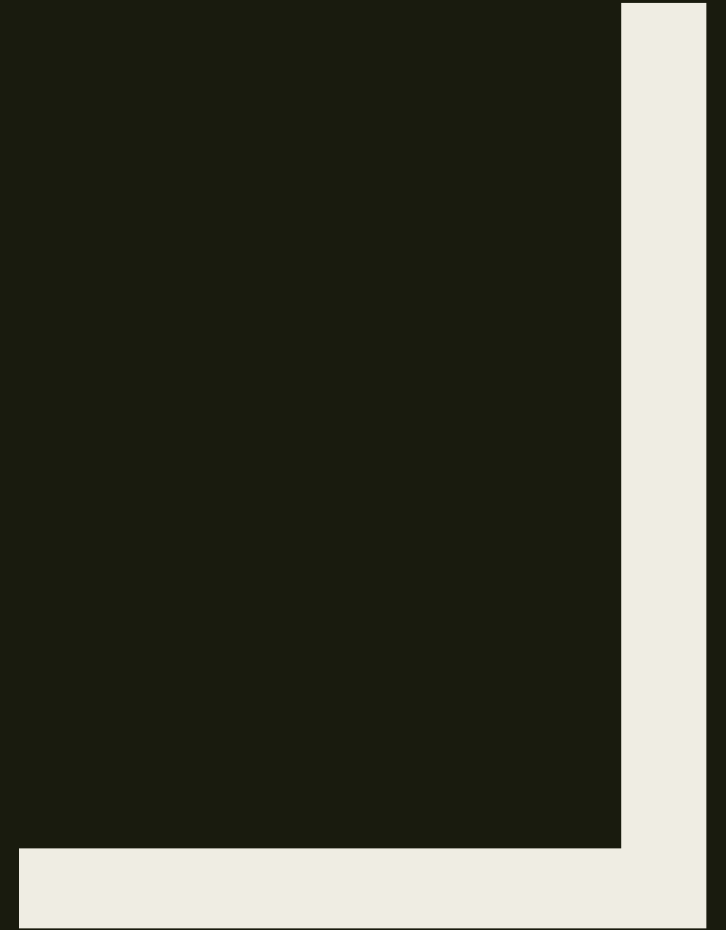
<https://www.youtube.com/watch?v=Ot-59iFD64s> (Final Fantasy VI)



- Chrono Trigger
 - Inspiração para a história
 - Decoração do ambiente

<https://www.youtube.com/watch?v=-ISqDoFKGeU>

MECÂNICIAS



Mundo do jogo

■ Descrição técnica

- Acanno é um jogo de RPG com visão aérea onde o jogador seguirá pelo mundo, derrotando inimigos e evoluindo seu personagem através de pontos de XP ganhos em cada partida, o jogo possui um visual retrô, pixelado, como os jogos 2D antigos.



Vitória:
Vencer o boss final



Derrota:
Personagens derrotados



Regra do jogo:
Derrotar o Boss antes de perder

Controles

■ Mundo aberto

- Movimentação se dá interagindo com a tela, tocando aonde você deseja ir ou interagir
- Mantendo pressionado o personagem mantém a movimentação



Controles

■ Interação

- Passar para a próxima mensagem clicando em qualquer parte da tela

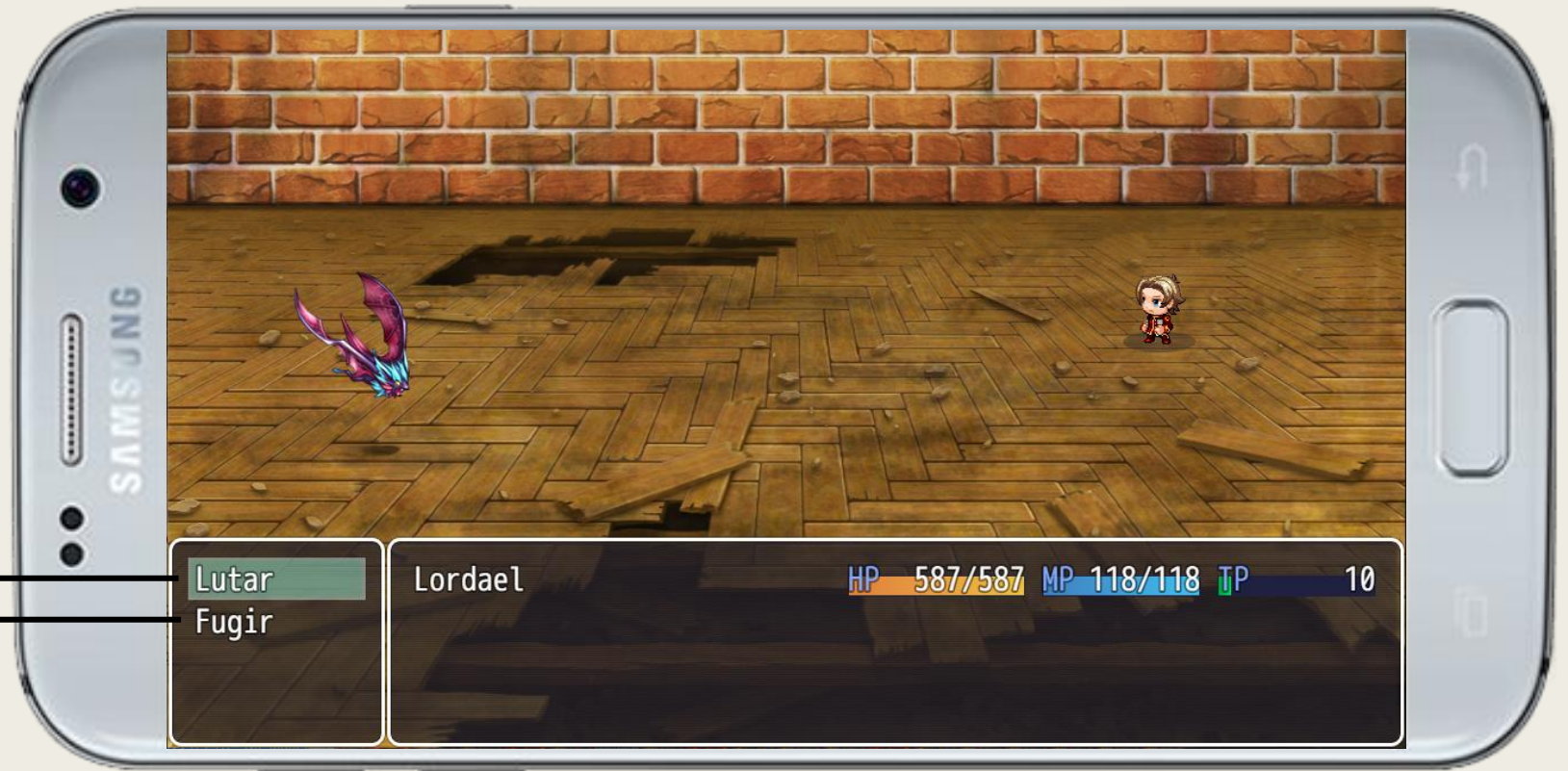


Controles

■ Combate

Lutar:
Batalhar
contra o
inimigo

Fugir: Fugir
da batalha



Controles

■ Combate

Atacar
usando
um ataque
normal

Atacar
usando
uma magia

Defender
do ataque
do inimigo

Usar um
Item



Controles

■ Combate

Seleção do inimigo para o ataque (ou do personagem em caso de uma ação benéfica)

Voltar ao comandos anteriores



Personagem 1 (Lordael)



Recém contratado guerreiro do rei.

Personagem principal da história do jogo, aspirante em batalhas que busca ser um grande guerreiro e ter seu nome reconhecido.

Bons atributos de vida, ataque, defesa e velocidade. Atributo médio de sorte e baixos atributos de ataque mágico e defesa mágica.



Inimigo 1 (Rato comum)

Rato normal, mas que
parece estar bem irritado

Inimigo fraco



Inimigo 1

(Galinha possuida)

Galinha que foi controlada
por um espírito de fúria

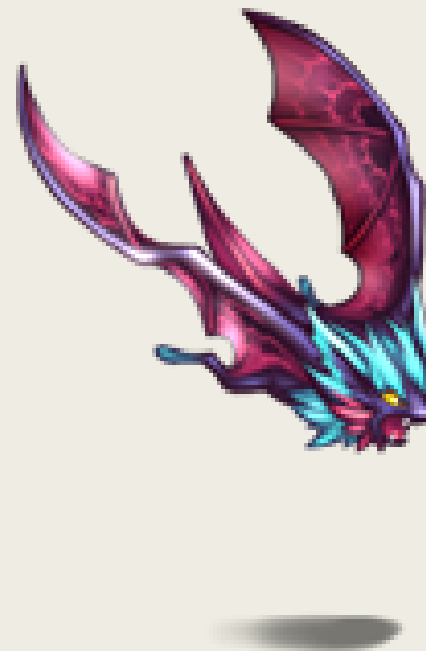
Bom ataque, porém lento



Inimigo 1 (Morcego)

Morcego que está louco por sangue de desavisados

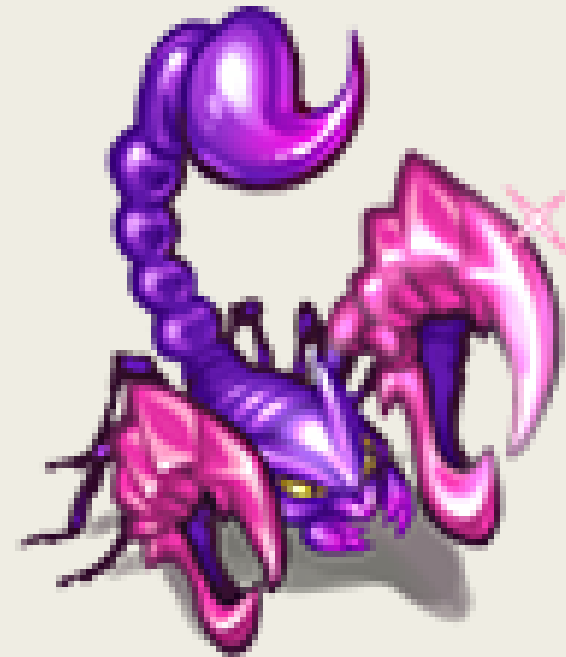
Ataque e defesa relativamente baixos, porém boa velocidade



Inimigo 1 (Escorpião)

Escorpião com garras
muitíssimo afiadas

Pouca vida, porém com um
ataque bem forte



Inimigo 1 (Cobra venenosa)

Cobra que não quer nem um pouco ser incomodada

Ataque mediano, porém com bastante vida



Inimigo 1 (Aranhinha)

Aranha pequena, porém letal

Pouquíssima vida mas com
um ataque poderoso



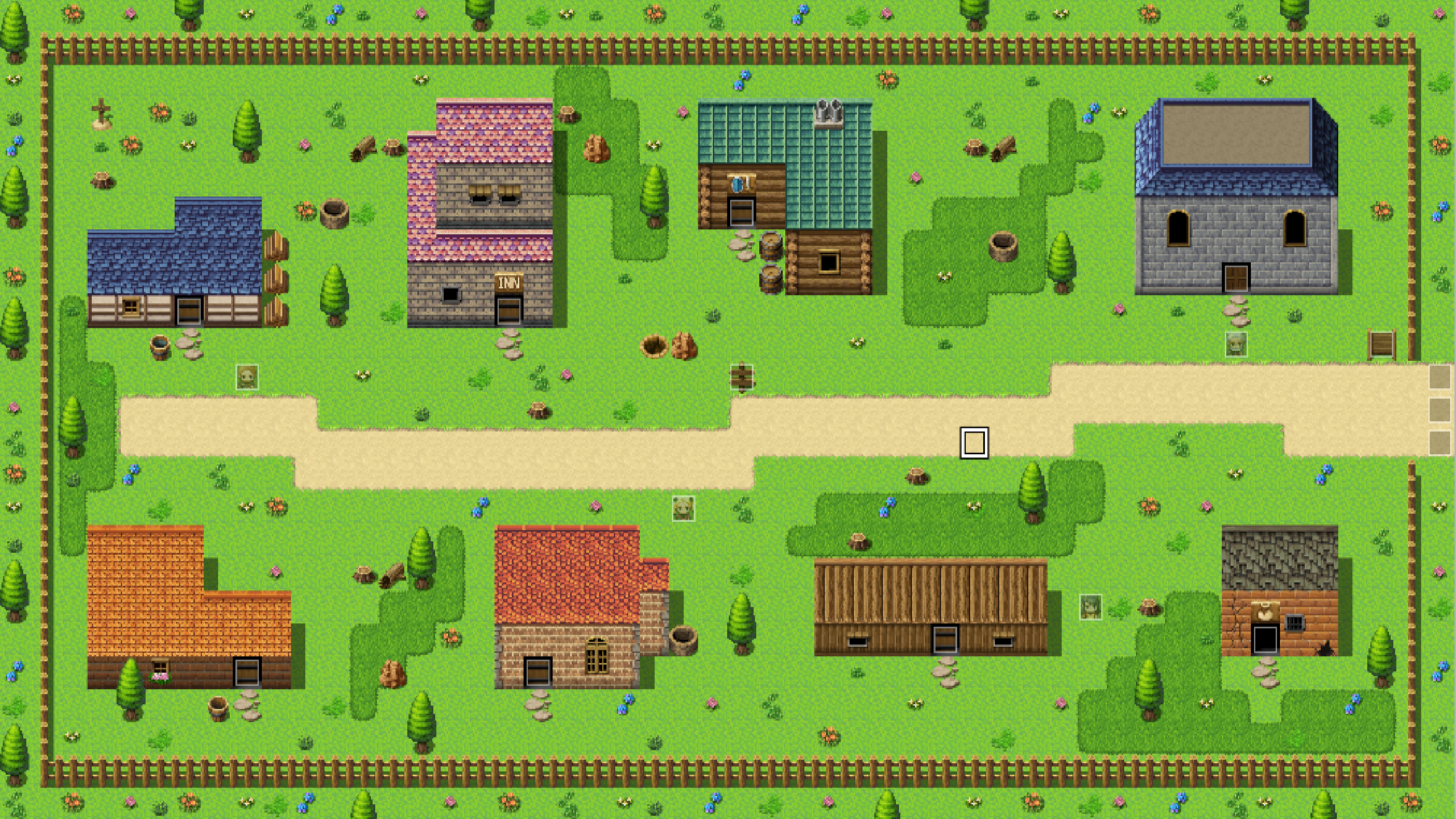
Inimigo 1 (Gosma assassina)

Gosma que estava vigiando
o cristal da caverna

Boss – Muitíssima vida e
com um ataque bastante forte



Descrição artística





Arte gráfica

A atmosfera do jogo segue a ideia de vários lugares diferentes, distintos um do outro, dando a sensação de exploração.

O cenário do mundo aberto muda conforme o personagem viaja para outras ilhas, passando a ideia de “mundos diferentes”.

A aparência do jogo, junto com a história em si, buscam ajudar no contexto em que o personagem está inserido.

Música

A música do jogo varia de acordo com o contexto em que o jogador está inserido, por exemplo: uma música alegre caso o jogador esteja em um festival, uma música mais pomposa em lugares de alta classe, música misteriosa em calabouços e música épica em grandes batalhas.

Ela busca emitir ao jogador a sensação que o ambiente transmite, aumentando a imersão.

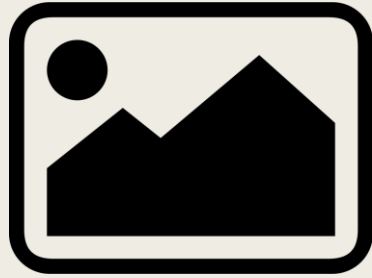
Efeitos sonoros

Várias ações possuem seus efeitos sonoros como abrir portas e baús, porém os principais efeitos sonoros ficam em cargo das batalhas.

Cada golpe, magia e habilidade possuem seus próprios efeitos sonoros, dando a ideia de diversidade nas batalhas.

A interface também possui seus próprios efeitos sonoros para cada ação selecionada. Tanto a música quanto os efeitos sonoros podem ter seu volume diminuído ou desativados.

Estilo e Detalhe Técnico



Estética

Acanno foi feito baseado nos jogos de JRPG antigos (década de 80 e 90) seguindo a estética de Pixel Art. Os personagens e os npcs possuem seus próprios sprites que ajudam nas animações como andar ou atacar.

Em alguns ambientes como interiores de casas ou em mundo aberto, o background é apenas um fundo preto (quando o mapa não cobre a tela), porém, em trechos de locais abertos com visão mais lateral, o fundo consiste de uma imagem que busca combinar com o local em que o jogador se insere



Paleta de cores

A paleta de cores foi usada com dois objetivos: diversificar o mundo do jogo e indicar a progressão do jogador.

Para diversificar o mundo, cores diferentes foram usadas para criar lugares que se diferem um dos outros e para não cansar o jogador.

Para a progressão do jogador, ambientes de cores diferentes foram usados para indicar, junto com os elementos do mapa, o nível em que o jogador se encontra.

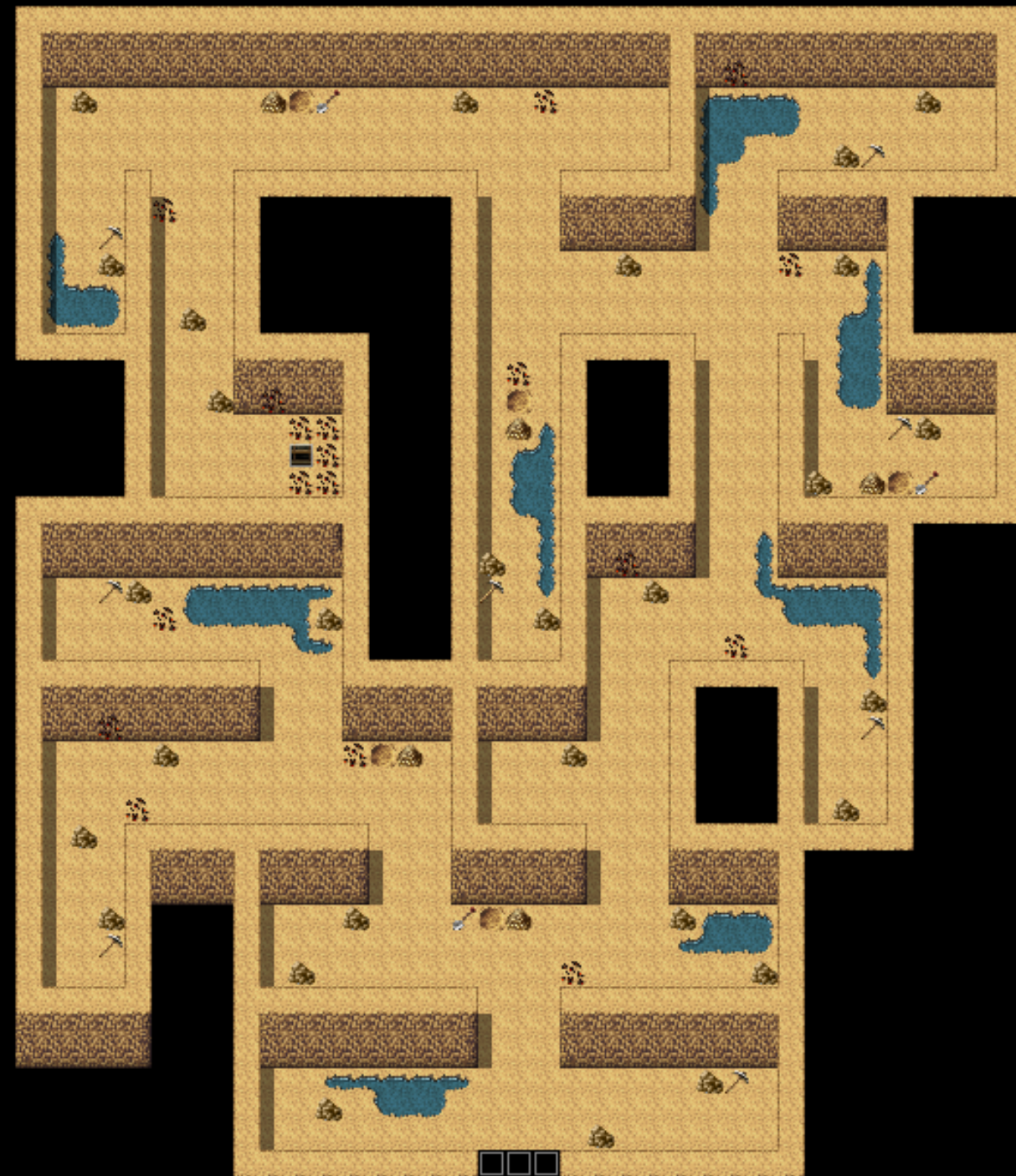
Calabouço 1

O primeiro calabouço do jogo. Aqui é onde o jogador tem o seu primeiro desafio. Nesse momento o jogador aprende não só os diferentes tipos de inimigos mas também como atacar e fazer manejo de seus itens, isso enquanto busca a próxima entrada do labirinto.

A cada nível que o jogador desce, a dificuldade dos inimigos aumentam, com hordas maiores e predadores ainda mais perigosos, forçando a pensar com mais estratégia nas batalhas.

No final do calabouço tem-se um boss que serve como teste final para esse equilíbrio de ataque e cura (com os itens), vencendo-o, a recompensa se encontra logo a frente, o desbloqueio de habilidades mágicas, o que será testado no jogador em futuros calabouços.

O tempo de duração do calabouço pode variar dependendo dos caminhos que o jogador tomar e a quantidade de encontros



Calabouço 1

O primeiro calabouço do jogo. Aqui é onde o jogador tem o seu primeiro desafio. Nesse momento o jogador aprende não só os diferentes tipos de inimigos mas também como atacar e fazer manejo de seus itens, isso enquanto busca a próxima entrada do labirinto.

A cada nível que o jogador desce, a dificuldade dos inimigos aumentam, com hordas maiores e predadores ainda mais perigosos, forçando a pensar com mais estratégia nas batalhas.

No final do calabouço tem-se um boss que serve como teste final para esse equilíbrio de ataque e cura (com os itens), vencendo-o, a recompensa se encontra logo a frente, o desbloqueio de habilidades mágicas, o que será testado no jogador em futuros calabouços.

O tempo de duração do calabouço pode variar dependendo dos caminhos que o jogador tomar e a quantidade de encontros



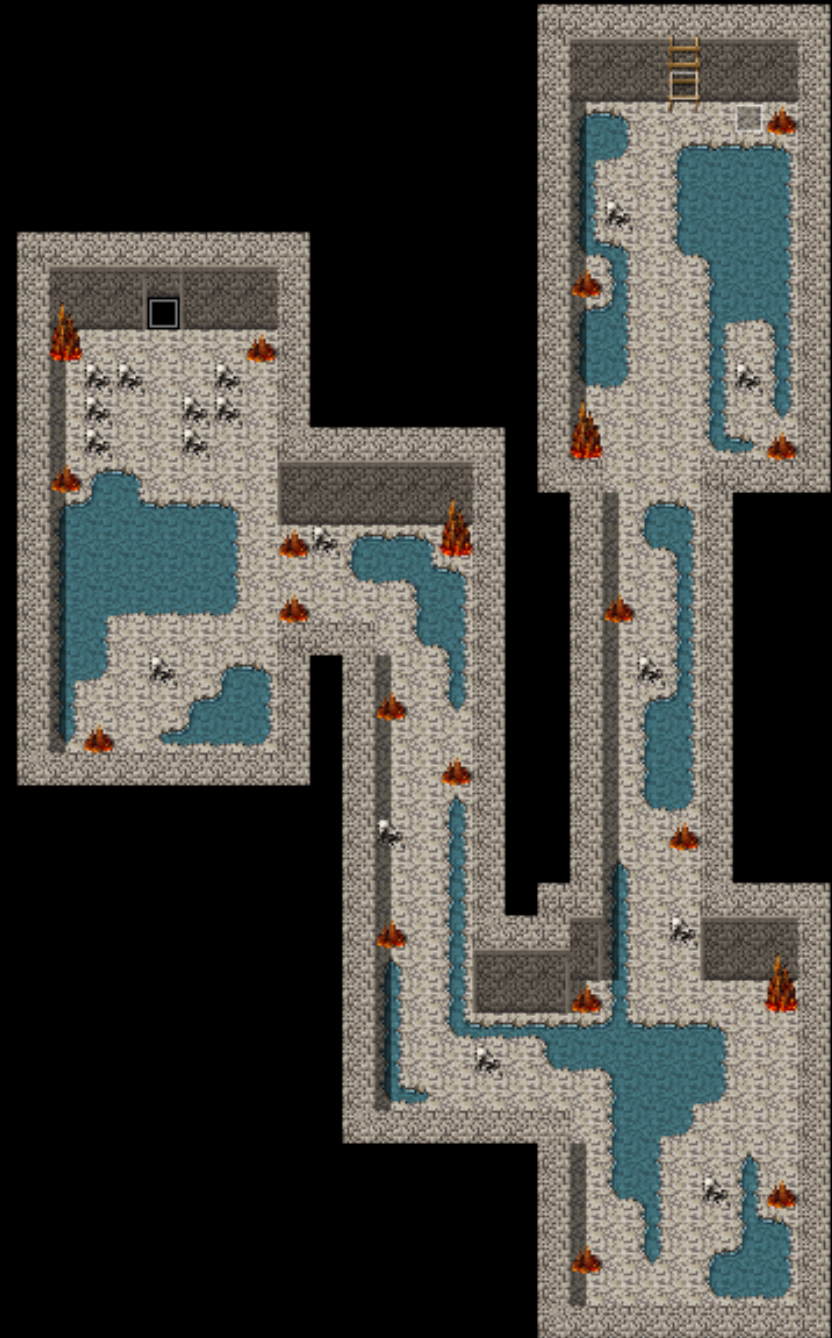
Calabouço 1

O primeiro calabouço do jogo. Aqui é onde o jogador tem o seu primeiro desafio. Nesse momento o jogador aprende não só os diferentes tipos de inimigos mas também como atacar e fazer manejo de seus itens, isso enquanto busca a próxima entrada do labirinto.

A cada nível que o jogador desce, a dificuldade dos inimigos aumentam, com hordas maiores e predadores ainda mais perigosos, forçando a pensar com mais estratégia nas batalhas.

No final do calabouço tem-se um boss que serve como teste final para esse equilíbrio de ataque e cura (com os itens), vencendo-o, a recompensa se encontra logo a frente, o desbloqueio de habilidades mágicas, o que será testado no jogador em futuros calabouços.

O tempo de duração do calabouço pode variar dependendo dos caminhos que o jogador tomar e a quantidade de encontros



Calabouço 1

O primeiro calabouço do jogo. Aqui é onde o jogador tem o seu primeiro desafio. Nesse momento o jogador aprende não só os diferentes tipos de inimigos mas também como atacar e fazer manejo de seus itens, isso enquanto busca a próxima entrada do labirinto.

A cada nível que o jogador desce, a dificuldade dos inimigos aumentam, com hordas maiores e predadores ainda mais perigosos, forçando a pensar com mais estratégia nas batalhas.

No final do calabouço tem-se um boss que serve como teste final para esse equilíbrio de ataque e cura (com os itens), vencendo-o, a recompensa se encontra logo a frente, o desbloqueio de habilidades mágicas, o que será testado no jogador em futuros calabouços.

O tempo de duração do calabouço pode variar dependendo dos caminhos que o jogador tomar e a quantidade de encontros

