

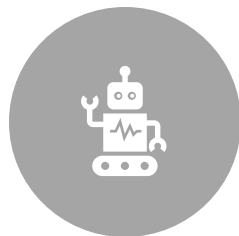
Sielu

A última esperança

Conceito do jogo



ANDAR ENTRE SETORES
DESAFIANDO INIMIGOS E
LOOTEANDO SEUS ESPÓLIOS.



ATAQUE AUTOMÁTICO AO SE
APROXIMAR DO INIMIGO, COM
8 SKILLS DISPARÁVEIS PELAS
SETINHAS OU SHIFT + SETINHA.
MOVIMENTAÇÃO PELO W A S
D.



QUANDO A VIDA CHEGAR A 0,
REINICIA A PARTIR DO ÚLTIMO
CHECK POINT.



MELHOR COM CONTROLE.



DESTINADO A PLAYERS DESDE
CASUAIS, ATÉ TRY-HARDS
DEPENDENDO DA BUILD

Conceito do Jogo



JOGO RPG DE EXPLORAÇÃO



ESTILO FANTASIA COM
ELEMENTOS STEAMPUNK.



1 FASE DIVIDIDA POR SETORES,
CADA UM DELES COM
INIMIGOS E RECOMPENSAS



RECOMPENSAS SÃO: ORBS
PARA APRIMORAMENTO DE
SKILL OU COMPRA DE ITENS,
OU NOVAS SKILLS



HOT-BAR DE BUILDING DE
SKILLS E TOMADA DE DECISÃO
ENTRE QUAIS SKILLS
APRIMORAR, OU SE COMPRA
ITENS NA LOJA.

Mecânicas

Ataque automático a partir de um range do inimigo.

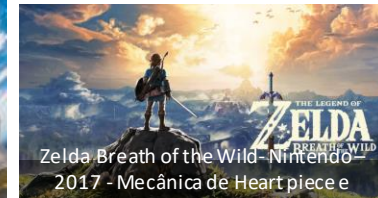
Target fixo pelo player para evitar de atacar o inimigo errado

Skills ativáveis diretamente da Hot-bar montada

Desviar de golpes e projéteis inimigos para evitar de tomar dano.

Save points específicos depois de batalhas.

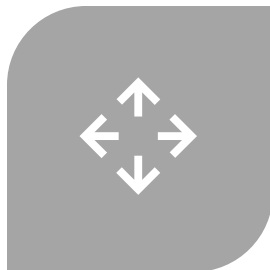
Referências de Mecânicas



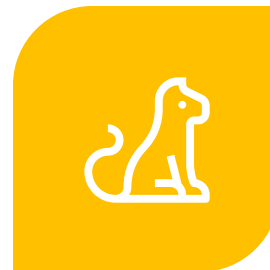
Arte



ESTILO
FANTASIA COM ELEMENTOS
DE STEAMPUNK



AMBIENTAÇÃO EM
FLORESTA VIVA E
VERDEJANTE



INIMIGOS ESTILIZADOS E
MISTURA DE ANIMAIS COM
PLANTAS

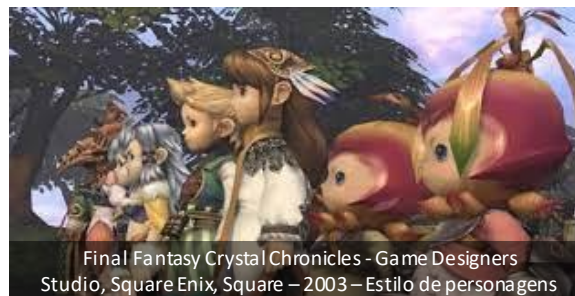


PERSONAGENS ESTILO CHIBI

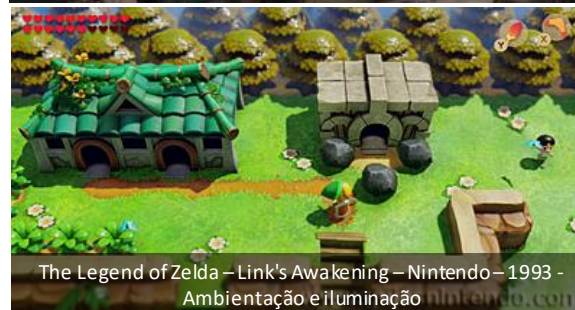
Referência de Arte



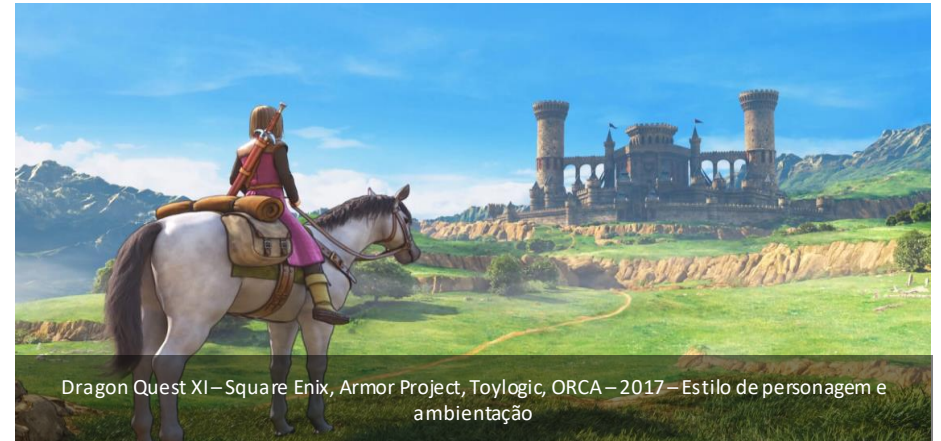
Bravely Default – Square Enix – 2012 – Estilo de personagens



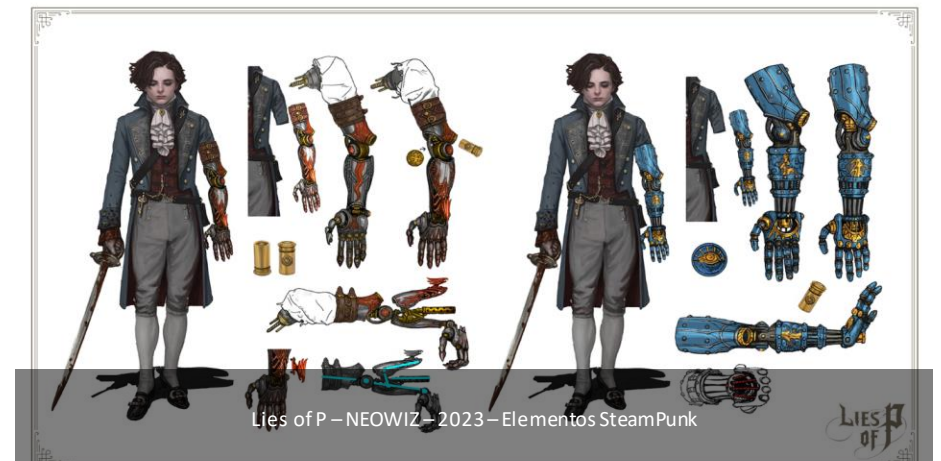
Final Fantasy Crystal Chronicles - Game Designers Studio, Square Enix, Square – 2003 – Estilo de personagens



The Legend of Zelda – Link's Awakening – Nintendo – 1993 -
Ambientação e iluminação



Dragon Quest XI – Square Enix, Armor Project, Toylogic, ORCA – 2017 – Estilo de personagem e
ambientação



Lies of P – NEOWIZ – 2023 – Elementos SteamPunk

Lore


- A floresta guarda o elixir para a salvação da doença de sua amada. Enfrentar seus desafios, é a única maneira de salvá-la.
-
- Personagens:
 - Player (Jogável)
 - Inimigos menores
 - Mini Boss
 - Boss

Planejamento e ordem de prioridades

Planejamento

↔ Opções ▾ ...

	Game Design	Character Design	Programação do Loop	programação de inimigos	Level Design	Produção de Personagens	Produção de assets de cenário	Blocagem	Programação de skills	Rig	Criação das U.I.s	Shaders, texturas e Vfx	Animações	Produção de músicas	Bug-Fixes	Trailer
1º Semestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Fevereiro	X	X												X		
Março	X	X	X	X	X	X	X							X		
Abril			X	X	X	X	X	X	X		X			X		
Maio			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		
Junho			X		X	X	X	X	X	X	X	X	X (Básicas)	X	X	
2º Semestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Julho								X			X	X	X (Avançadas)	X		
Agosto											X	X	X(Avançadas)	X		
Setembro											X	X	X(Avançadas)	X	X	X
Outubro											X	X	X(Aplicar na Unity)	X	X	X
Novembro												X	X(Aplicar na Unity)	X	X	X



Planejamento e ordem de prioridades

Game Design: Lapras, Lima, Paschoal, MaFe

Character Design: Lapras, MaFe, Lima

Programação do Loop: Lima, Paschoal, Cauan

Programação de inimigos: Lima, Paschoal, Giovani

Level Design: Lima, Paschoal, Lapras, Terra

Produção de Personagens: Todo mundo (y)

Produção de assets: Lapras, Luana, Saulo

Blocagem: Lima, MaFe, Terra

Programação de Skill: Lima, Paschoal, Giovani

Rig: Auto + Todo mundo

Criação das U.I.s: Terra, Luana

Shader, Texture e Vfx: Lima, Lapras, Saulo, MaFe

Animações: Todo mundo

Produção de músicas: Cauan

Trailer: Lapras, Cauan e Paschoal, Terra

Grupo

- Cauan Albuquerque Andrade
- Gabriel Terra Álvares da Silva
- Giovani Augusto Souza Silveira
- Lapras Ferreira de Resende
- Luana Goncalves Viana
- Maria Fernanda Rodrigues Macêdo
- Pedro de Lima Birchall
- Pedro Henrique Galvão Paschoal
- Saulo Macedo Saraiva Guedes

Notas de atualização

- Aprofundando a Lore: Personagem feminina que quando salva, te ajuda quando entrar nas demais salas. No final, o JOGADOR descobre que esse era o espírito de sua amada que o estava guiando em uma última aventura.