

# Fênix

Um jogo em 10 dias

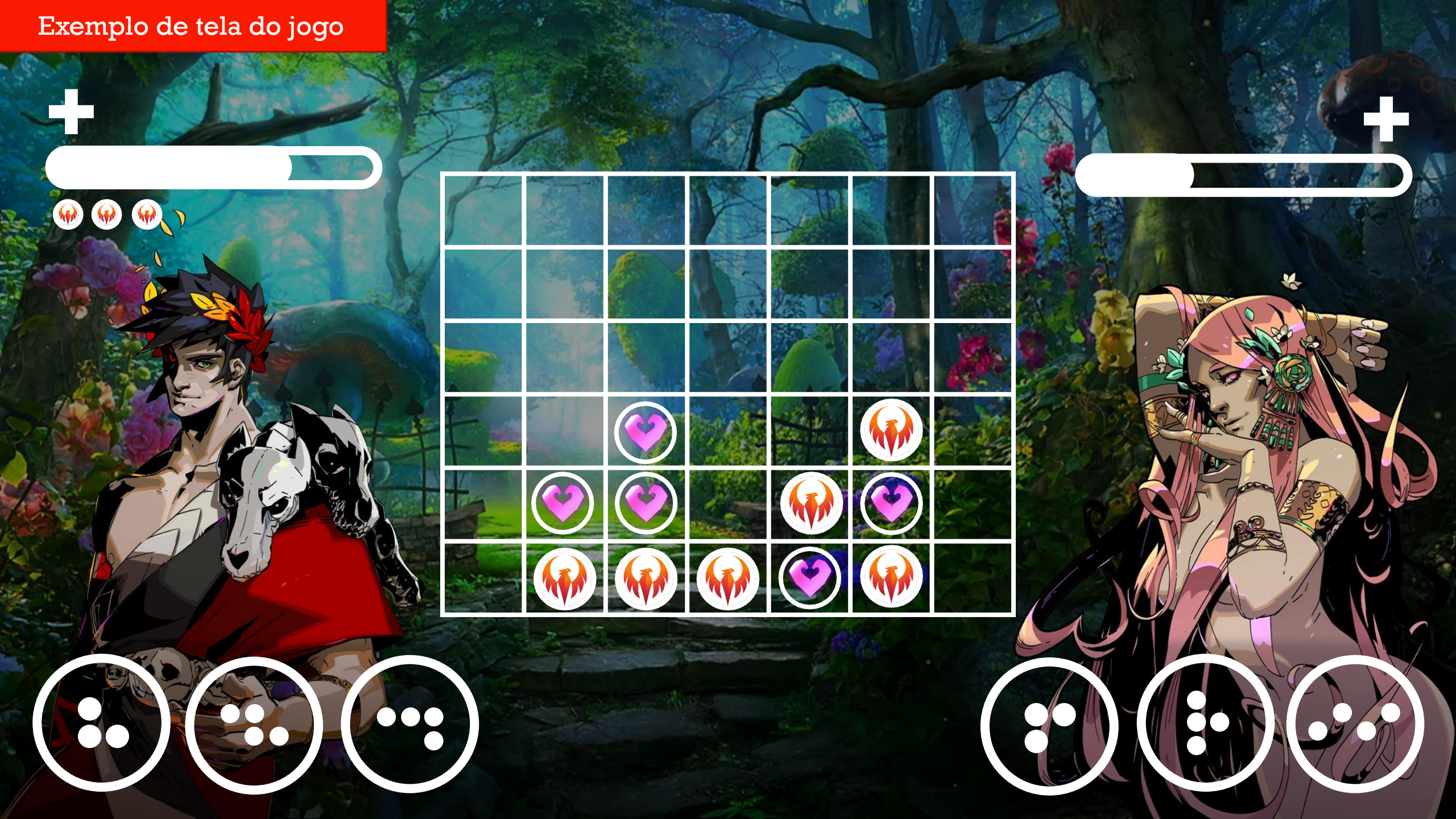
## Ideia Geral

- O jogo se passa em um mundo de fantasia povoado apenas por animais mitológicos.
- O jogo focará nas aves mitológicas. O jogador seguirá a história da protagonista: a fênix.
- A fênix recebeu uma espécie de chamado misterioso em seus sonhos. Esse chamado faz com que ela inicie uma jornada em direção a um local chamado de “O Ninho”, uma grande floresta cercada por uma vegetação repleta de espinhos que lembra um ninho. Dizem que esse local é repleto de perigos e que ninguém sabe seu verdadeiro propósito.
- No caminho, a fênix encontrará inimigos mortais que a levarão a morte, mas ela também aprenderá que a morte é apenas o começo, ficando cada vez mais forte no processo.

# O Jogo

- A gameplay em si será um jogo de estratégia levemente baseado em “ligue 4”. A grande diferença está no fato de que eles não precisam ligar 4 peças na horizontal/vertical/diagonal para ganhar, eles precisam fazer combinações específicas.
- Os focos principais do jogo serão a arte mística/fantasiada/bonita/arrebatadora, a gameplay estratégica e a história da jornada.
- Como o foco e o movimento do jogo acontecerá no tabuleiro, os personagens e cenários serão mais estáticos. A vibe do jogo será bem fantástica e calma.







# Exemplo de tela do jogo



Tabuleiro onde vão as peças

Barra de vida

Personagens envolvidos

Peças

Combinações que os jogadores tem que fazer

## Ideia artística

- As aves mitológicas do jogo teriam imagens estáticas que representassem elas. Essas imagens seriam elas em alguma pose, estilo as imagens estáticas que tem no jogo “Hades”.
- Particularmente eu não tenho um estilo específico para a arte. Embora eu use as palavras “épico”, “bonito”, “fantasioso”, não necessariamente o estilo precisa ser complexo ou elaborado como o do Hades. Um estilo interessante, consistente e até mesmo meio cartoonizado tá ótimo.





Deuses do jogo Hades fazendo pose

## Ideia artística

- Além dos desenhos dos pássaros, existem os cenários. Mas como eles são apenas o fundo e não podem tirar a clareza dos outros elementos, eles serão mais simples e “abstratos”.
- Os cenários são basicamente a floresta perigosa e fantástica do Ninho. O foco deve ser os pássaros, o cenário é secundário.
- Elementos de UI, as peças do tabuleiro e outros elementos são mais minimalistas e limpos.



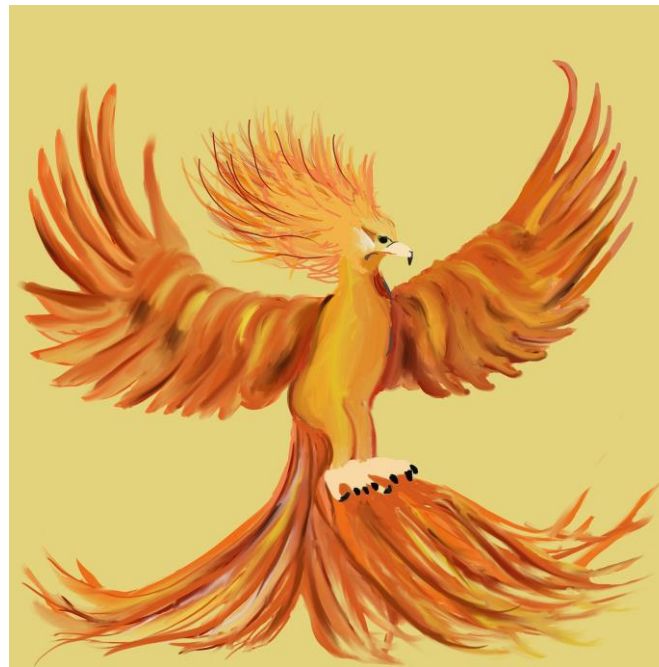
# Aves

- Serão 5 aves:

- Fênix: Protagonista, o jogador acompanhará sua jornada, terá uma imagem de renascimento, fogo e intensidade.
- Grifo: 1º Chefe, metade águia, metade leão, intenso, justo, guerreiro, paladino, guardião.
- Thunderbird: 2º Chefe, um pássaro trovão da mitologia da América do Norte, deixará o jogador passar caso vença seus desafios.
- Roca: 3º Chefe, um pássaro gigante da mitologia persa, imponente, feroz, dominante.
- “Pássaros Estátua”: Estranhos pássaros estátua que atacam o jogador em encontros normais, nada específico ou fantástico, são estátuas de pássaros.

# Fênix

Graciosa, forte, intensa,  
protagonista





# Grifo

Heroico, veloz, robusto, atento



# Thunderbird

Ancestral, eléctrico, espectral,  
impactante





# Roca

Feroz, dominante, imponente,  
poderoso



# Pássaros Estátua

Uns pássaros estátua genéricos  
bem pistola cujos olhos  
acendem quando eles atacam

