

The background is a dark, atmospheric space scene. A large, colorful nebula with shades of blue, teal, and orange dominates the right side. Numerous dark, irregularly shaped asteroids are scattered throughout the scene. In the upper left, a dark, circular celestial body is visible. On the left side, a small, white, multi-segmented spacecraft is shown in profile, moving towards the right.

BEYOND THE ABYSS



PROPOSTA

Criar um jogo que traz o melhor dos gêneros Terror e Metroidvania, proporcionando ao jogador uma experiência inovadora e desafiante.

Atmosfera



Dead Space (Eletronic Arts, 2011), Resident Evil 2 Remake (Capcom, 2019), The Evil Within (Tango Gameworks, 2014)

Gameplay



Metroid Fusion (Nintendo, 2002), Hollow Knight (Team Cherry, 2017), Castlevania: Symphony of the Night (Konami Computer Entertainment, 1997).

PÚBLICO ALVO

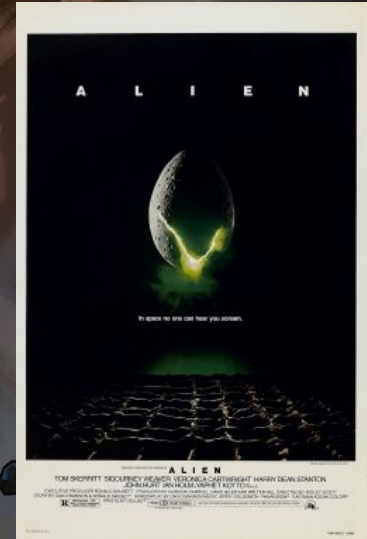
Jovens adultos entre 18 e 30 anos que jogam como dos seus principais passatempos, são consumidores casuais/mid-core, têm interesse na indústria *indie* e procuram por produtos que se encaixem em seu orçamento .

Podendo ter um foco ou em terror ou em metroidvania contanto que não desgoste de um deles, já que o jogo é uma nova experiência de metroidvania e tenta se destacar dos demais jogos de terror.



Narrativa

O jogo se passa em um planeta vivo que está morrendo devido a vermes vindos de asteroides, o jogador controlará um sobrevivente de uma nave que caiu neste planeta, onde procurará por companheiros sobreviventes e um jeito de sair dali sobrevivendo, enfrentando vermes, insetos e criaturas inimagináveis enquanto passa pelas entranhas necrosadas e apodrecidas do planeta em busca de salvação.



Cartaz do filme Alien (20th Century Fox, 1979)

Ambientação

Ao longo do jogo, o jogador passará por 3 camadas, sendo cada uma progressivamente mais putrefata. A primeira camada ainda não apresenta a infecção do planeta, aparentando ser apenas uma caverna desconhecida. A segunda camada já mostra a infecção se espalhando e consumindo o planeta e as criaturas, tendo uma presença muito grande de carne e tecido vivos. A terceira camada mostra o planeta após a infecção ter consumido tudo que podia daquela área do planeta, tendo assim uma atmosfera mais podre e em decomposição.



Estágios de decomposição



Imagem do jogo Beyond The Abyss (imagem tratada)

Estética visual

Para o estilo visual do jogo, decidimos utilizar os diferentes estilos artísticos dos artistas ao nosso favor , utilizando dos desenhos com traços pretos para dar destaque e chamar atenção, para o que se mexe e o que se pode interagir



Imagem do jogo Beyond The Abyss (imagem tratada)

Personagens

Ash é nossa protagonista dessa narrativa, ela é a engenheira mecânica a bordo da nave que está a caminho do planeta em uma missão de assistência.

Além da protagonista, apareceram cadáveres de diversos tripulantes mortos, ou infectados em estado quase irreconhecível, onde cada um terá um log no qual contará como o personagem morreu e contar um pouco da história como uma forma de recompensar o jogador que optar por explorar mais a fundo o ambiente..



Imagem do jogo Beyond The Abyss

GAME FLOW: O jogo possui mecânicas e elementos clássicos do gênero metroidvania, com mapa não-linear e incentivo à exploração com *upgrades* ao personagem do jogador, e *pacing* desacelerado típico de jogos de *survival horror*.



Imagem do flash do
Beyond The Abyss

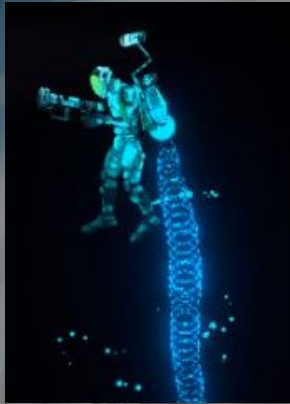


Imagem do Jetpack do
Beyond The Abyss



Imagem da faca do
Beyond The Abyss

Level Design

Primeira parte do projeto



Imagem do level design da camada 1 do Beyond The Abyss

Como está até então

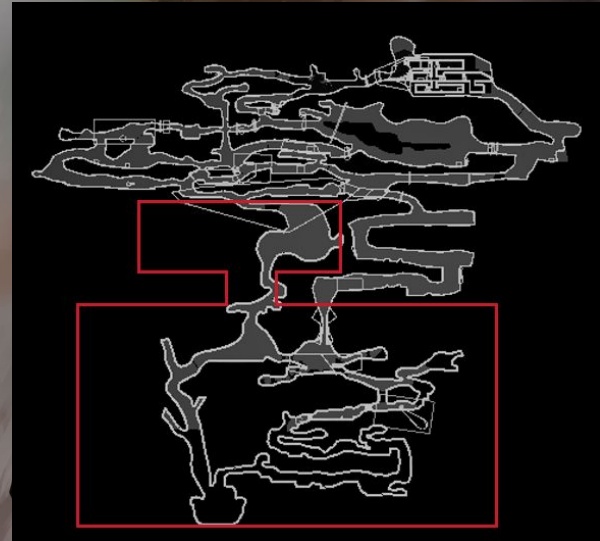


Imagem do level design do Beyond The Abyss

Áudio

A primeira camada por se passar em cavernas rochosas, possui ecos e ruídos naturais desse tipo de ambiente e, para melhorar a atmosfera para o jogo, pensamos em adicionar sons de criaturas daquela área para dar mais vida ao ecossistema da caverna e causar tensão no jogador.

A segunda camada é uma área da caverna mais aberta, possuindo menos eco do que o normal, porém é uma região mais afetada pela infecção do planeta, então grande parte do ambiente é formado pelo som de carne e veias pulsando, com menos aparência de criaturas.

A terceira camada mostra a última etapa de decomposição da infecção, então possui uma ambientação sombria em um cenário necrosado com sons ominosos.

RELATÓRIO DE TRIPULANTES

AUTORES



Nome: **Felipe Abdalla**

Nº de identificação: 20973718

Ocupação:

Autor, Level Design e Documentação

Status:

Comendo pizza e tomando coco

Nome: **Igor Garcia**

Nº de identificação: 20953767

Ocupação:

Autor, Direção de Arte, Playtest e Arte do personagem

Status:

Jogando Fall Guys



Nome: **Leonardo Villar**

Nº de identificação: 20928350

Ocupação:

Autor, Produção, Programação, Level Design e Efeitos Visuais

Status:

Jogando Oldschool Runescape

Nome: **Guilherme Kfour**

Nº de identificação: 20960182

Ocupação:

Autor, Animação e Design de Som

Status:

Jogando Lunia



RELATÓRIO DE TRIPULANTES

CO-PRODUTORES



Nome: **Alessandra Ogawa**

Nº de identificação: 21002600

Ocupação:

Co-Produtora, Concept Art, Arte do Cenário

Arte dos Backgrounds

Status:

Sendo furry

Nome: **Pedro V. Boas**

Nº de identificação: 20908603

Ocupação:

Co-Produtor, Concept Art, Arte do Cenário e

Arte da Interface

Status:

Desenhando furries



Nome: **Guilherme Lopez**

Nº de identificação: 21025725

Ocupação:

Co-Produtor Programação e Level Design

Status:

Jogando Metroid

Nome: **Arnei Tcheou**

Nº de identificação: 20923595

Ocupação:

Co-Produtor, Animação e Playtest com usuário

Status:

Farmando waifus



The image features the CBC logo prominently in the center. The logo consists of the letters 'CBC' in a bold, white, sans-serif font, each letter enclosed within a black, rounded rectangular frame. The background is a dark, atmospheric space scene. On the left, a small satellite or space station is visible, emitting a faint glow. To the right, a large, swirling nebula or comet tail in shades of orange, yellow, and blue dominates the upper half. Numerous dark, irregular shapes representing asteroids or rocks are scattered throughout the scene, particularly in the foreground and midground. The overall lighting is dim, with the primary light sources being the nebula and the satellite's glow.

CBC