



GDR (Game Design Review) Feneco

Alunos: Saulo Souza, Maria Fernanda Silva, Paulo Antônio,
Guilherme Oliveira, Lucca Oliveira, Fabrício Frade e Ian Barbosa.



Conceito do Jogo

- RPG
- Direcionado para crianças, adolescentes e jovens adultos
- O jogador poderá se deslocar em ambiente de mapa aberto, interagir com NPCs, derrotar inimigos, fazer *quests*, combater inimigos usando habilidades especiais e movimentação de esquiva para defesa. A progressão de evolução será através do upgrade dos equipamentos e armas que serão adquiridos através das *quests* e derrotando inimigos.

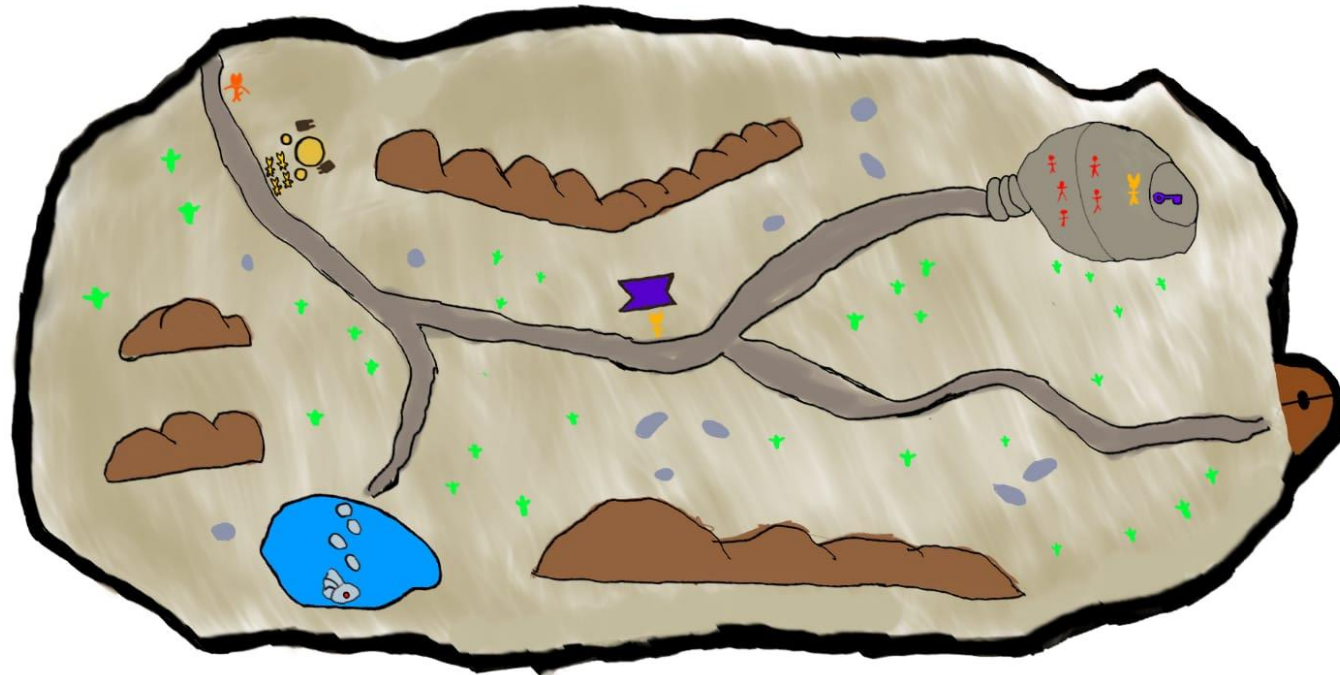


Enredo/Universo do Jogo

- "Feneco" é uma envolvente aventura de fantasia em que os jogadores assumem o papel de uma raposa do deserto, empenhada em salvar sua comunidade da iminente escassez de água. Nessa jornada pela Grande Cidade do Deserto, o personagem principal desvenda segredos antigos, forja alianças inesperadas e descobre a verdadeira grandeza do mundo à sua volta. Em um cenário onde todos os habitantes são animais humanoides, o jogo combina a busca altruísta por recursos vitais com uma narrativa cativante, explorando paisagens mágicas, interações culturais e desafios épicos. "Feneco" promete uma experiência única, misturando elementos de descoberta e heroísmo em um mundo rico e fascinante.

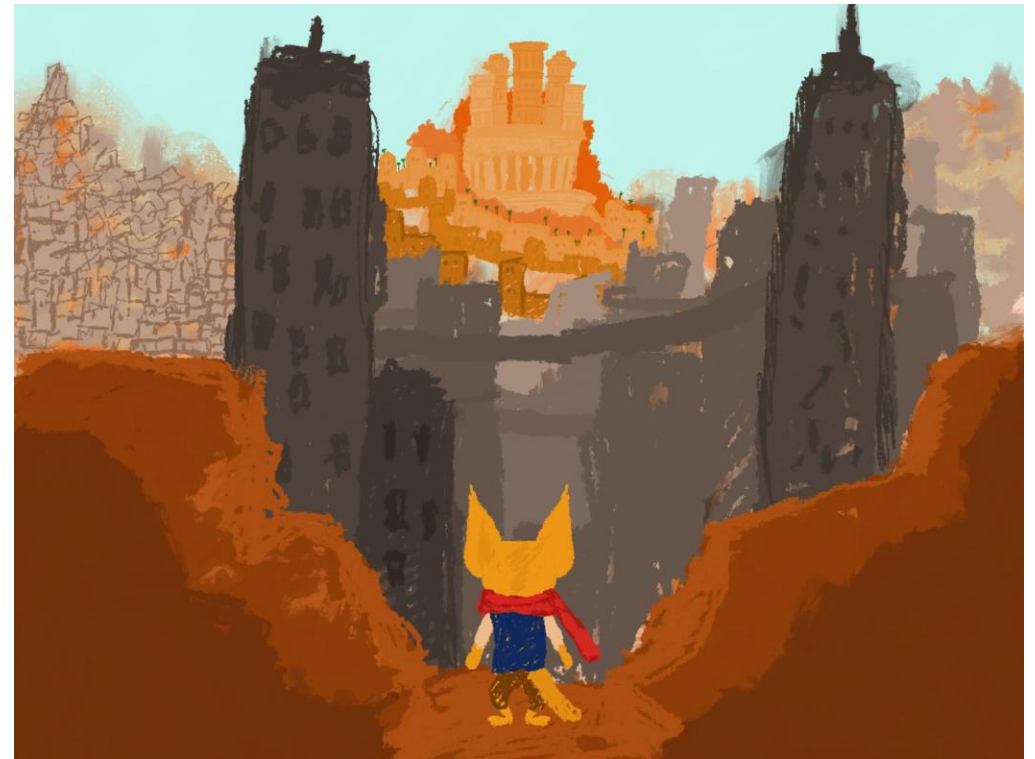
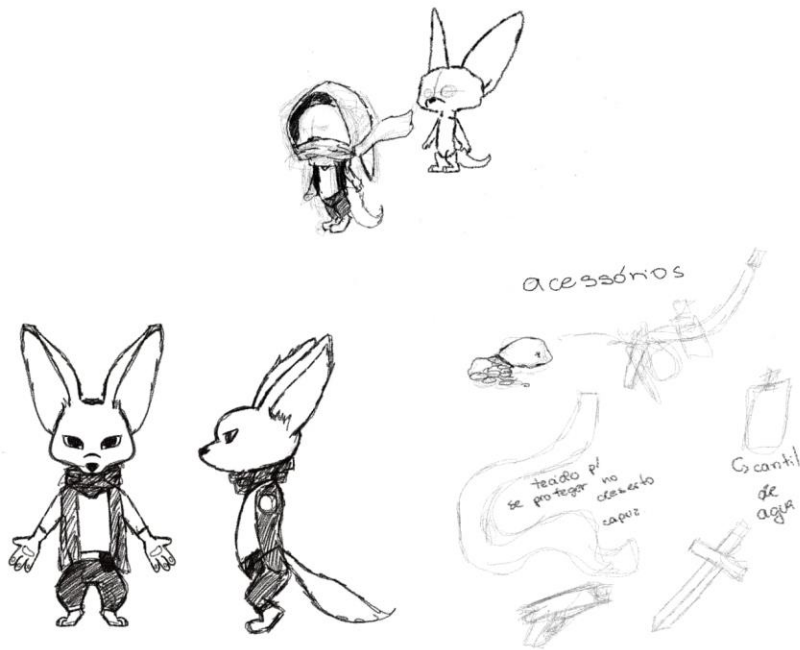
Cenários do Jogo

Fase 1 - Deserto




Personagens do Jogo

Personagem Principal - Feneco



Personagens do Jogo



Inimigos - Coiotes

Regras, Mecânicas e itens

- Para melhor visualizar e navegar sobre o tema, indicamos a visualização pelo mapa mental, que pode ser acessado pelo seguinte link:
- https://miro.com/app/board/uXjVNjDF_NY=/?share_link_id=878389735337



Referências de Mecânicas

Referência de mecânica e Câmera: V-Rising

Tabela de Produção

Lista de afazeres:	Horas	Descrição:	Modelagem	Cor/textura	FBX (Unity)	Script	Bugs	Resolvido
Feneco		Personagem principal	OK			OK		
Coioote		Inimigo				OK		
Controle Câmera		Câmera seguir player	-	-	-	OK		
Controle de personagem		Input system e scripts movimento	-	-	-	OK		
Blocagem Fase 1		Blocar fase 1 do Deserto, com pontos de interesse principais posicionados	OK		OK			
Dano das habilidades		Sistema de dano em área genérico para as habilidades dos personagens	-	-	OK			
Quest 01 - Programação		Sequência de eventos de pegar o item e conversa NPC	-	-	-	OK		
Quest 02 - Programação		Sequência de eventos de derrotar inimigo e resgatar NPC	-	-	-	OK		
Inventário		Programar inventário e itens	-	-	-	OK		
Áudio Mixer		Configurar AM	-	-	-	OK		
Seleção Músicas		Selecionar e Implementar Músicas de Fundo	-	-	-	OK		
Blocagem Fase 2		Blocar fase 1 da Cidade, com pontos de interesse principais posicionados						