



# 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.





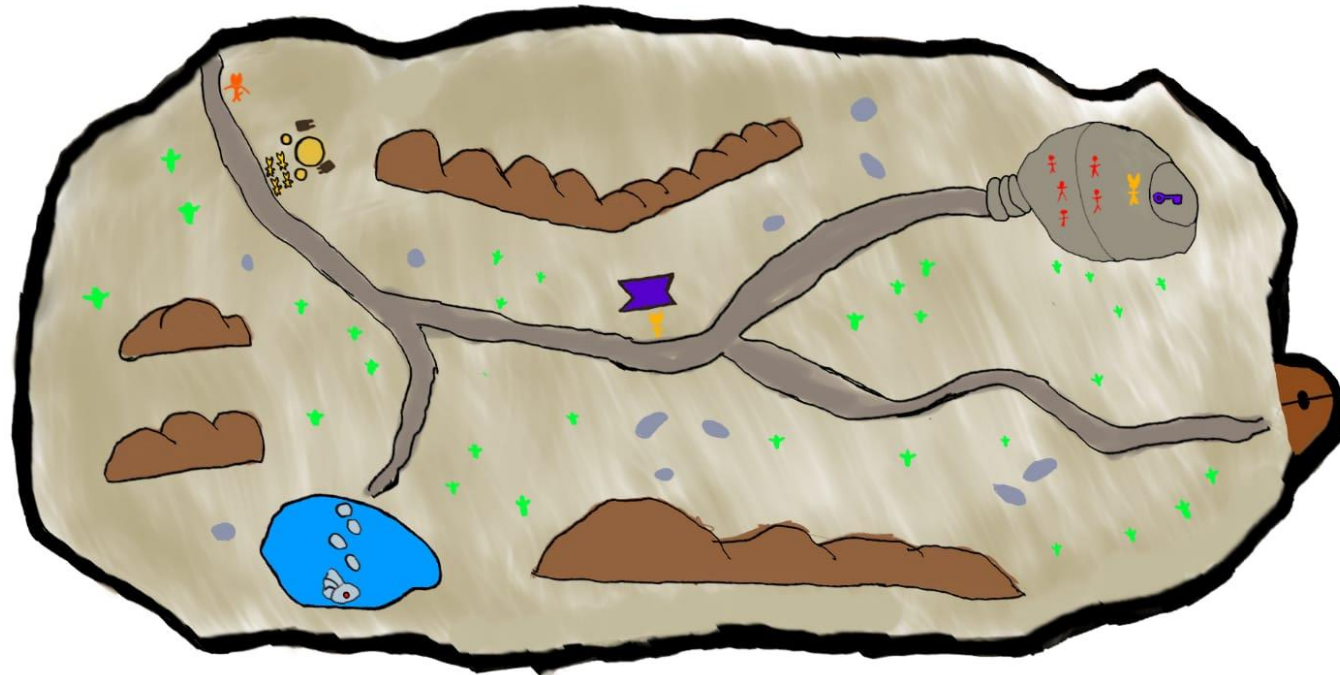
# Enredo/Universo do Jogo

- "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

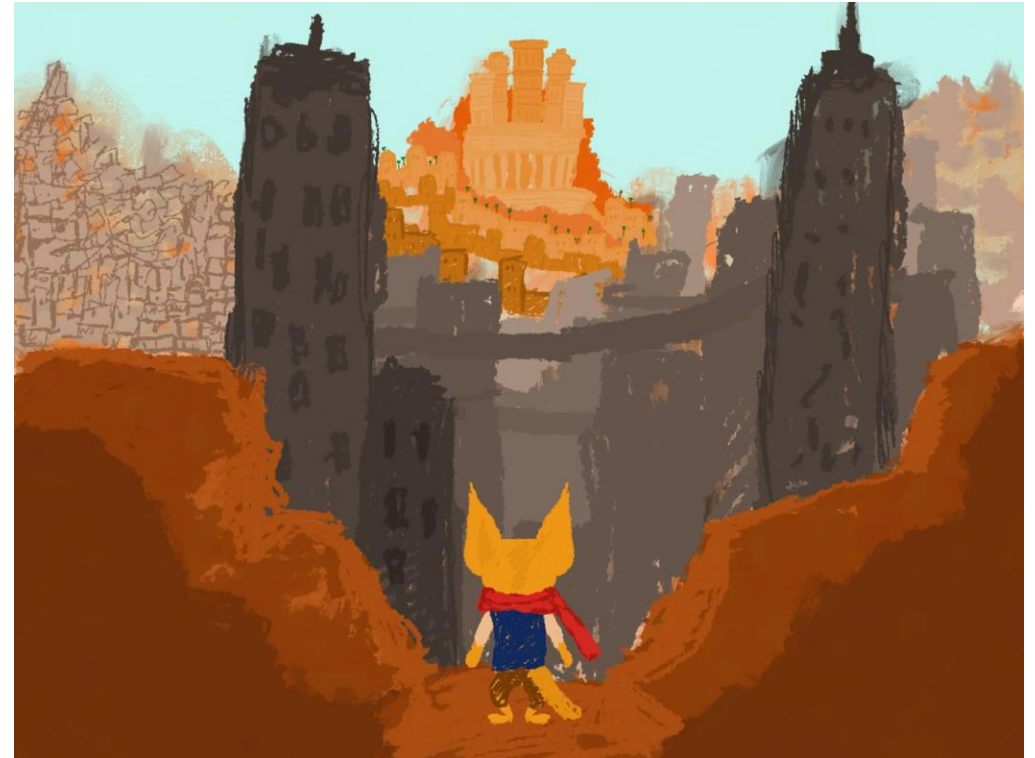
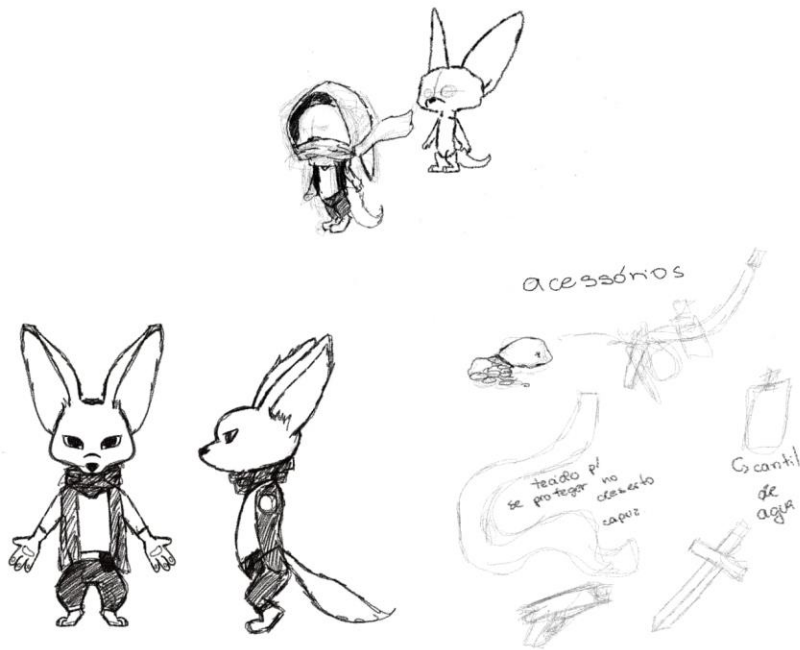
---

## 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](https://miro.com/app/board/uXjVNjDF_NY=/?share_link_id=878389735337)





# Referências de Mecânicas

Referência de mecânica e Câmera: V-Rising



# Tabela de Produção

[illegible]