

LAST
STAND



INTEGRANTES

Andrei Massaini - Desgin

Arthur Patrocínio - Grafos

Bruno Zandona - AI

Diogo Henrique - AI

Gabriel Pessotti - Desgin

Mateus Leal - Jogabilidade

Matheus Sinis - Jogabilidade

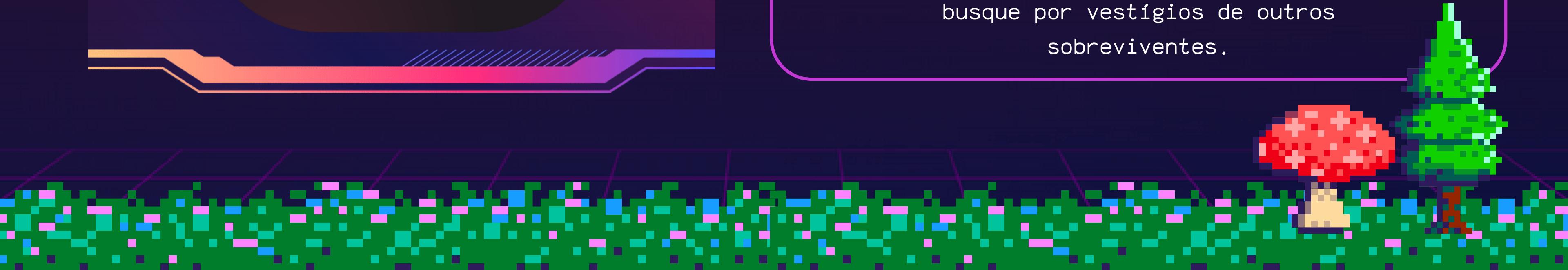
Samuel Luiz da Cunha - Jogabilidade

Victor Lustosa - Grafos

Vitória de Lourdes - Grafos

SINOPSE DO JOGO

Num mundo pós-apocalíptico, lute para sobreviver enfrentando hordas de inimigos mutantes. Explore territórios devastados, procure recursos vitais. Melhore suas habilidades de combate e compre novas armas. Enquanto luta pela sobrevivência, desvende os segredos desse novo mundo e busque por vestígios de outros sobreviventes.



COMO JOGAR

Last Stand é um jogo shoot 'em up roguelike em que os jogadores assumem o personagem principal e tem que enfrentar hordas de inimigos e obstáculos em cenários diversos. Controlando um protagonista ágil, os jogadores usam controles precisos para desviar de ataques, coletando armas e power-ups, e avançar por níveis desafiadores, com o objetivo de derrotar chefes e progredir.



ARTES CONCEITUAIS



ARTE CONCEITUAL



REFERÊNCIAS



IDEIA DE UM JOGO DE
SOBREVIVÊNCIA



REFERÊNCIA A ESTILO
DE JOGO MOBILE



CÂMERA
ISOMÉTRICA

REFERÊNCIAS



REFERÊNCIA DE MAPA E
JOGO BASEADO EM
BLOCOS/TURNO



MECÂNICA DE JOGO



BOSS DO JOGO



DETALHES DO SISTEMA DO JOGO

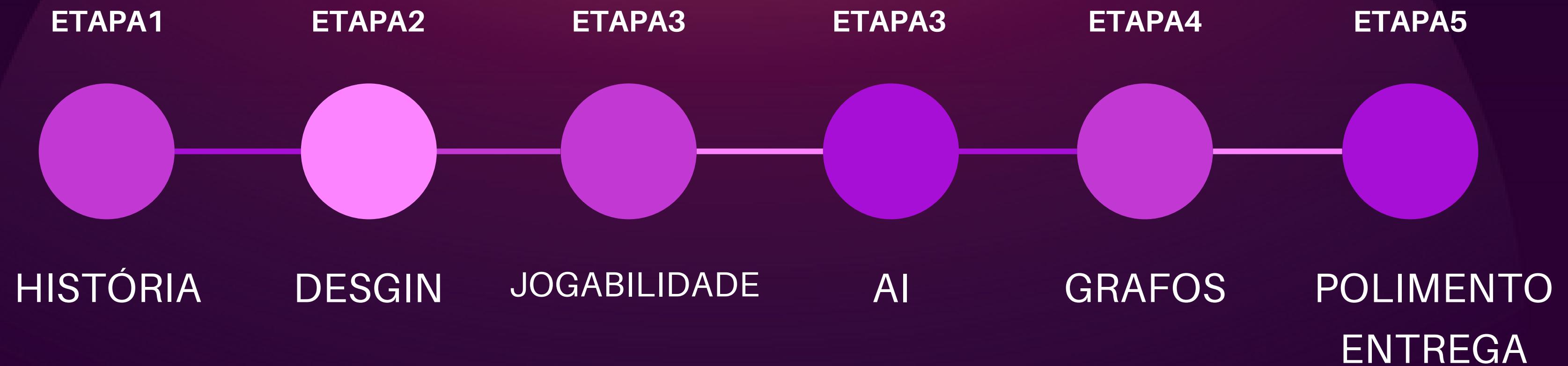
ALGORÍTMOS DE GRAFOS

O algoritmo de grafos será responsável por calcular a rota de origem e destino do personagem do jogo.

ALGORÍTMOS DE IA

O uso de inteligência artificial no jogo se dará inicialmente, para determinar o comportamento e movimentação dos inimigos no cenário do jogo.

CRONOGRAMA



OBRAZO

