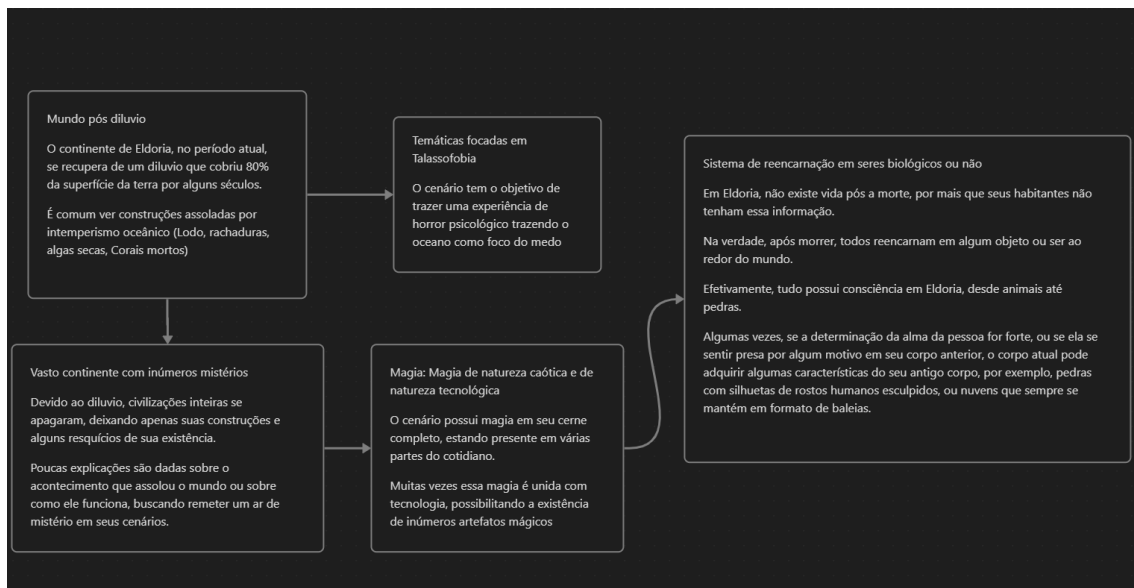


Tales Of Sophie

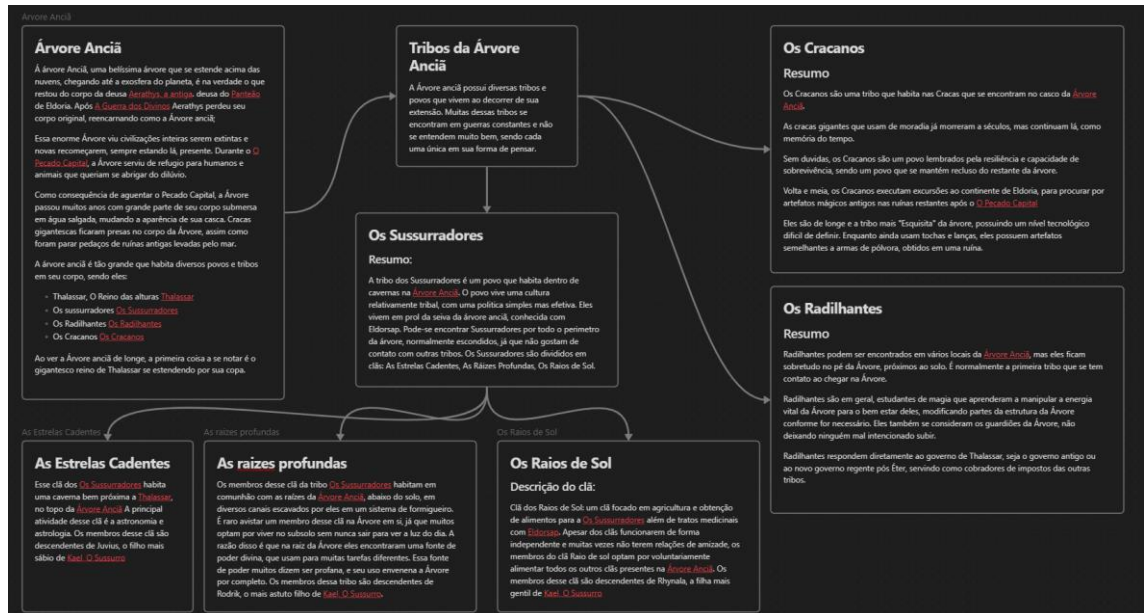
VISÃO GERAL DE CENÁRIO E GUIA DE DESIGN

VISÃO GERAL DO CENÁRIO:



- **Mundo pós dilúvio:** O continente de Eldoria, no período atual, se recupera de um dilúvio que cobriu 80% da superfície da terra por alguns séculos. É comum ver construções assoladas por intemperismo oceânico (Lodo, rachaduras, algas secas, Corais mortos)
- **Vasto continente com inúmeros mistérios:** Devido ao dilúvio, civilizações inteiras se apagaram, deixando apenas suas construções e alguns resquícios de sua existência. Poucas explicações são dadas sobre o acontecimento que assolou o mundo ou sobre como ele funciona, buscando remeter um ar de mistério em seus cenários.
- **Temáticas focadas em Talassofobia:** O cenário tem o objetivo de trazer uma experiência de horror psicológico trazendo o oceano como foco do medo
- **Magia: Magia de natureza caótica e de natureza tecnológica**
O cenário possui magia em seu cerne completo, estando presente em várias partes do cotidiano. Muitas vezes essa magia é unida com tecnologia, possibilitando a existência de inúmeros artefatos mágicos
- **Sistema de reencarnação em seres biológicos ou não:** Em Eldoria, não existe vida pós a morte, por mais que seus habitantes não tenham essa informação. Na verdade, após morrer, todos reencarnam em algum objeto ou ser ao redor do mundo. Efetivamente, tudo possui consciência em Eldoria, desde animais até pedras. Algumas vezes, se a determinação da alma da pessoa for forte, ou se ela se sentir presa por algum motivo em seu corpo anterior, o corpo atual pode adquirir algumas características do seu antigo corpo, por exemplo, pedras com silhuetas de rostos humanos esculpidos, ou nuvens que sempre se mantêm em formato de baleias.

VISÃO GERAL DO CENÁRIO – ÁRVORE ANCIÃ & TRIBOS



- Á árvore Anciã: uma belíssima árvore que se estende acima das nuvens, chegando até a exosfera do planeta, é na verdade o que restou do corpo da deusa Aerathys, a antiga, deusa do Panteão de Eldoria. Após A Guerra dos Divinos Aerathys perdeu seu corpo original, reencarnando como a Árvore Anciã. Essa enorme Árvore viu civilizações inteiras serem extintas e novas recomeçarem, sempre estando lá, presente. Durante o Pecado Capital, a Árvore serviu de refúgio para humanos e animais que queriam se abrigar do dilúvio. Como consequência de aguentar o Pecado Capital, a Árvore passou muitos anos com grande parte de seu corpo submersa em água salgada, mudando a aparência de sua casca. Cracas gigantescas ficaram presas no corpo da Árvore, assim como foram parar pedaços de ruínas antigas levadas pelo mar. A árvore Anciã é tão grande que habita diversos povos e tribos em seu corpo, sendo eles:
 - Thalassar, O Reino das alturas
 - Os sussurradores
 - Os Radilhantes
 - Os Cracanos
 Ao ver a Árvore Anciã de longe, a primeira coisa a se notar é o gigantesco reino de Thalassar se estendendo por sua copa.
- Os Cracanos: Os Cracanos são uma tribo que habita nas Cracas que se encontram no casco da Árvore Anciã. As cracas gigantes que usam de moradia já morreram a séculos, mas continuam lá, como memória do tempo. Sem duvidas, os Cracanos são um povo lembrados pela resiliência e capacidade de sobrevivência, sendo um povo que se mantém recluso do restante da árvore. Volta e meia, os Cracanos executam excursões ao continente de Eldoria, para procurar por artefatos mágicos antigos nas ruínas restantes após o Pecado Capital. Eles são de longe e a tribo mais "Esquisita" da árvore,

possuindo um nível tecnológico difícil de definir. Enquanto ainda usam tochas e lanças, eles possuem artefatos semelhantes a armas de pólvora, obtidos em uma ruína.

- Os Radilhantes: Radilhantes podem ser encontrados em vários locais da Árvore Anciã, mas eles ficam sobretudo no pé da Árvore, próximos ao solo. É normalmente a primeira tribo que se tem contato ao chegar na Árvore. Radilhantes são em geral, estudantes de magia que aprenderam a manipular a energia vital da Árvore para o bem estar dela mesma, modificando partes da estrutura da Árvore conforme for necessário. Eles também se consideram os guardiões da Árvore, não deixando ninguém mal intencionado subir. Radilhantes respondem diretamente ao governo de Thalassar, seja o governo antigo ou ao novo governo regente pós Éter, servindo como cobradores de impostos das outras tribos.
- Os Sussurradores: A tribo dos Sussurradores é um povo que habita dentro de cavernas na Árvore Anciã. O povo vive uma cultura relativamente tribal, com uma política simples mas efetiva. Eles vivem em prol da seiva da árvore anciã, conhecida com Eldorsap. Pode-se encontrar Sussurradores por todo o perímetro da árvore, normalmente escondidos, já que não gostam de contato com outras tribos. Os Sussurradores são divididos em clãs: As Estrelas Cadentes, As Raízes Profundas, Os Raios de Sol.
 - As estrelas Cadentes: Esse clã dos Sussurradores habita uma caverna bem próxima a Thalassar, no topo da Árvore Anciã. A principal atividade desse clã é a astronomia e astrologia. Os membros desse clã são descendentes de Juvius, o filho mais sábio de Kael, O Sussurro.
 - As Raízes profundas: Os membros desse clã habitam em comunhão com as raízes da Árvore Anciã, abaixo do solo, em diversos canais escavados por eles em um sistema de formigueiro. É raro avistar um membro desse clã na Árvore em si, já que muitos optam por viver no subsolo sem nunca sair para ver a luz do dia. A razão disso é que na raiz da Árvore eles encontraram uma fonte de poder divina, que usam para muitas tarefas diferentes. Essa fonte de poder muitos dizem ser profana, e seu uso envenena a Árvore por completo. Os membros dessa tribo são descendentes de Rodrik, o mais astuto filho de Kael, O Sussurro.
 - Os Raios de Sol: um clã focado em agricultura e obtenção de alimentos para a Os Sussurradores além de tratos medicinais com Eldorsap. Apesar dos clãs funcionarem de forma independente e muitas vezes não terem relações de amizade, os membros do clã Raio de sol optam por voluntariamente alimentar todos os outros clãs presentes na Árvore Anciã. Os membros desse clã são descendentes de Rhynala, a filha mais gentil de Kael, O Sussurro.

THALASSAR – VISÃO GERAL

<div>Thalassar</div> <div>Resumo</div> <div>O reino de Thalassar é um dos mais antigos e mais importantes reinos que habita a Arvore Ancestral, sendo uma oligarquia monárquica hereditária. Thalassar é composta por inúmeros tipos de povos, sendo vários de outros reinos no redor da Arvore Ancestral.</div> <div>Thalassar se encontra no cume da copa da Arvore Ancestral, um local que fica 10m de altura do solo. A vida lá é complicada por conta da pressão atmosférica e a ar rarefida, mas os habitantes da região conseguiram se adaptar as condições climáticas com o tempo, desenvolvendo inúmeras maneiras de sobrevivência para lidar com a pressão e o clima.</div>	<div>Estrutura Política</div> <div>Monarquia:</div> <div>Thalassar é uma monarquia hereditária, que se mantém da forma tradicional. Ninguém tem mais poder que o monarca, sendo ele quem organiza e dita as regras do reino. A família real Abdul, reinando a linhagem do primeiro rei Aetok. O monarca é considerado divinamente inspirado por Arvore Ancestral.</div> <div>Consórcio Nobre:</div> <div>Uma coalizão de nobres e comerciantes poderosos que controlam os recursos financeiros do reino, em prol da família real. Eles trabalham em estreita colaboração com os monarcas para manter a coroação de Éter Dourado no reino. Um nobre bastante presente no consórcio, é Lord Valerian, o Dourado.</div>	<div>Órgãos Legislativos e Judiciais:</div> <div>Thalassar também possui órgãos legislativos e judiciais, que auxiliam na administração e aplicação das leis do reino. O Parlamento de Thalassar é composto por representantes eleitos das diferentes regiões do reino, responsáveis por propor e votar em leis e políticas públicas. Além disso, há um sistema judicial independente, encarregado de garantir a justiça e a aplicação imparcial das leis de Thalassar. Um membro do conselho jurídico que muito se destaca é Lady Lara Lustrada.</div> <div>Desigualdade Crescente:</div> <div>A dependência do Éter Dourado tem exacerbado a desigualdade social em Thalassar, com a elite governante desfrutando de privilégios luxuosos enquanto a maioria da população vive na pobreza e na miséria.</div> <div>A revolta dos desesperados</div>
<div>Economia</div> <div>Base:</div> <div>Thalassar desenvolveu, ao longo dos anos, uma maneira de transportar magicamente minerais e riquezas magicamente do solo até o topo da Arvore Ancestral. Eles utilizam um elevador mágico que sobe esses metais preciosos até uma área de refinamento.</div> <div>A economia de Thalassar é baseada no comércio de metais preciosos com a outros reinos, as vezes trocando comida e artigos animais por eles.</div> <div>Thalassar não é dependente das outras tribos economicamente, tendo plantações próprias em estufas mágicas.</div> <div>Eles também produzem artigos de luxo como velas, tecidos e outros.</div> <div>Extração Mineral:</div> <div>Thalassar é rico em recursos minerais, com depósitos abundantes de minério de ferro, ouro, prata e outras preciosidades espalhadas por seu solo fértil. Os cidadãos do reino dedicam-se à mineração, utilizando técnicas avançadas e equipamentos mágicos para extrair esses minerais do solo.</div> <div>Magia de transporte:</div> <div>Para superar os desafios logísticos de transportar os minerais do solo até o topo da Arvore Ancestral, os habitantes de Thalassar desenvolveram uma forma especializada de magia de transporte. Utilizando encantamentos e feitiços poderosos, os minerais são capazes de levantar e mover grandes quantidades de minerais através do ar até os depósitos no topo da Arvore Ancestral.</div> <div>Comércio e Vendas:</div> <div>Thalassar é rico em recursos minerais, os minerais são processados e refinados em metais preciosos e gemas valiosas. Esses produtos são então vendidos para os mercadores e comerciantes que visitam Thalassar, gerando uma fonte significativa de receita para o reino. Além disso, Thalassar também exporta seus minerais para outros reinos, alimentando o comércio internacional e fortalecendo sua posição econômica.</div>	<div>Cultura e Sociedade:</div> <div>Arte e arquitetura:</div> <div>Thalassar é conhecida por sua arquitetura majestosa, que combina elementos naturais e mágicos em construções impressionantes. Podem ser encontrados jardins, templos ornamentados e monumentos esculturais que refletem a história e os valores do reino. Além disso, a arte visual, como pintura e escultura, pode ser altamente valorizada, retratando paisagens deslumbrantes, figuras lendárias e temas mitológicos.</div> <div>Música e dança:</div> <div>A música desempenha um papel importante na vida cotidiana de Thalassar, com uma rica tradição de canções folclóricas, músicas instrumentais e danças vibrantes. Festivais sazonais podem ser marcados por apresentações musicais e coreografias de dança, onde os artistas demonstram suas habilidades e celebram a cultura do reino. Um artista muito conhecido é Lord Seraphim, o Encantador.</div> <div>Literatura e Histórias:</div> <div>Thalassar tem uma tradição oral rica em histórias, lendas e mitos transmitidos de geração em geração. Entre outros incluem narrativas sobre heróis lendários, a história do continente de Eudora, um grande contador e historiador de Thalassar é o Barão Lord Lustrado.</div>	<div>A revolta dos desesperados</div> <div>Durante o reinado do Doug Abdul, O povo de Thalassar começou a se sentir dos malefícios causados pela evolução da sociedade. O trabalho era duro, e a jornada de trabalho era tão árdua que muitos esqueciam como era antes da evolução tecnológica e da mineração.</div> <div>Os habitantes de Thalassar todos os dias perdiam horas de vida a troco de minérios, para poder comprar água e comida. Depois de alguns anos dessa maneira, o povo se cansou. Não fazia sentido perder a liberdade por alguns trocados.</div> <div>O Lord Edgar Murchison, o perdedor sentindo a dor do povo, os chamou a luta. Seu plano era fazer uma marcha pacífica na Cidade Alta Translúcida, capital do reino. Se o rei não aceitasse os desejos do povo, a revolta se tornaria violenta.</div> <div>Edgar, confiante em seu plano, a seu irmão, Lord Valerian, o Dourado, reuniu também outros rostos da revolução, como o Barão Lord Lustrado e o Lord Seraphim, o Encantador.</div> <div>Lentius foi encarregado de educar o povo a respeito de outras maneiras de governo, assim como de espalhar a informação da Revolta de maneira discreta.</div> <div>Barndolph foi encarregado de se infiltrar no conselho dos nobres e adquirir informações do rei.</div> <div>No dia da marcha pacífica, Valerian buscando poder, traiu seu irmão Edgar, Lentius e Barndolph, encorajando a revolução.</div> <div>Edgar foi enforcado vivo, para toda população ver. Lentius foi preso em regime perpétuo. Barndolph foi descoberto e um mandato de execução foi aberto em seu nome, porém de alguma forma ele escapou.</div> <div>A revolução fracassou, e desde então hoje marcas no coração das pessoas.</div> <div>O desejo de ter uma vida melhor não morreu na alma do povo, eles mesmo após a morte de Edgar continuaram uma revolta desapercebida e sangrenta.</div> <div>Foi nesse momento que Aelwilde Aelius Marwen • Lord Valerian, o Dourado, entregaram a fórmula do Éter Dourado ao rei.</div> <div>Sendo distribuída a população, logo eles esqueceram os desejos revolucionários e o príncipe Edgar.</div>

Éter Dourado

Éter Dourado

O Éter Dourado é uma substância mágica e misteriosa que desempenha um papel central na economia e na sociedade de Thalassar. O uso do Éter deixa quem o utilizou em um estado de êxtase extremo, fazendo o usuário perder a noção do tempo e até mesmo esquecer suas preocupações durante o tempo de utilização.

Produção do Éter Dourado:

O Éter Dourado é produzido através de um processo alquímico complexo, realizado por alquimistas e magos especializados. A substância é extraída de fontes naturais, como minerais raros e plantas mágicas, que são então submetidos a uma série de rituais e encantamentos para extrair sua essência mágica.

Os detalhes exatos do processo de produção do Éter Dourado são mantidos em segredo pelos alquimistas, que guardam cuidadosamente seus métodos e técnicas para evitar que a substância caia em mãos erradas. No entanto, sabe-se que a produção do Éter Dourado é extremamente complexa e requer habilidades mágicas avançadas para ser realizada com sucesso.

O criador do Éter original foi [Alquimista Aelius Marwen](#)

Distribuição do Éter Dourado:

Uma vez produzido, o Éter Dourado é distribuído pelo reino de Thalassar através de canais oficiais controlados pelo Consórcio Nobre. A substância é armazenada em locais seguros e protegidos, onde é dividida em doses e embalada para distribuição para os mercadores e comerciantes autorizados.

Os cidadãos de Thalassar podem adquirir o Éter Dourado em lojas e estabelecimentos licenciados, onde é vendido em pequenas ampolas ou frascos. O preço do Éter Dourado pode variar dependendo da demanda e da oferta, e seu uso é regulamentado pelo governo para evitar abusos e dependência.

Efeitos Colaterais do uso:

- Dependência:** O uso prolongado do Éter Dourado pode levar à dependência física e psicológica, fazendo com que os usuários se tornem cada vez mais dependentes da substância para funcionar no dia a dia.
- Efeitos Mentais:** O Éter Dourado pode causar efeitos mentais adversos, como confusão, alucinações e delírios, especialmente em doses elevadas ou em pessoas sensíveis à magia.
- Efeitos Físicos:** O uso excessivo do Éter Dourado também pode ter efeitos físicos negativos, como fraqueza muscular, tremores e problemas de coordenação.
- Tolerância:** Com o tempo, os usuários podem desenvolver uma tolerância ao Éter Dourado, o que significa que precisam de doses cada vez maiores da substância para alcançar os mesmos efeitos desejados.
- Perda completa da sanidade:** Depois de muito tempo de uso, o cérebro do usuário perde suas funções e instintos primários, tomando o usuário em um "zumbi"

- **Thalassar:** O reino de Thalassar é sem dúvidas a maior estrutura social humana que habita a Árvore anciã, sendo uma oligarquia monárquica hereditária, Thalassar é composta por inúmeros tipos de povos, sendo vários de outras tribos ao redor da Árvore anciã; Thalassar se encontra no começo da copa da Árvore anciã, um local que fica KM de altura do solo. A vida lá é complicada por conta da pressão atmosférica e o ar rarefeito, mas os habitantes da região conseguiram se adaptar as condições climáticas com o tempo, desenvolvendo inúmeros meios de sobrevivência para lidar com a pressão e o clima.
- **Estrutura Política:**
 - **Monarquia:** Thalassar é uma monarquia hereditária, que se mantém de forma tirânica. Ninguém tem mais poder que o monarca, sendo ele quem organiza e dita as regras do reino. A família real Abdul, reivindica a linhagem do primeiro rei Aerion. O monarca é considerado divinamente inspirado por Aerathys, a antiga.
 - **Consórcio Nobre:** Uma coalizão de nobres e comerciantes poderosos que controlam os recursos financeiros do reino, em prol da família real. Eles trabalham em estreita colaboração com os monarcas para manter a circulação de Éter dourado no reino. Um nobre bastante presente no consórcio, é Lord Valerian, o Dourado
- **Órgãos Legislativos e Judiciais:** Thalassar também possui órgãos legislativos e judiciais, que auxiliam na administração e aplicação das leis do reino. O Parlamento de Thalassar é composto por representantes eleitos das diferentes regiões do reino, responsáveis por propor e votar em leis e políticas públicas. Além disso, há um sistema judicial independente, encarregado de garantir a justiça e a aplicação imparcial das leis de Thalassar. Um membro do conselho jurídico que muito se destaca é Lady Elara Lysandra.
- **Desigualdade Crescente:** A dependência do Éter Dourado tem exacerbado a desigualdade social em Thalassar, com a elite governante desfrutando de privilégios luxuosos enquanto a maioria da população vive na pobreza e na miséria.
- **Economia:** Thalassar desenvolveu, ao longo dos anos, uma maneira de transportar magicamente minerais e rochas magicamente do solo até o topo da Árvore anciã. Eles utilizam um elevador mágico que sobe esses metais preciosos até uma área de refinamento. A economia de Thalassar é baseada no comércio de metais preciosos com a outras tribos, as vezes trocando comida e artigos animais por eles. Thalassar não é dependente das outras tribos economicamente, tendo plantações próprias em estufas mágicas. Eles também produzem artigos de luxo como vinho, tecidos e outros.
- **Extração Mineral:** Thalassar é rico em recursos minerais, com depósitos abundantes de minério de ferro, ouro, prata e outras preciosidades espalhadas por seu solo fértil. Os cidadãos do reino dedicam-se à mineração, utilizando técnicas avançadas e equipamentos mágicos para extrair esses minerais do solo.

- Magia de Transporte: Para superar os desafios logísticos de transportar os minerais do solo até o topo da árvore anciã, os habitantes de Thalassar desenvolveram uma forma especializada de magia de transporte. Utilizando encantamentos e feitiços poderosos, os mineiros são capazes de levitar e mover grandes quantidades de minerais através do ar até os depósitos no topo da árvore anciã.

- Comércio e Venda:

No topo da árvore anciã, os minerais são processados e refinados em metais preciosos e gemas deslumbrantes. Esses produtos são então vendidos para os mercadores e comerciantes que visitam Thalassar, gerando uma fonte significativa de receita para o reino. Além disso, Thalassar também exporta seus minerais para as outras tribos, alimentando o comércio e fortalecendo sua posição econômica.

- Cultura e Sociedade:

-Arte e arquitetura: Thalassar é conhecida por sua arquitetura majestosa, que combina elementos naturais e mágicos em construções impressionantes. Pode haver grandes palácios, templos ornamentados e monumentos esculturais que refletem a história e os valores do reino. Além disso, a arte visual, como pintura e escultura, pode ser altamente valorizada, retratando paisagens deslumbrantes, figuras lendárias e temas mitológicos.

- A música desempenha um papel importante na vida cotidiana de Thalassar, com uma rica tradição de canções folclóricas, melodias instrumentais e danças vibrantes. Festivais sazonais podem ser marcados por apresentações musicais e competições de dança, onde os artistas demonstram suas habilidades e celebram a cultura do reino.

- Literatura e História: Thalassar tem uma tradição oral rica em histórias, lendas e mitos transmitidos de geração em geração. Estes contos incluem narrativas sobre heróis lendários, e a história do continente de Eudoria. Um grande contador e historiador de Thalassar é o Professor Lemiux.

- A revolta dos desesperados: Durante o reinado de Doug Abdul, O povo de Thalassar começou a se farta dos malefícios causados pela evolução da sociedade. O trabalho era abusivo, e a jornada de trabalho era tão árdua que muitos esqueciam como era antes da evolução tecnológica e da mineração. Os habitantes de Thalassar todos os dias perdiam horas de vida a troco de moedas, para poder comprar água e comida. Depois de alguns anos dessa maneira, o povo se cansou. Não fazia sentido perder a liberdade por alguns trocados. Com o tempo, o povo pegou em armas com ajuda de Lord Edgar Mustawind, O perdedor. Alguns anos após o começo da revolução, ela falhou miseravelmente devido a uma conspiração de Lord Valerian, o dourado, usando o Éter dourado para neutralizar o sentimento de revolta da população.

- Éter Dourado: O Éter Dourado é uma substância mágica e misteriosa que desempenha um papel central na economia e na sociedade de Thalassar. O uso do Éter deixa quem o utilizou em um estado de êxtase extremo, fazendo o usuário perder a noção do tempo e até mesmo esquecer suas preocupações durante o tempo de utilização.

-Efeitos Colaterais do uso:

1. Dependência: O uso prolongado do Éter Dourado pode levar à dependência física e psicológica, fazendo com que os usuários se tornem cada vez mais dependentes da substância para funcionar no dia a dia.
2. Efeitos Mentais: O Éter Dourado pode causar efeitos mentais adversos, como confusão, alucinações e delírios, especialmente em doses elevadas ou em pessoas sensíveis à magia
3. Efeitos Físicos: O uso excessivo do Éter Dourado também pode ter efeitos físicos negativos, como fraqueza muscular, tremores e problemas de coordenação.
4. Tolerância: Com o tempo, os usuários podem desenvolver uma tolerância ao Éter Dourado, o que significa que precisam de doses cada vez maiores da substância para alcançar os mesmos efeitos desejados.
5. Perda completa da sanidade: Depois de muito tempo de uso, o cérebro do usuário perde suas funções e instintos primários, tornando o usuário em um "zumbi"

GUIA DE DESIGN – PERSONAGENS.

Para manter um padrão de qualidade, alguns designs patterns serão estabelecidos;

A criação de personagens pode ou não passar por um processo de concept art. Essa concept art pode ser feita livremente pelo artista, da maneira que quiser, mas para fins de modelo e seguimento, caso a concept seja feita ela deve ser enviada para armazenamento posterior.

- Todas as pixel arts de personagens devem ser exportadas em png, contendo todas as animações em apenas um arquivo, com seus frames em sequência conforme o exemplo a seguir:



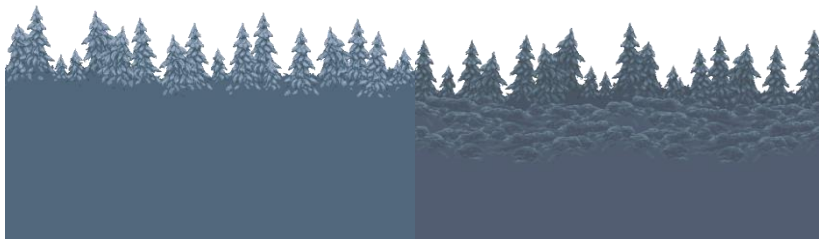
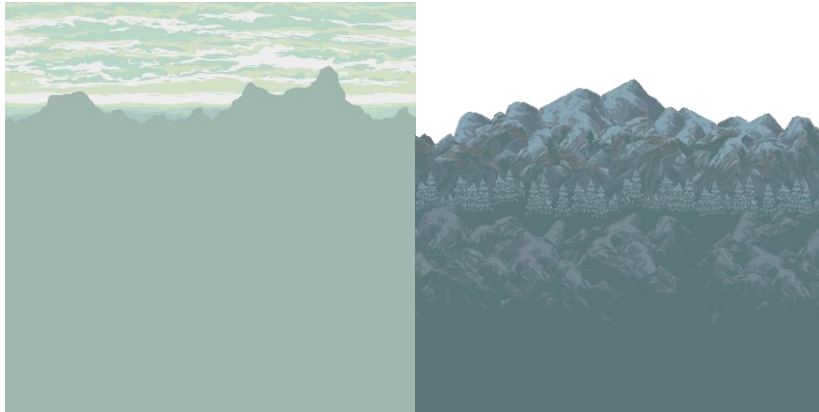
- É necessário também dividir o corpo do personagem em questão em camadas com cada membro do corpo, para facilitar o processo de animação mais tarde.



GUIA DE DESIGN – CENÁRIOS.

A criação de cenários sempre passará por um processo de concept, sendo feito da maneira que os artistas preferirem. Os cenários vão ser discutidos previamente em reuniões ou mensagens, por serem de cunho circunstancial (cada cenário é diferente e leva vários aspectos de Level Design).

Os cenários ****DEVEM**** ser divididos em camadas baseado na profundidade de cada elemento. Segue um exemplo:



Composição final em game:

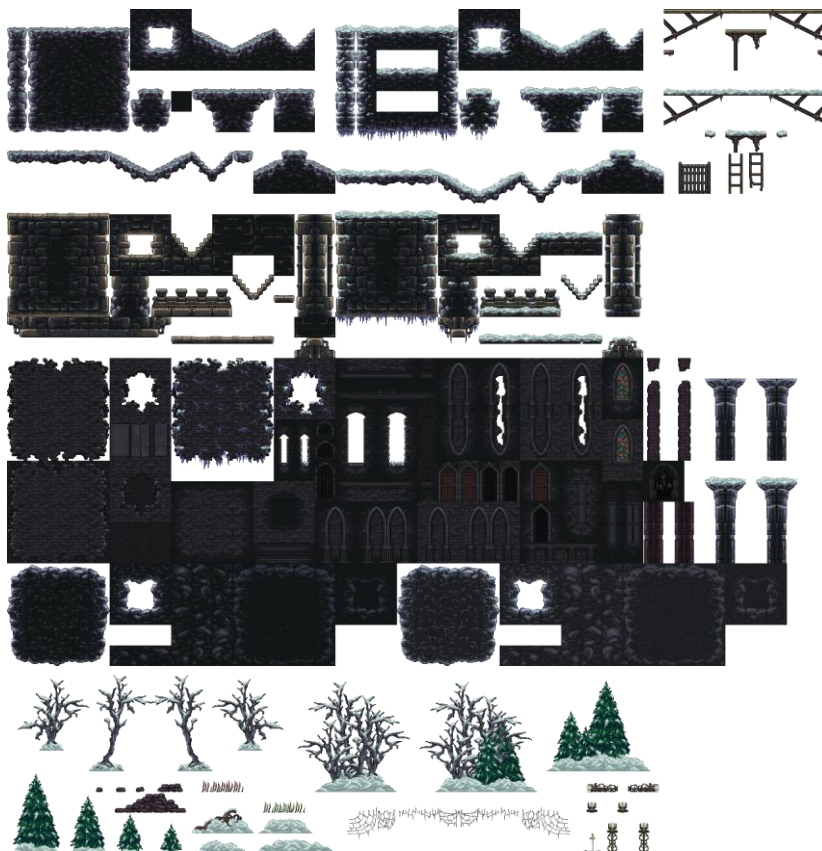


GUIA DE DESIGN – ASSETS E TILESETS.

Para cada cenário, um tileset deve ser feito. tileset é basicamente um arquivo com todas as plataformas, objetos, coisas “colidíveis” com o jogador.

O tamanho de cada tile é 32x32 pixels.

Segue exemplo de um tileset:



GUIA DE DESIGN – PRAZOS E TODOLISTS

Atualmente, não usamos deadlines ou prazos para os designs para manter os artistas com tempo para outras atividades, mas esperamos entregas em prazos propostos pelos artistas. Você define seu próprio prazo, tente ser razoável consigo mesmo para definir o tempo que levaria para realizar um projeto. A definição de tempo não é uma deadline e sim uma previsão para manter um bom fluxo de entregas, não tendo punições por faltar um prazo.

Uma TODO list foi feita com as tarefas estipuladas para cada membro da equipe.

Marketing Cinematics Artistas encarregados: PeachyLemurDrawns TODO: <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Finalizar o conceito da cutscene inicial para Marketing<input type="checkbox"/> Desenhar todos os frames<input type="checkbox"/> Animar	Sophia Character Sprite Artistas encarregados: AllienKitty & Namp <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Conceito inicial da personagem<input checked="" type="checkbox"/> Planejamento de Sprite<input checked="" type="checkbox"/> Animação idle teste: 4 frames<input type="checkbox"/> Animação Pulo<input type="checkbox"/> Animação Corrida<input type="checkbox"/> Animação Morte<input type="checkbox"/> Animação Levar dano<input type="checkbox"/> Animação Baixo HP<input type="checkbox"/> Animação swing Corrente<input type="checkbox"/> Animação ataque de corrente<input type="checkbox"/> Animação SpellCasting<input type="checkbox"/> Animações de desmembramento (Cabeça, braços e pernas)	Backgrounds & Cenários Artistas encarregados: AllienKitty <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Cenário First-view Árvore Anciã: concepts e first-rendering<input type="checkbox"/> Cenário Fundo do Oceano: Sophie break free<input type="checkbox"/> Cenário Old Creepy Forest<input type="checkbox"/> Cenário Base da Árvore, encontro com radilhantes.	Inimigos: Character Sprite Artistas encarregados: Namp <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Humano Radilhante, Concept, Animações<input type="checkbox"/> Humano Cracano, Concept, Animações<input type="checkbox"/> Humano Sussurrador, Concept, Animações<input type="checkbox"/> Besta Ocelânica 1: Concept, Animações <p>(Animações variam para cada inimigo, mas seguem um padrão para Idle, Ataque, Corrida, Levar Dano e Morrer)</p>	Tiles e Assets Artistas encarregados: AllienKitty, Namp <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Texturas de grama para chão e plataforma<input type="checkbox"/> Texturas diversas para compor cenários<input type="checkbox"/> Objetos, Etc
--	--	---	--	---

TODO LIST DESIGN

Artista	Projeto	Status	Previsão de entrega
Mariana (AlienKitty) / Namp	Sophie Sprite Idle Animation	Em andamento	null
Mariana (AlienKitty) / Namp	Sophie Sprite Jump Animation		
Mariana (AlienKitty) / Namp	Sophie Sprite Die Animation		
Mariana (AlienKitty) / Namp	Sophie Sprite Take Damage Animation		
Mariana (AlienKitty) / Namp	Sophie Sprite Low HP Animation		
Mariana (AlienKitty) / Namp	Sophie Sprite Chains Swing Animation		
Mariana (AlienKitty) / Namp	Sophie Sprite Chain Attack Animation		
Mariana (AlienKitty) / Namp	Sophie Sprite Spell Casting Animation		
Mariana (AlienKitty) / Namp	Sophie Sprite Desmembramento Animation		
Namp	Inimigos Sprite Concept (Humanos das diferentes tribos)		
Mariana (AlienKitty)	Cenário First view Árvore Anciã	Em andamento	null
Mariana (AlienKitty)	Cenário Fundo do Oceano: Sophie break free		
Mariana (AlienKitty)	Cenário Old Creepy Forest		
Mariana (AlienKitty)	Cenário Base da Árvore, encontro com radilhantes.		
Mariana (AlienKitty) / Namp	Tiles e Assets: First view Árvore Anciã		
Mariana (AlienKitty) / Namp	Tiles e Assets Fundo do Oceano: Sophie break free		

Link para acesso no GoogleDocs:

<https://docs.google.com/document/d/1mbUS6UMSEb7eXYesw2O9S9KgTEqrf6naOhJgCnevyjg/edit?usp=sharing>