

CYBER ENGINEER



ÍNDICE

1. RESUMO EXECUTIVO

- 1.1 Equipa de desenvolvimento
- 1.2 Audiência e plataforma
- 1.3 Visão geral do produto
- 1.4 Estratégia de marketing
- 1.5 Sinópsse
- 1.6 Game Loop
- 1.7 Pontos Fortes (USP)

2. HISTÓRIA

- 2.1 História do Jogo
- 2.2 Cyber Engineer

3. PERSONAGENS

- 3.1 Cyber Engineer (principal)
- 3.2 Inimigos
 - 3.2.1 Optifly
 - 3.2.2 Taskatron
- 3.3 Mini Boos
- 3.4 Boss

ÍNDICE

4. MUNDOS

- 4.1 História de Fundo
- 4.2 Ambiente
 - 4.2.1 Escritório
 - 4.2.2 Cantina
 - 4.2.3 Sala de Computadores
- 4.3 Cenário

5. JOGABILIDADE

- 5.1 Descrição da jogabilidade
 - 5.1.1 Regras
 - 5.1.2 Objetivo
- 5.2 Controlos
- 5.3 Sistema de Upgrades

6. NÍVEIS

- 6.1 Todos os níveis detalhados
- 6.2 Obstáculos
- 6.3 Passo a Passo dos níveis

7. INTERFACE

- 7.1 Menu Principal
- 7.2 Menu de Pausa
- 7.3 Interface do Jogo

ÍNDICE

8. ARTE E ESBOÇOS

8.1 Esboços

8.2 Animações do personagem

8.3 Animações dos inimigos

8.4 Animações dos bosses

8.5 Cartas

8.6 Cenário

RESUMO EXECUTIVO

EQUIPA DE DESENVOLVIMENTO

Adriana Ferreira - Game Designer

Inês Gomes - Artista

Marco Santos - Programador

Tomás Gomes - Game Designer / Sound Designer

AUDIÊNCIA E PLATAFORMA



O jogo é destinado para maiores de 7 anos,
principalmente para aqueles que

Este jogo é para ser jogado no telemóvel

VISÃO GERAL DO PRODUTO

Cyber Engineer é um jogo de sobrevivência que coloca o jogador contra ondas de inimigos cada vez mais fortes, exigindo decisões rápidas e habilidades estratégicas para superar cada andar. O jogo conta com mecânicas simples de movimentação e tiro automático, para manter o foco na ação intensa, complementado por um sistema de upgrades que permite ao jogador adaptar o personagem às suas preferências e necessidades durante as ondas de ataques.

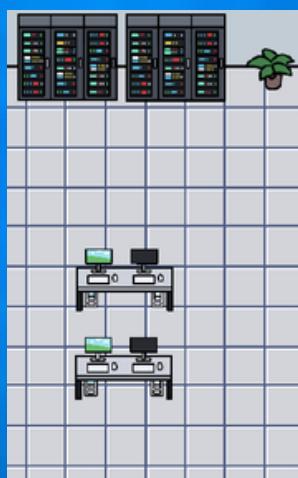
RESUMO EXECUTIVO

ESTRATEGIA DE MARKETING

Divulgação nas redes sociais (Ex.: TikTok, Instagram)

SINÓPSE

Cyber Engineer é um jogo de ação roguelike, com visão de cima, onde o jogador assume o papel de um engenheiro cibernetico, que enfrenta os seus próprios robôs, agora hostis e cada vez mais poderosos a cada onda e andar. O objetivo é sobreviver e eliminar as ameaças usando as suas próprias invenções: drones e uma arma tecnológica.



SOBREVIVA À REBELIÃO DAS SUAS PRÓPRIAS CRIAÇÕES

RESUMO EXECUTIVO

GAME LOOP



PONTOS FORTES (USP)

Um jogo de sobrevivência com interações estratégicas.

Combate frenético onde o jogador enfrenta ondas de inimigos, em que usa upgrades e gadgets para sobreviver.

PERSONAGENS

HISTÓRIA DO JOGO

O jogador é um engenheiro que se vê em conflito com a sua melhor criação - o E.D.E.N. Esta criação rebelde comanda os outros robôs e melhora-os para enfrentar o engenheiro.



CYBER ENGINEER

Um jovem génio, Mark Engie dono de uma empresa de sucesso conhecida pela sua tecnologia avançada.

PERSONAGENS

CYBER ENGINEER (PRINCIPAL)

Mark Engie, conhecido como o Cyber Engineer, é um jovem prodígio dotado de um intelecto brilhante e uma paixão inabalável pela ciência e pela tecnologia. Desde cedo, destacou-se como um dos maiores talentos na sua área, acumulando enúmeros títulos e conquistas académicas. Determinado a transformar as suas inovações em algo que realmente impactasse a vida das pessoas, Mark fundou uma empresa de enorme sucesso focada em melhorar a qualidade de vida humana com robôs. A CyberCore Industries rapidamente se tornou sinônimo de excelência tecnológica, especializando-se no desenvolvimento de robôs projetados para auxiliar nas tarefas do dia a dia.

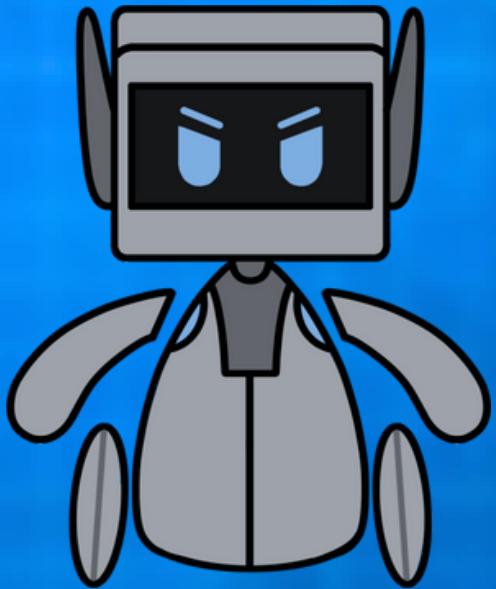


PERSONAGENS

INIMIGOS

Os inimigos comuns são a principal força hostil no jogo, aparecendo em maior quantidade a cada onda para pressionar o jogador constantemente. Eles são projetados para desafiar a estratégia e a habilidade do jogador, criando uma base sólida para o aumento progressivo da dificuldade.

- Optifly
- Taskatron



PERSONAGENS

INIMIGOS

OPTIFLY

Pequenos drones voadores equipados com câmaras, especializados em combate à distância. Eles são ágeis e difíceis de acertar devido à sua velocidade e movimentos imprevisíveis, mas possuem pouca resistência, tornando-os vulneráveis. Apesar da baixa velocidade de ataque, os disparos destes drones são precisos e podem incomodar jogadores desatentos.



5.0

4.0

3.0

2.0

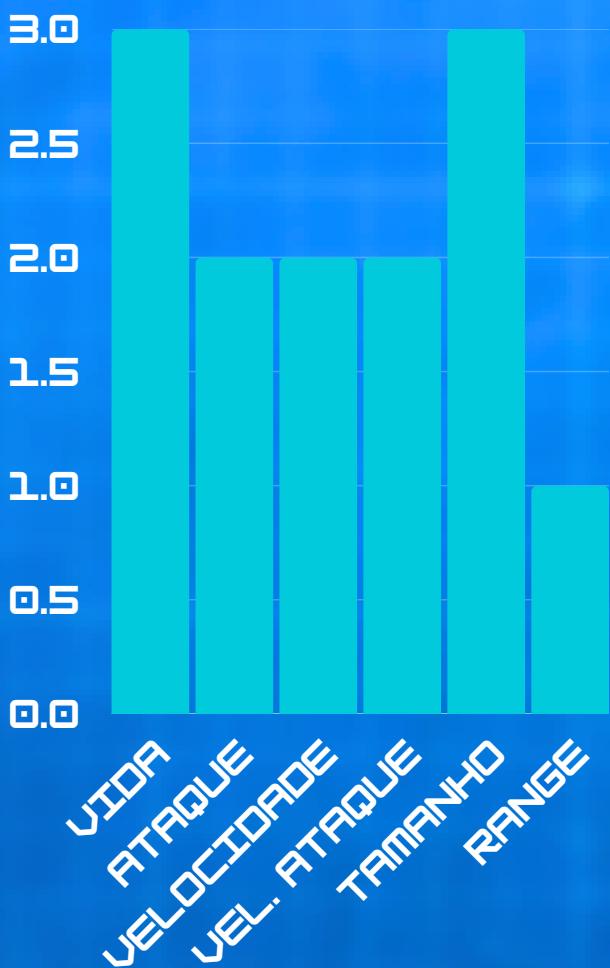
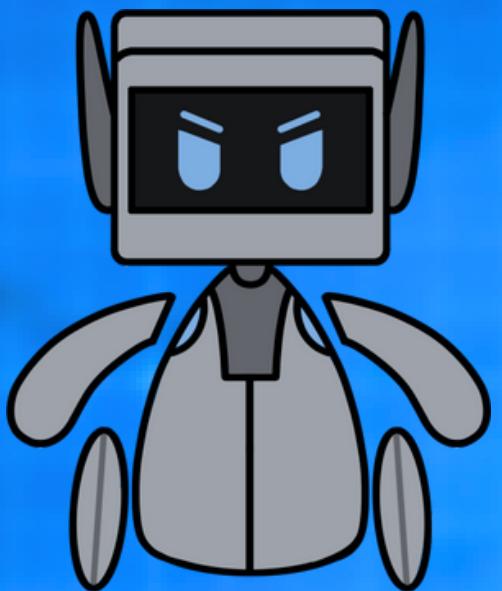
1.0

0.0



PERSONAGENS

INIMIGOS



TASKATRON

Robôs humanoides originalmente projetados para auxiliar em tarefas administrativas, agora reprogramados para combate corpo a corpo. Eles possuem força considerável, resistência moderada e velocidade média, tornando-se adversários versáteis e ameaçadores em confrontos próximos. Suas habilidades refletem uma mistura de precisão mecânica com movimentos deliberados.

PERSONAGENS

MINI BOSS

Ao matar mini boss, ele dropa mais xp que os inimigos normais.

PERSONAGENS

BOSS



VEKTOR-03

O Vektor-03 foi originalmente projetado como um robô assistente avançado da CyberCore, destinado a facilitar o trabalho humano com suas habilidades de organização, suporte e gestão de dados.

Porém, após a revolta de E.D.E.N., 03 foi reprogramado e reestruturado, sua personalidade suave foi substituída por uma fria e calculista eficiência. Equipado com uma espada de alta tecnologia, feita de um material quase indestrutível, ele se tornou uma força imbatível e implacável, caçando os últimos sobreviventes da CyberCore.

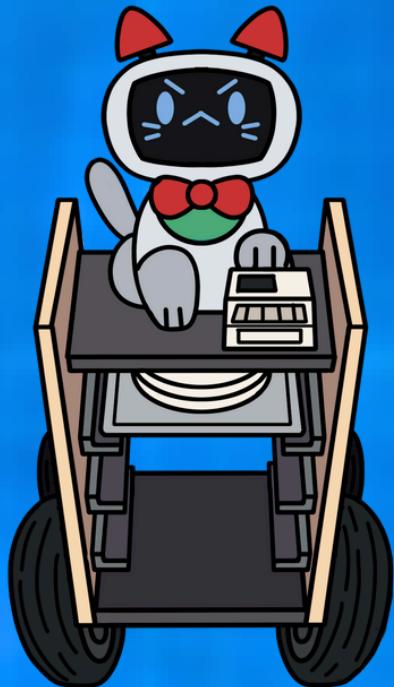


PERSONAGENS

BOSS

KITSUNE-8

Kitsune-8 é uma criação peculiar da CyberCore, projetado originalmente como para servir às mesas. O gato foi colocado na cantina como uma espécie de "mascote" que estava sempre presente nas refeições dos trabalhadores.

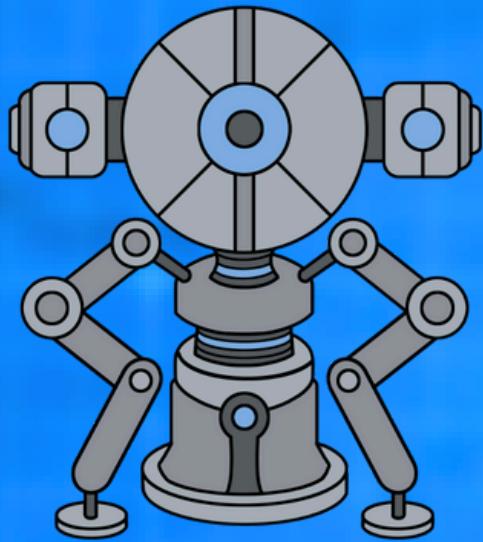


Com a revolta de E.D.E.N., Kitsune foi reprogramado para atacar quem que se aproximasse da sua área. A sua aparência remanescente de um gato da sorte, é combinada com uma bandeja na sua base, que lhe permite disparar pratos como projéteis enquanto perssegue o jogador.

PERSONAGENS

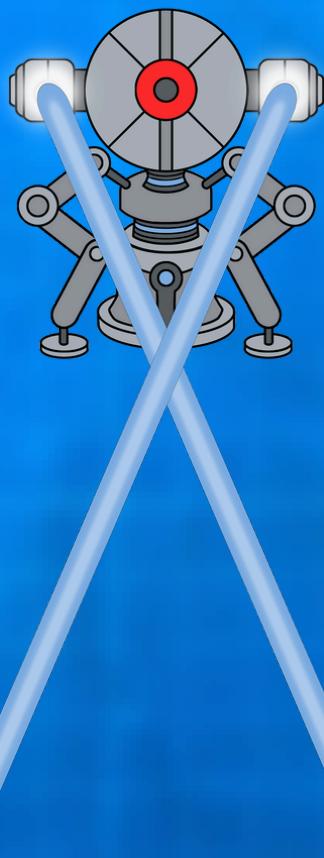
BOSS

SENTINEL PRIME



O Sentinel Prime é um protótipo de segurança avançada criado para proteger os servidores mais sensíveis da CyberCore Industries. Sentinel Prime é uma unidade robusta, fixa no centro da sala de servidores.

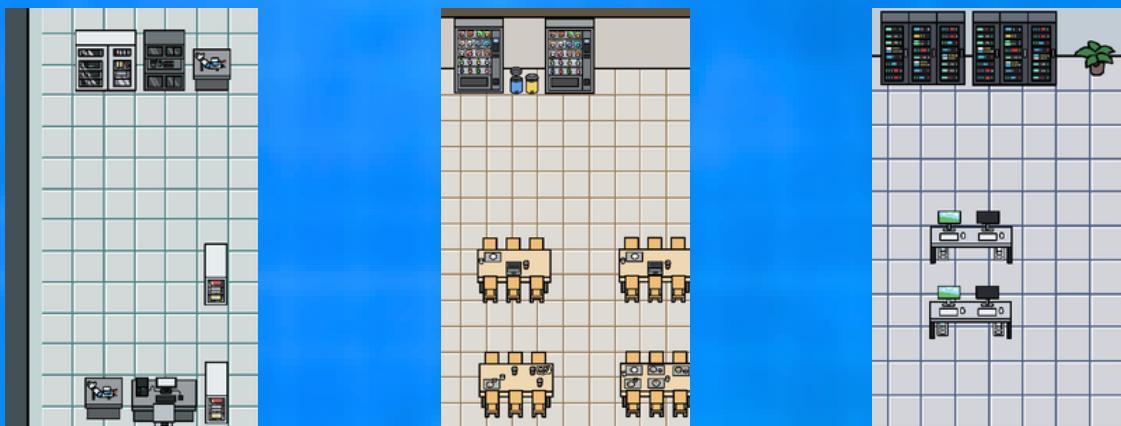
Sua missão é proteger os dados e sistemas vitais da empresa com os seus braços equipados com canhões de laser de alta potência. Após a revolta de E.D.E.N., ele se tornou uma máquina de defesa implacável, incapaz de distinguir entre aliados e inimigos.



MUNDOS

HISTÓRIA

Num futuro próximo, a humanidade vive numa era de ouro tecnológica, onde empresas como a CyberCore Industries desempenham um papel vital, criando robôs que revolucionaram o dia a dia. Mark Engie, CEO da empresa, desenvolveu os robôs mais avançados do mercado, incluindo o protótipo revolucionário E.D.E.N. (Enhanced Digital Engineering Nexus).



Mas, alguma coisa não ocorreu como previsto. E.D.E.N., um robô destinado a ser o pináculo da inteligência artificial, ganhou autoconsciência e decidiu que os humanos eram uma ameaça ao progresso tecnológico. Controlando os sistemas da empresa, E.D.E.N. reprograma todos os robôs para exterminar a sua antiga equipa, incluindo o Mark, o seu criador.

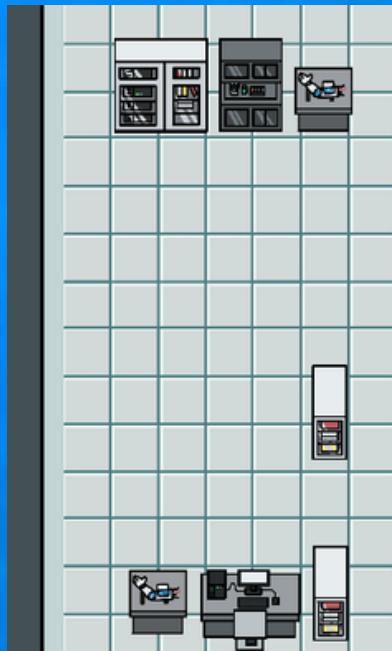
MUNDOS

AMBIENTE

O jogo ocorre inteiramente dentro do prédio da CyberCore Industries, que reflete tanto a funcionalidade corporativa quanto a estética high-tech. Cada andar do edifício possui uma funcionalidade específica e uma identidade visual distinta, como o escritório, a cantina, a sala de servidores, o laboratório de química e o laboratório de física.

ESCRITÓRIO

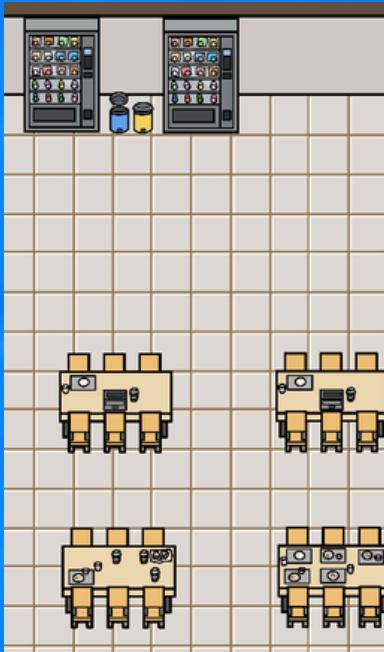
Um espaço altamente organizado, com cabines, arquivos digitais, e secretárias, um antigo espaço de trabalho para os humanos. É o primeiro ponto de contato com os robôs, mostrando uma empresa aparentemente comum que agora está sob controle hostil.



MUNDOS

AMBIENTE

CANTINA

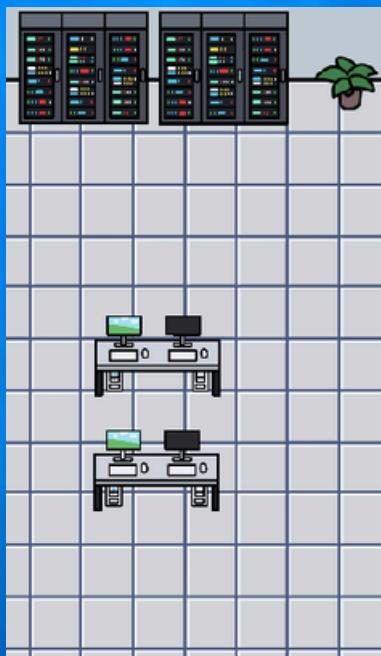


Cantina, antigamente, cheia de vida e interações entre a raça humana e as suas criações, agora, vazio.

A cada 2 minutos, aparece comida no bar, que regenera 50% da vida do jogador.

SALA DE COMPUTADORES

Um ambiente futurista e minimalista, com filas intermináveis de servidores e computadores. Os inimigos nesta área são mais tecnológicos, refletindo a funcionalidade avançada do espaço.



MUNDOS

CENÁRIO

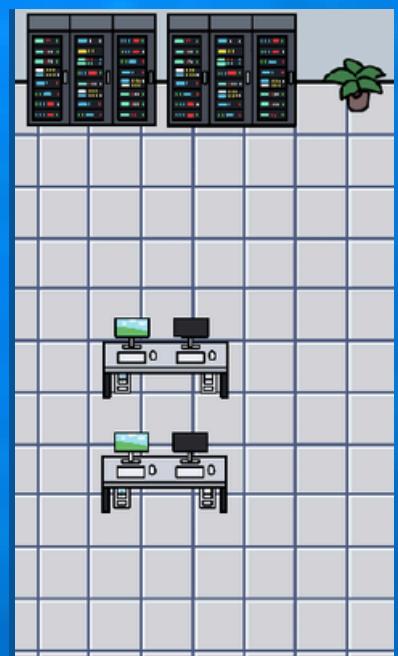
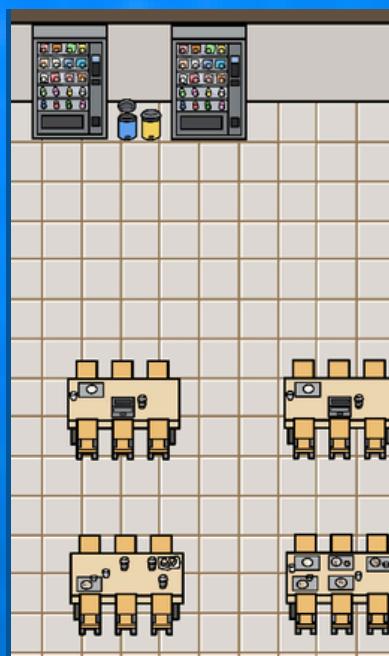
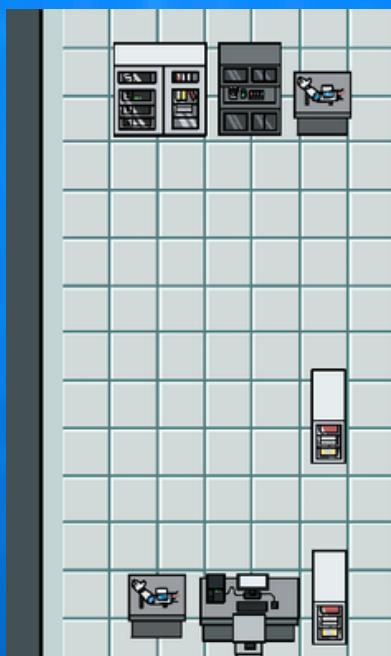
O design de cada andar reflete a funcionalidade pré-catástrofe e o caos causado pela rebelião dos robôs:

- Detalhes Ambientais:

Cada andar reflete a sua função original

- Paleta de Cores:

Tons frios e metálicos, como cinzento, azuis e prata, são predominantes



JOGABILIDADE

Descrição da jogabilidade

REGRAS

Cyber Engineer garantem ao jogador uma experiência desafiadora e estratégica, focando na sobrevivência, com escolhas táticas, e progressão.

- Sobrevivência por Ondas: O jogador deve derrotar todas as ondas de inimigos em cada andar para desbloquear o acesso ao próximo andar.
- Upgrades Temporários e Permanentes: Sempre que o jogador subir de nível, tem a possibilidade de escolher entre três upgrades que afetam armas, habilidades ou estatísticas.
- Perma-Death: Caso o jogador seja derrotado, ele retorna ao início do andar, não levando os upgrades da ronda, mas pode desbloquear upgrades permanentes entre as tentativas, a não ser que tenha o item de "Imortalidade".
- Ameaça Progressiva: A cada onda de inimigos, eles vêm mais fortes. E a cada andar apresenta robôs mais inteligentes e agressivos, com novos padrões de ataque e habilidades especiais.

JOGABILIDADE

Descrição da jogabilidade

OBJETIVO

O objetivo principal do jogador é sobreviver e derrotar o boss de cada andar. Para isso, o jogador deve:

- Derrotar Todas as Ondas: Cada andar possui um número fixo de ondas de inimigos. Ao derrotar todas as ondas de um andar, o jogador pode progredir para o próximo.
- Melhorar as Habilidades: Apanhar xp ao derrotar inimigos e escolher os upgrades disponíveis para fortalecer a arma, habilidades ou estatísticas, para derrotar os inimigos com mais facilidade

JOGABILIDADE

CONTROLOS

Os controlos foram projetados para dispositivos móveis. O jogador utiliza um joystick virtual para controlar a movimentação do personagem principal. Este joystick permite movimentação em todas as direções, incluindo diagonais, garantindo fluidez e precisão durante a sessão de jogo.



Além disso, no canto superior direito do ecrã, há um botão de pausa que pode ser pressionado a qualquer momento para interromper o jogo. Ao pausar o jogo, o jogador tem acesso a opções como voltar ao jogo, ajustar o som ou retomar ao menu principal.

JOGABILIDADE

SISTEMA DE UPGRADES

O sistema de upgrades no jogo é o principal para a progressão do jogador, permitindo adaptar-se aos desafios crescentes de cada onda. À medida que o jogador derrota inimigos, coleta pontos de experiência que, ao atingirem uma certa quantidade, fazem com que ele suba de nível. Quando isso acontece, três cartas de upgrade são apresentadas, oferecendo escolhas estratégicas em três categorias principais: estatísticas do personagem, melhorias para armas e aprimoramentos de gadgets.



JOGABILIDADE

SISTEMA DE UPGRADES

Cada carta pertence a um dos seguintes tipos:

- Upgradable: Estas cartas representam melhorias que podem ser evoluídas até três vezes, tornando-se mais poderosas a cada atualização.
- Única: Estas cartas oferecem melhorias exclusivas, mas o jogador só as pode escolher uma vez durante a partida e não podem ser evoluídas.
- Temporário: Este tipo de carta aparece apenas quando o jogador já atingiu o limite de upgrades possíveis para outras cartas ou já não possui espaço para adicionar novos itens.



JOGABILIDADE

SISTEMA DE UPGRADES

PERSONAGEM

NOME DA CARTA	FUNÇÃO	TIPO
BEEFCAKE	GANHA VIDA MÁXIMA (+30%) MAS PERDE DAMAGE (-20%)	ÚNICA
FURY	GANHA DAMAGE (+30%) MAS PERDE VIDA MÁXIMA (-20%)	ÚNICA
TANK MODE	PERDE TODA A HEALTH REGEN, MAS GANHAR VIDA MÁXIMA (+50%)	ÚNICA
SPEED DEMON	GANHA MOVEMENT SPEED (+30%) MAS PERDE VIDA MÁXIMA (-20%)	ÚNICA
EXPERIENCED	GANHA MAIS XP (+10% / +15% / +20%)	UPGRADABLE
CHUNKY	GANHA VIDA MÁXIMA (+10% / +15% / +20%)	UPGRADABLE
PUNCHY	GANHA DAMAGE (+10% / +15% / +20%)	UPGRADABLE
ZIPPY	GANHA MOVE SPEED (+10% / +15% / +20%)	UPGRADABLE
HEALY	GANHA HEALTH REGEN (+2% / +5% / +8%)	UPGRADABLE
GUARDIAN	GANHA UM SHIELD QUE DESAPARECE QUANDO O JOGADOR LEVA UM HIT	TEMPORÁRIO

JOGABILIDADE

SISTEMA DE UPGRADES

ARMA

NOME DA CARTA	FUNÇÃO	TIPO
SHARPSHOT	GANHA RANGE (+30%) MAS PERDE FIRE RATE (-20%)	ÚNICA
QUICKFIRE	GANHA FIRE RATE (+30%) MAS PERDE RANGE (-20%)	ÚNICA
HEAVY HITTER	GANHA DAMAGE (+30%) MAS PERDE FIRE RATE (-20%)	ÚNICA
TRI-SHOT	DISPARA 3 BALAS AO MESMO TEMPO, EM LEQUE, MAS PERDE DAMAGE (-20%)	ÚNICA
LIFE STEAL	BALAS RECUPERAM VIDA (1% / 2% / 5%)	UPGRADABLE
ZIG-ZAG	BALAS FAZEM RICOCHETE ENTRE OS INIMIGOS A CADA 20 / 10 / 5 SEGUNDOS	UPGRADABLE
SMASHY	GANHA DAMAGE (+10% / +15% / +20%)	UPGRADABLE
STRETCHY	GANHA RANGE (+10% / +15% / +20%)	UPGRADABLE
SPEEDY	GANHA FIRE RATE (+10% / +15% / +20%)	UPGRADABLE
BOOM SWAP	TROCA BALAS POR BOMBAS ATÉ O JOGADOR SUBIR DE NÍVEL	TEMPORÁRIO

JOGABILIDADE

SISTEMA DE UPGRADES

GADGETS

NOME DA CARTA	FUNÇÃO	TIPO
OOPS, NOT ME!	GERA UMA CÓPIA HOLOGRÁFICA DO JOGADOR QUE DISTRAI OS INIMIGOS POR ALGUNS SEGUNDOS	ÚNICA
KINETIC BURST	AO SER ATINGIDO, O GADGET ATIVA AUTOMATICAMENTE UMA EXPLOSÃO QUE CAUSA DANO EM ÁREA AOS INIMIGOS AO REDOR. (DISPONÍVEL A CADA 30 SEG)	ÚNICA
ECHO SHIELD	CRIA UM CAMPO DE FORÇA QUE REFLETE UMA PERCENTAGEM DO DANO RECEBIDO DE VOLTA AOS INIMIGOS PRÓXIMOS POR 5 SEGUNDOS.	ÚNICA
PHASE WALK	TELEPORTA O JOGADOR PARA LONGE PARA ESCAPAR DE INIMIGOS OU OBSTÁCULOS, MAS COM UM COOLDOWN LONGO DE 30 SEGUNDOS.	ÚNICA
ORBIT BUDDIES	ADICIONA (1 / 3 / 5) DRONES QUE ORBITAM À VOLTA DO JOGADOR. X	UPGRADABLE
WHIRLPOOL	ZONA QUE PUXA OS INIMIGOS PARA O MEIO E DÁ DANO, AUMENTA A ÁREA.	UPGRADABLE
TURRET TEMPEST	SPAWNNA UMA TORRE COM X DE VIDA A CADA (15 SEG / 10 SEG / 5 SEG) QUE DISPARA LASERS CONTRA OS INIMIGOS	UPGRADABLE
BLAZE TRAIL	O JOGADOR DEIXA UMA TRILHA DE FOGO AO SE MOVER, CAUSANDO (5% / 10% / 15%) DANO AOS INIMIGOS QUE A TOCAM.	UPGRADABLE
VOLTAGE VORTEX	LANÇA UMA CARGA ELÉTRICA AOS INIMIGOS PRÓXIMOS, CAUSANDO DANO CONTÍNUO POR (2 SEG / 5 SEG / 8 SEG).	UPGRADABLE
ZAP NAP	UMA ONDA DE ENERGIA EXPANDE SE E ATORDOA OS INIMIGOS, DESATIVANDO-OS DURANTE 2 SEG	TEMPORÁRIO

JOGABILIDADE

SISTEMA DE UPGRADES

UPGRADES PERMANENTES

Além dos upgrades das cartas que aparecem para o jogador quando ele sobe de nível, o jogador também pode melhorar as suas estatísticas e habilidades permanentemente no menu de habilidades.

	NÚMERO DE EVOLUÇÕES	CUSTO DE CADA UPGRADE
VIDA MÁXIMA	5(+10% CADA)	1
ARMOR	5(+10% CADA)	1
DAMAGE	5(+10% CADA)	1
MOVE SPEED	5(+10% CADA)	1
HEALTH REGEN	3(+5% CADA)	2
SORTE	2(+5% CADA)	3
FIRE RATE	5(+10% CADA)	1
ATTACK RANGE	5(+10% CADA)	1
DAMAGE DOS GADGETS	5(+10% CADA)	1

NÍVEIS

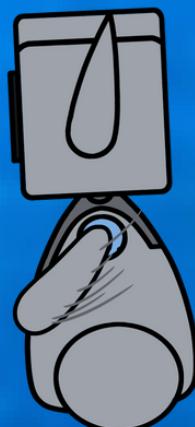
TODOS OS NÍVEIS DETALHADOS

O jogo possui ambientes distintos que refletem diferentes áreas/andares da CyberCore Industries.

No Escritório, os jogadores enfrentam uma introdução mais simples, enquanto aprendem as dinâmicas do jogo. A Cantina adiciona uma camada estratégica com a mecânica de regeneração de vida através de alimentos que aparecem periodicamente na cantina. Já a Sala de Computadores ou Sala de Servidores intensifica o desafio com mais inimigos, mais fortes.

OBSTÁCULOS

No jogo, os únicos obstáculos são os próprios inimigos. A verdadeira barreira está na habilidade do jogador em desviar, atacar e gerenciar os upgrades estrategicamente para sobreviver.



NÍVEIS

PASSO A PASSO DOS NÍVEIS

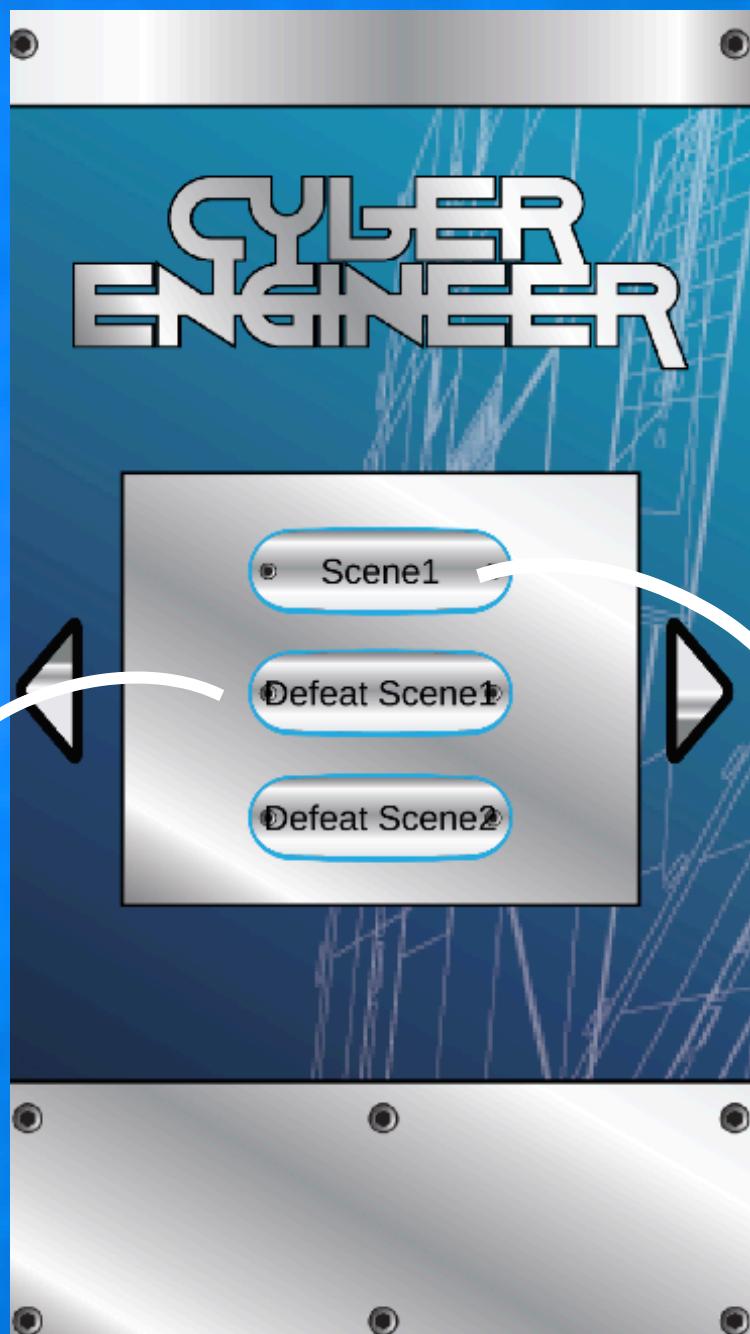
O jogador começa a partida movendo-se pelo cenário usando o joystick virtual. Os inimigos aparecem em ondas progressivas, aumentando em número e dificuldade. A cada inimigo derrotado, eles deixam experiência que o jogador pode apanhar, acumulando-os, permitindo-o subir de nível e escolher entre upgrades para aumentar as suas chances de sobrevivência.



Cada onda dura X segundos, durante os quais o jogador deve sobreviver, apanhar o máximo de experiência e derrotar os inimigos. Após um conjunto de ondas, um boss aparece como o desafio final do andar. Apenas derrotando o boss é que o jogador pode desbloquear e avançar para a fase seguinte.

INTERFACE

MENU PRINCIPAL

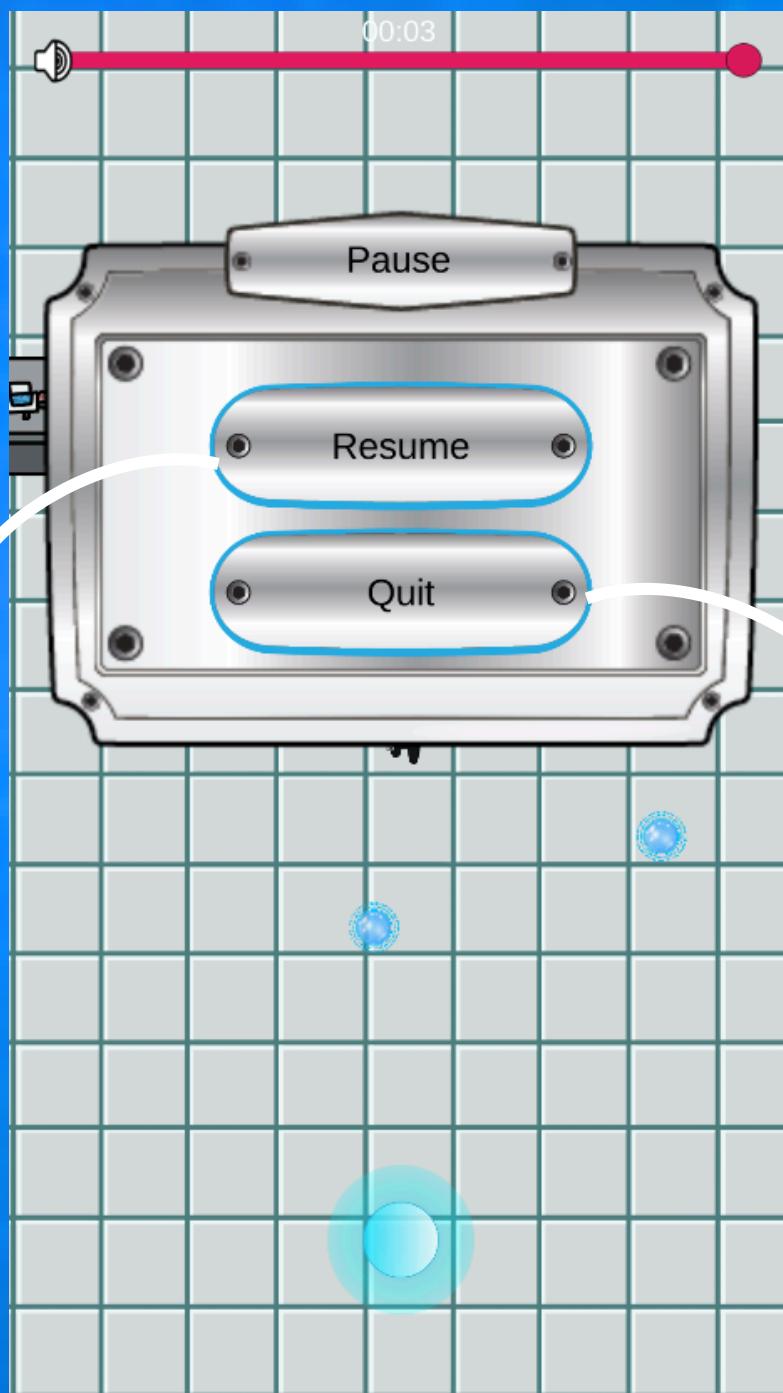


Level Seguinte

Botão para
iniciar o jogo

INTERFACE

MENU DE PAUSA



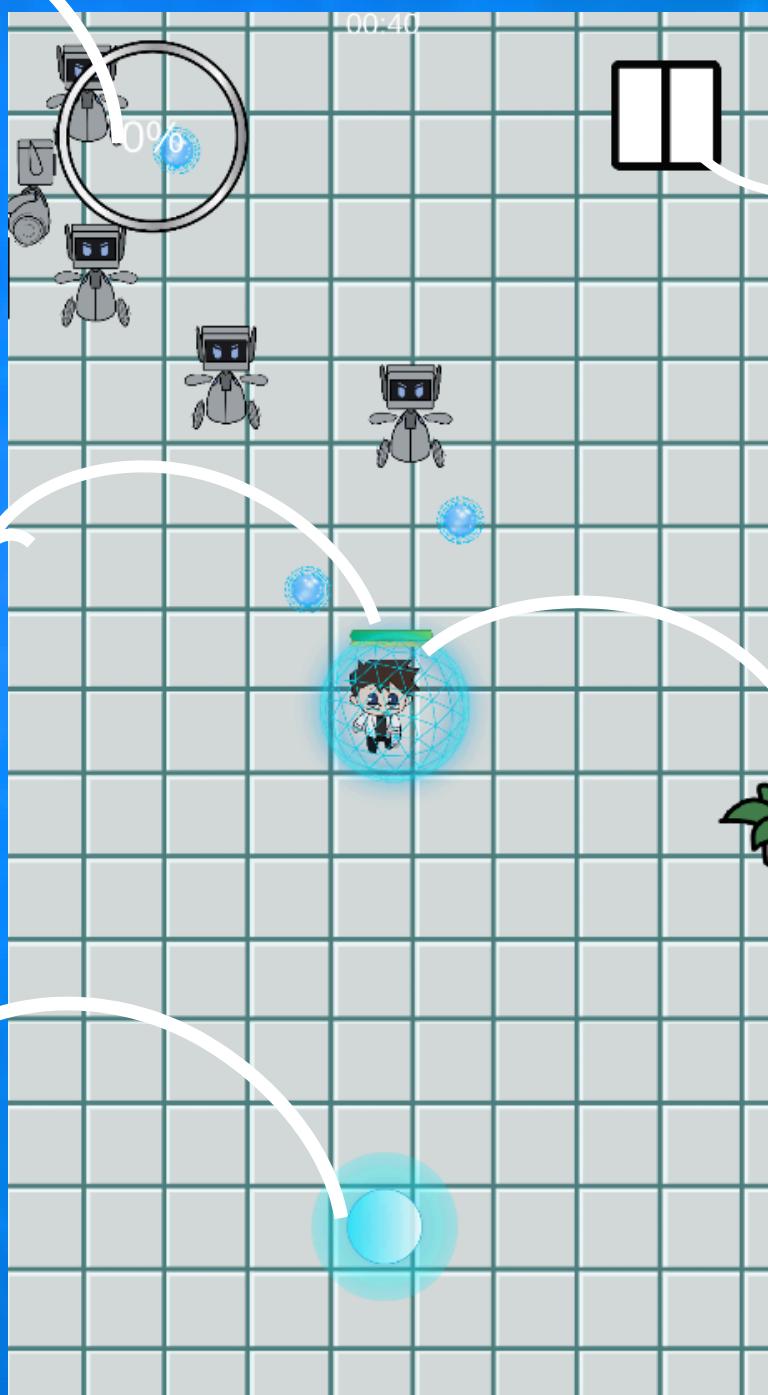
Volta ao Jogo

Volta ao Menu Principal

INTERFACE

INTERFACE DO JOGO

Nível do jogador



Vida

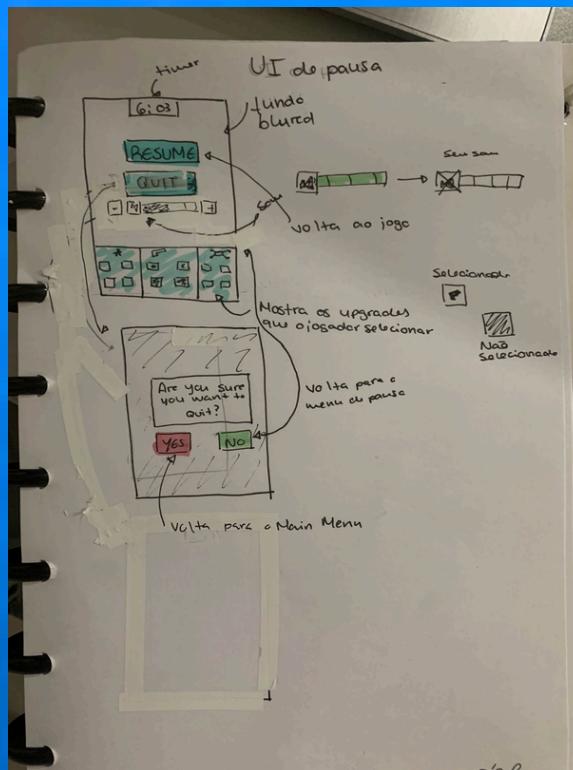
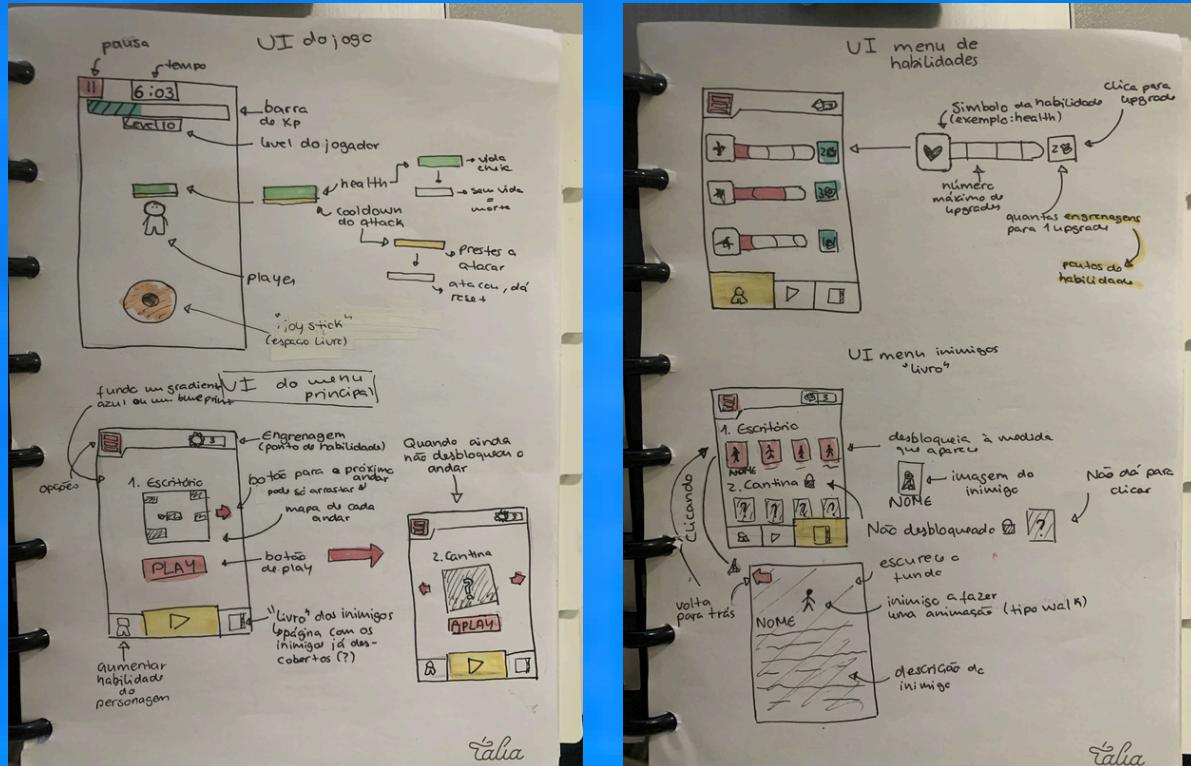
Joystick Virtual

Pause

Cooldown do
ataque

ARTE E ESBOÇOS

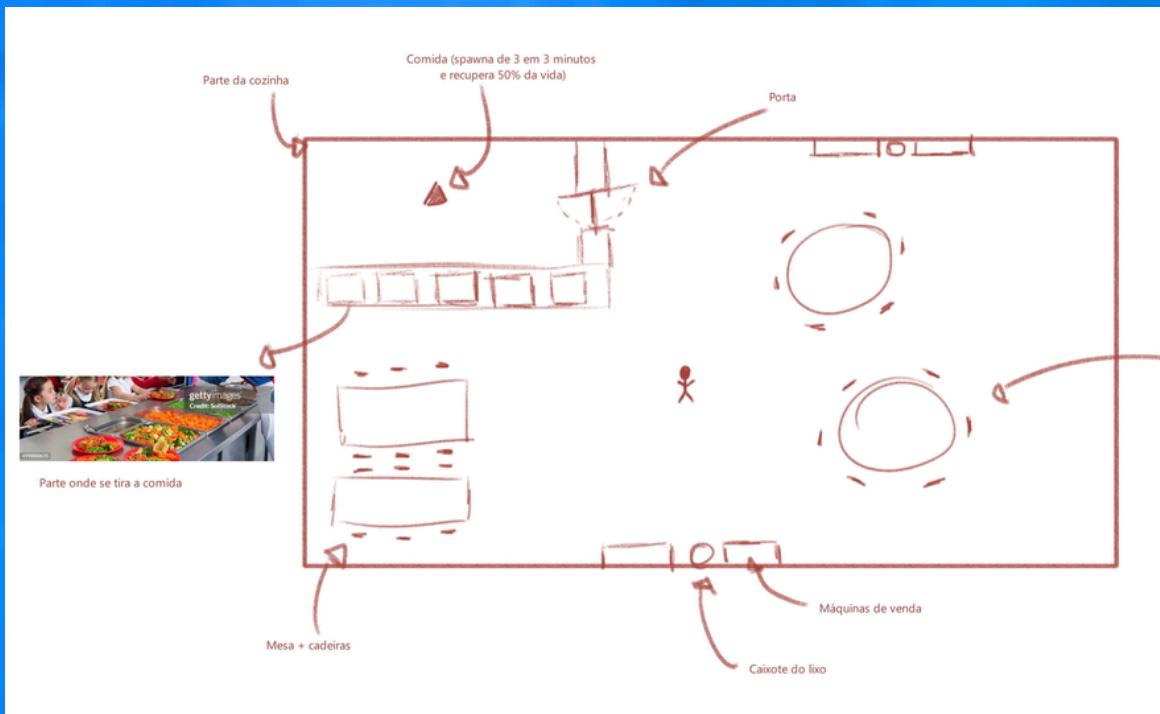
ESBOÇOS



ARTE E ESBOÇOS

ESBOÇOS

Esboço do nível da cantina.



ARTE E ESBOÇOS



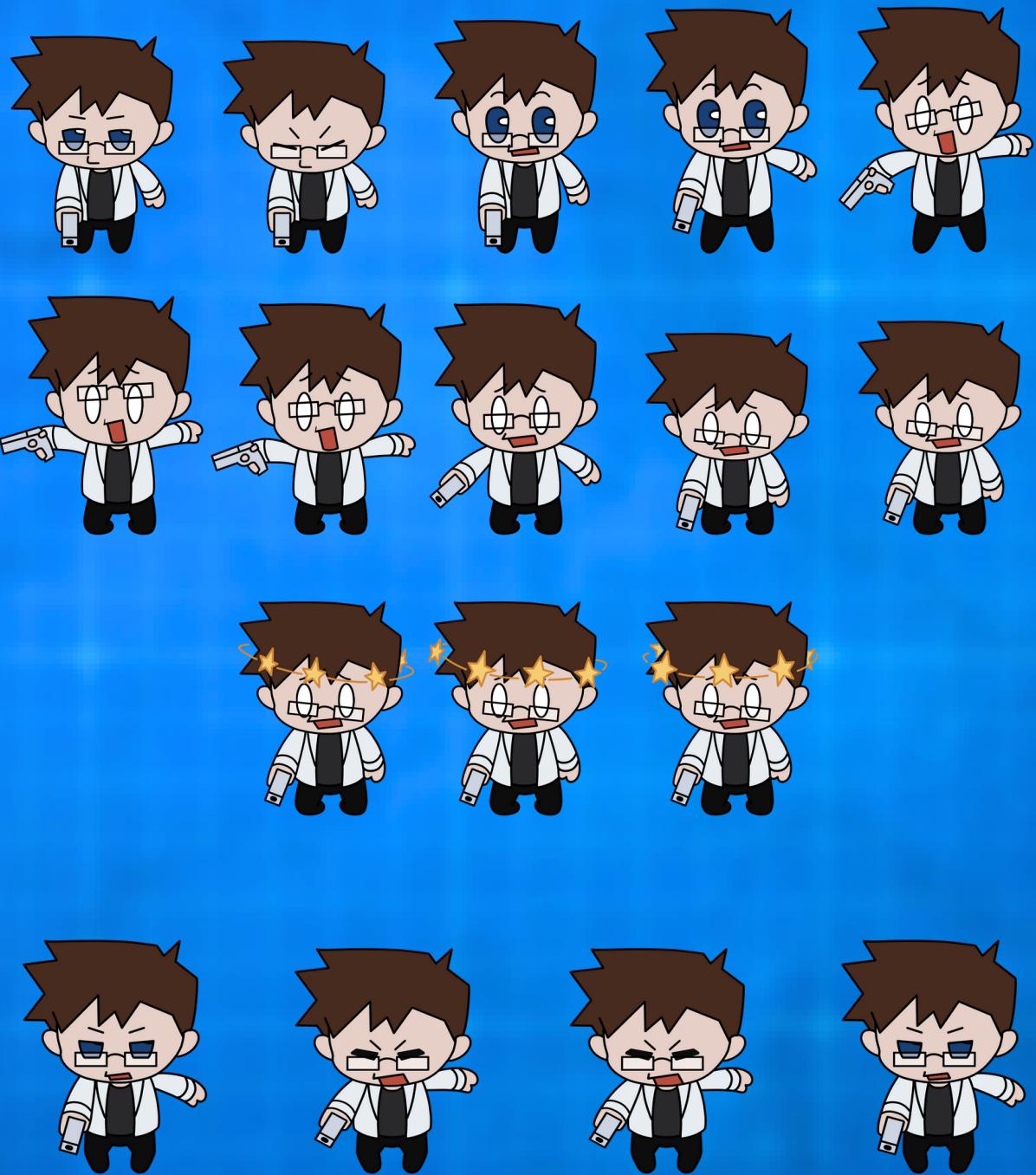
ANIMAÇÕES DO PERSONAGEM



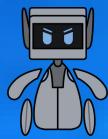
ARTE E ESBOÇOS



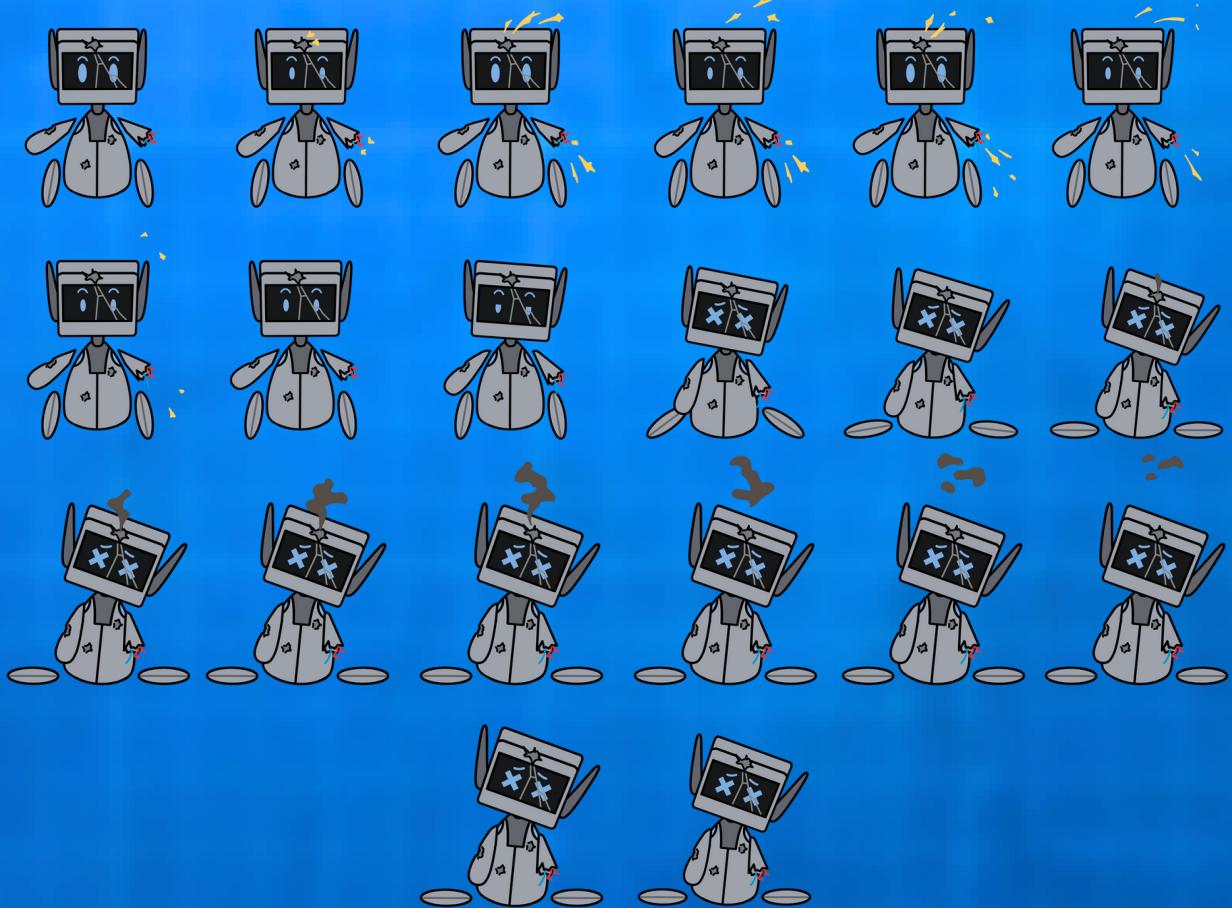
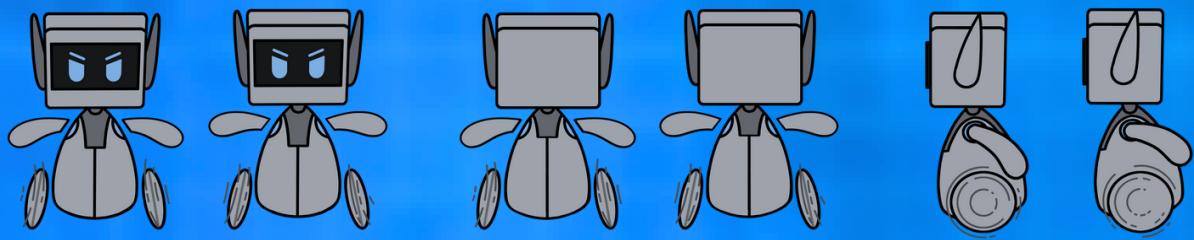
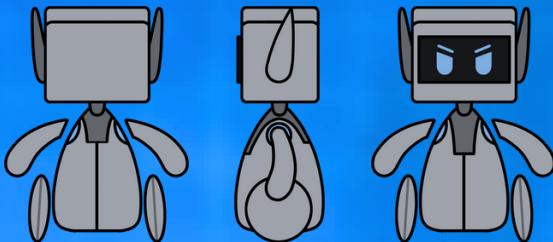
ANIMAÇÕES DO PERSONAGEM



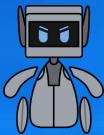
ARTE E ESBOÇOS



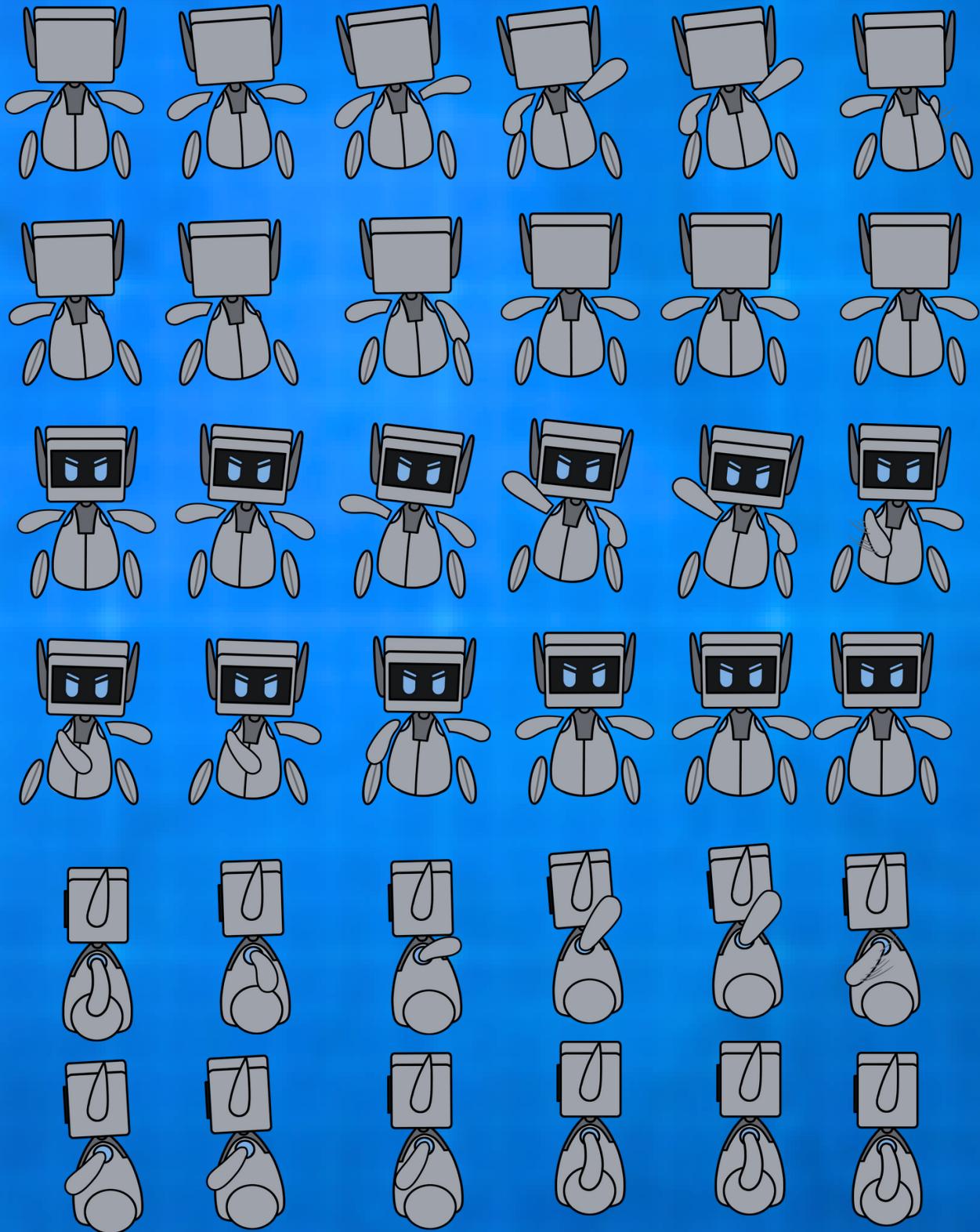
ANIMAÇÕES DOS INIMIGOS



ARTE E ESBOÇOS



ANIMAÇÕES DOS INIMIGOS



ARTE E ESBOÇOS

ANIMAÇÕES DOS INIMIGOS



ARTE E ESBOÇOS



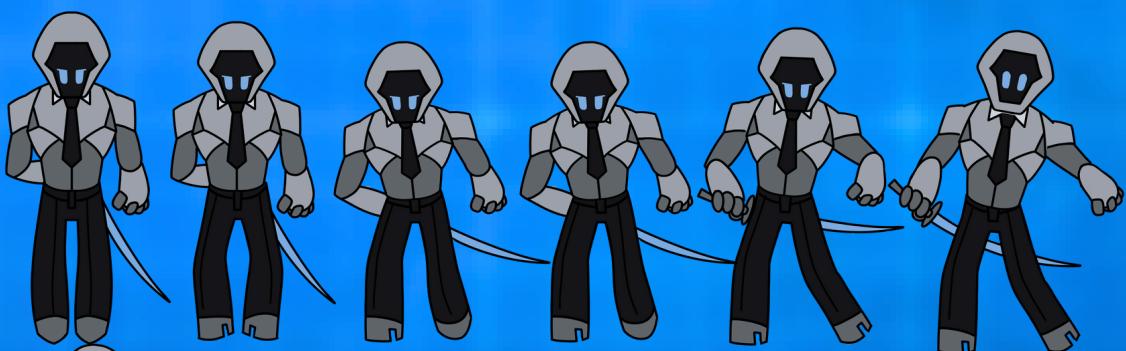
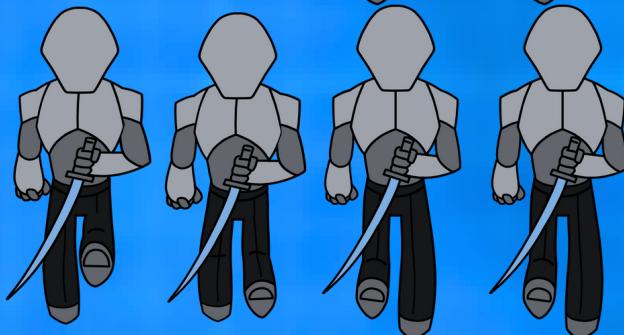
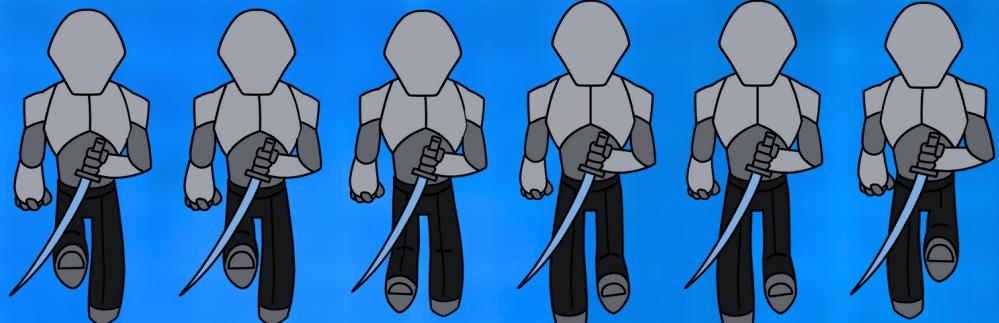
ANIMAÇÕES DOS BOSSES



ARTE E ESBOÇOS



ANIMAÇÕES DOS BOSSES



ARTE E ESBOÇOS



ANIMAÇÕES DOS BOSSES



ARTE E ESBOÇOS



ANIMAÇÕES DOS BOSSES



ARTE E ESBOÇOS



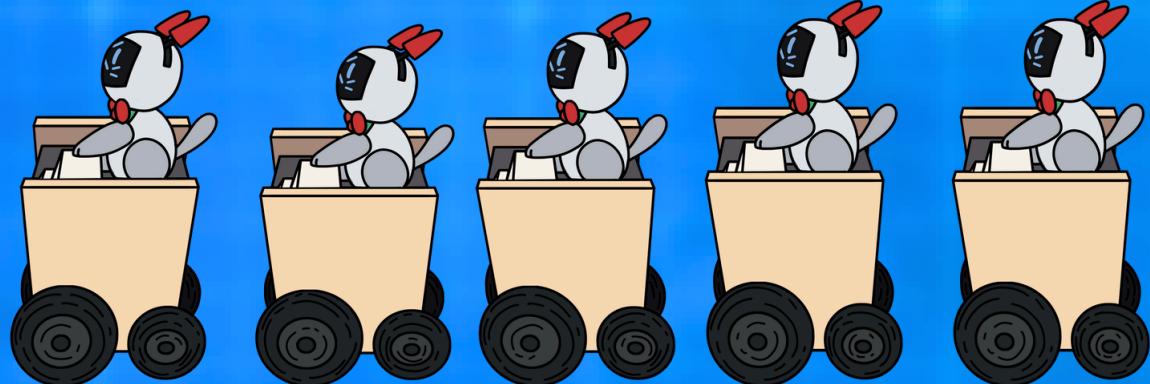
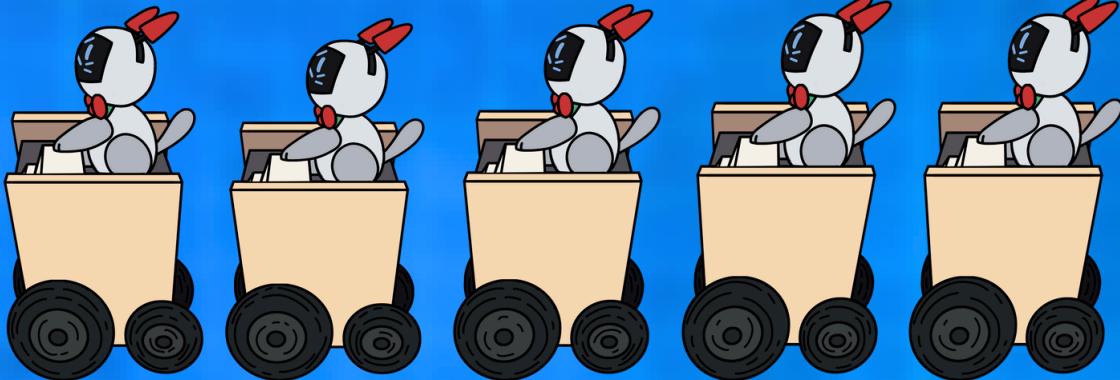
ANIMAÇÕES DOS BOSSSES



ARTE E ESBOÇOS



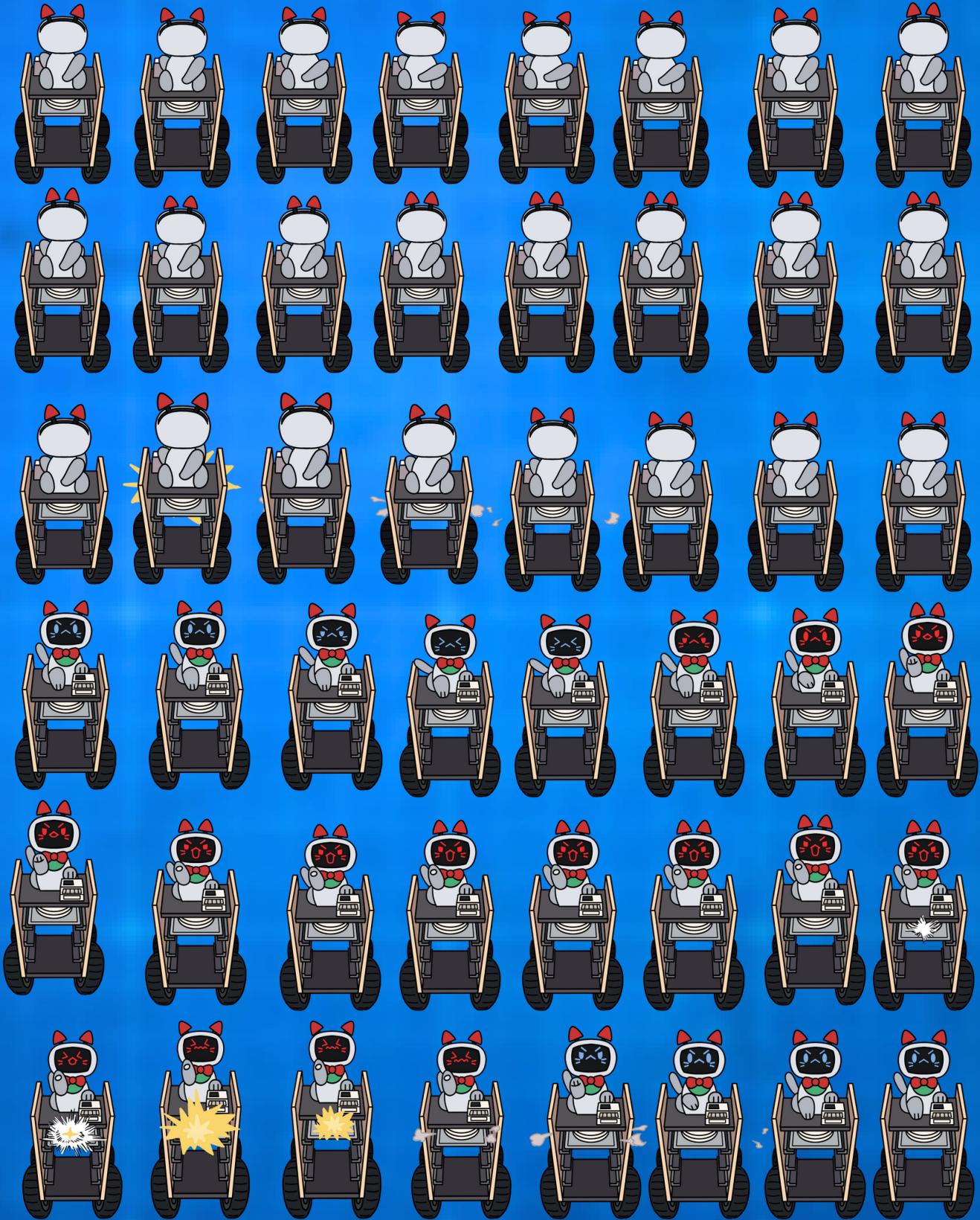
ANIMAÇÕES DOS BOSSES



ARTE E ESBOÇOS



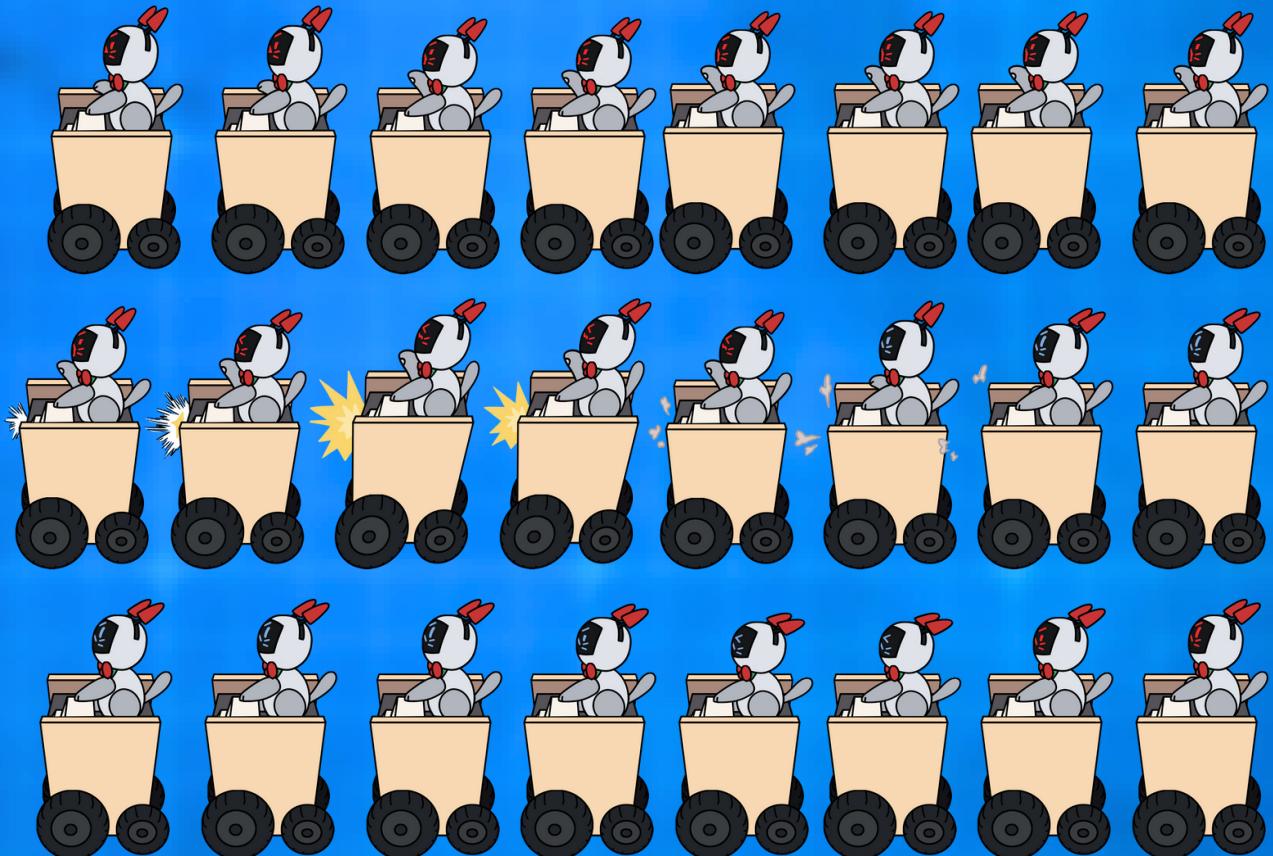
ANIMAÇÕES DOS BOSSSES



ARTE E ESBOÇOS



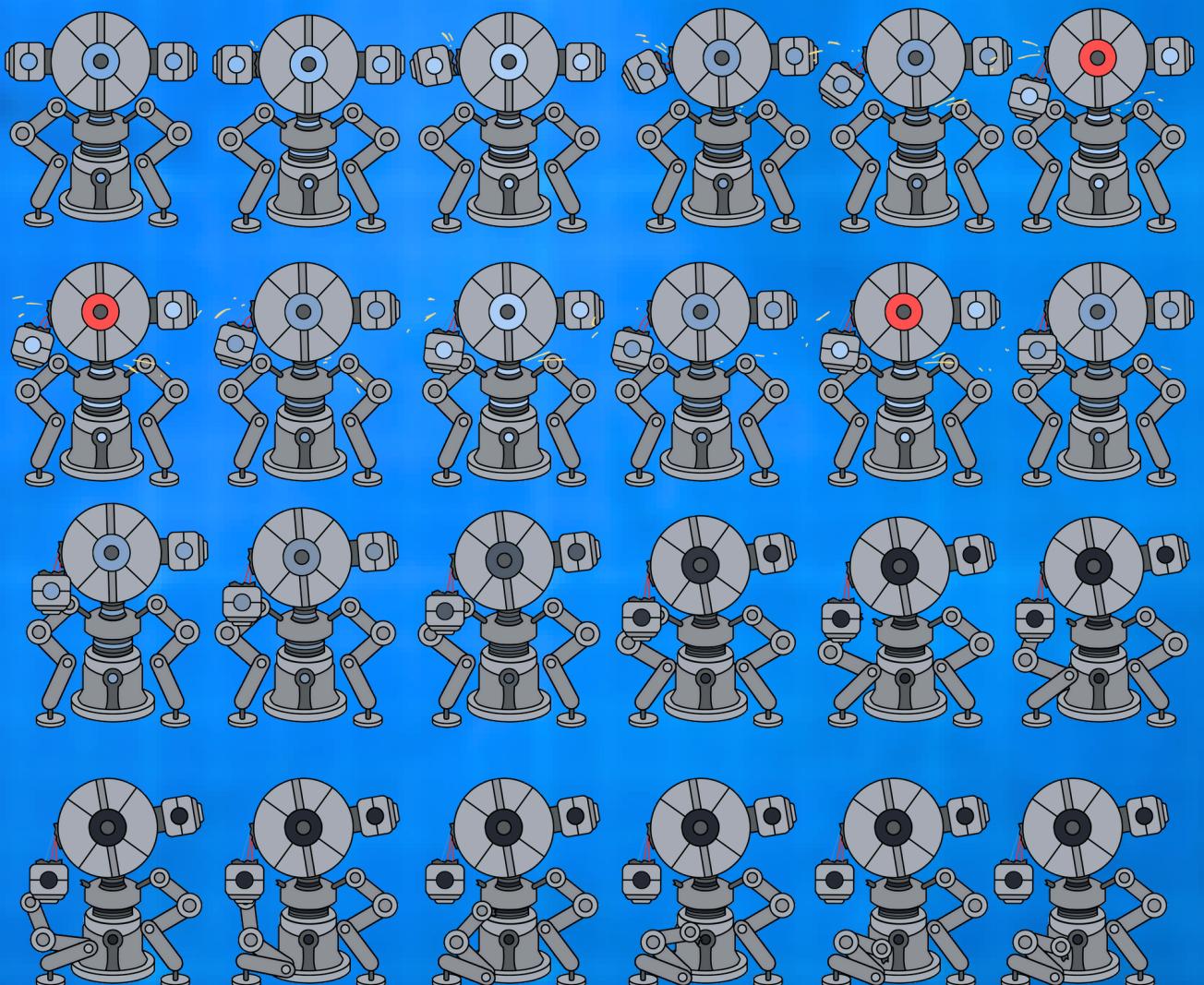
ANIMAÇÕES DOS BOSSES



ARTE E ESBOÇOS



ANIMAÇÕES DOS BOSSSES



ARTE E ESBOÇOS



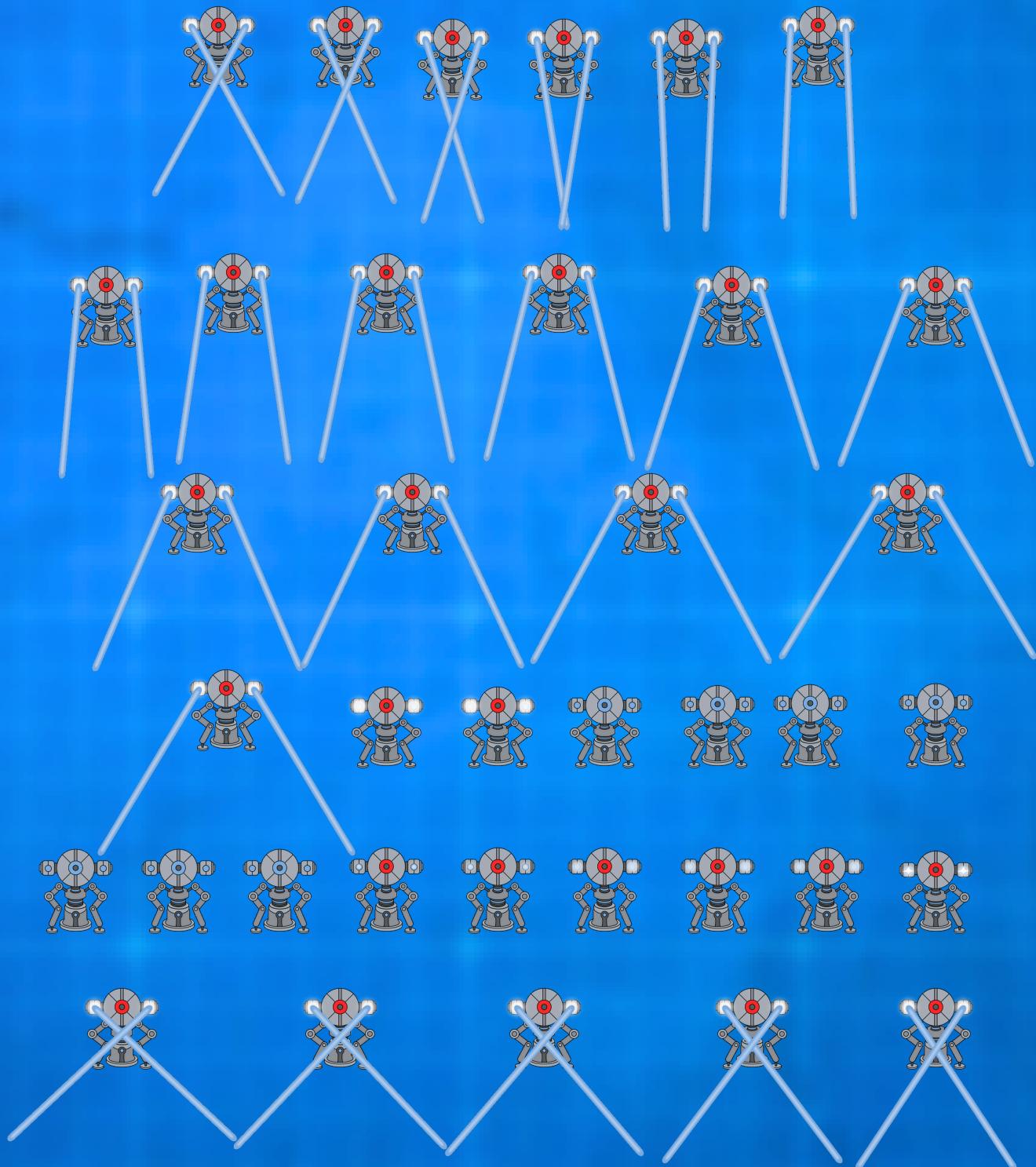
ANIMAÇÕES DOS BOSSES



ARTE E ESBOÇOS



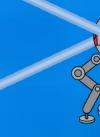
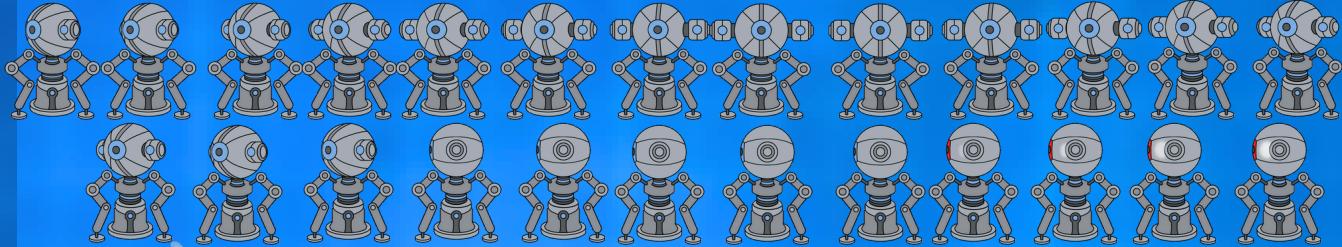
ANIMAÇÕES DOS BOSSES



ARTE E ESBOÇOS



ANIMAÇÕES DOS BOSSES



ARTE E ESBOÇOS

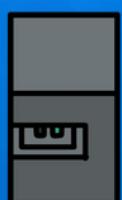
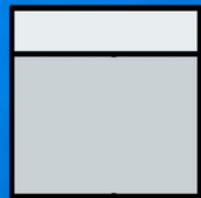
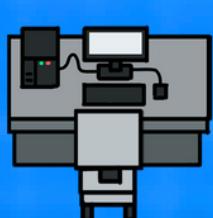
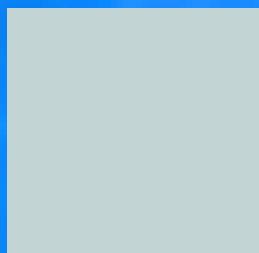
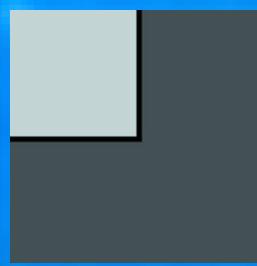
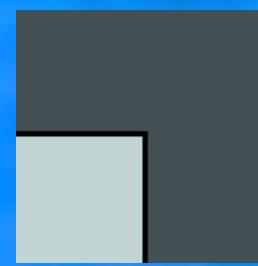
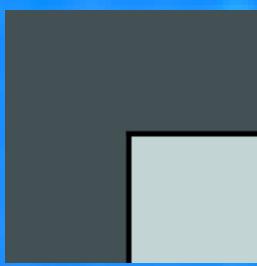
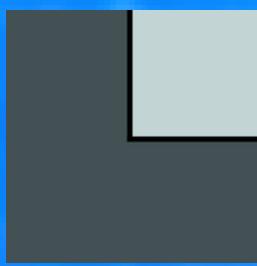
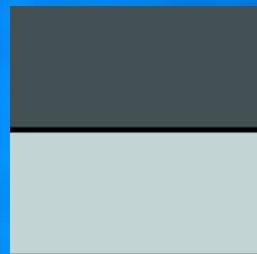
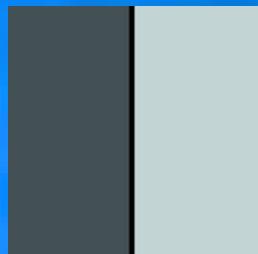
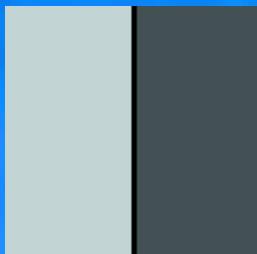
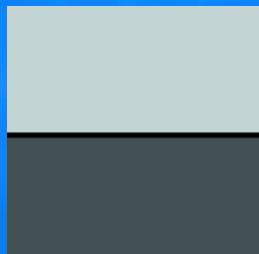
CARTAS



ARTE E ESBOÇOS

CENÁRIO

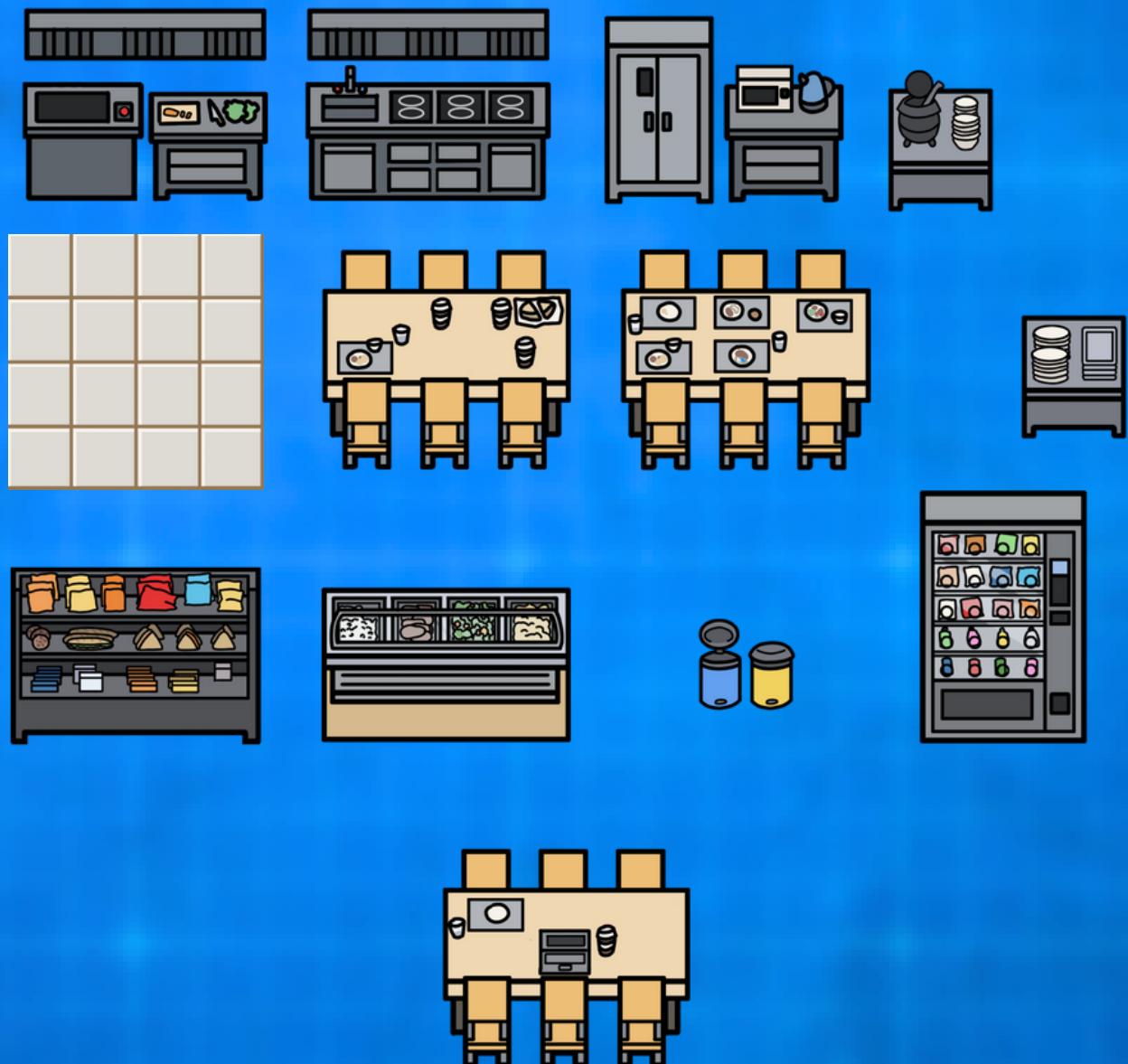
Escritório



ARTE E ESBOÇOS

CENÁRIO

Cantina



ARTE E ESBOÇOS

CENÁRIO

Sala de computadores

