

# Heratoth



Allan Monteiro David  
Guilherme Santos  
Mariana Monteiro  
Miguel Péres

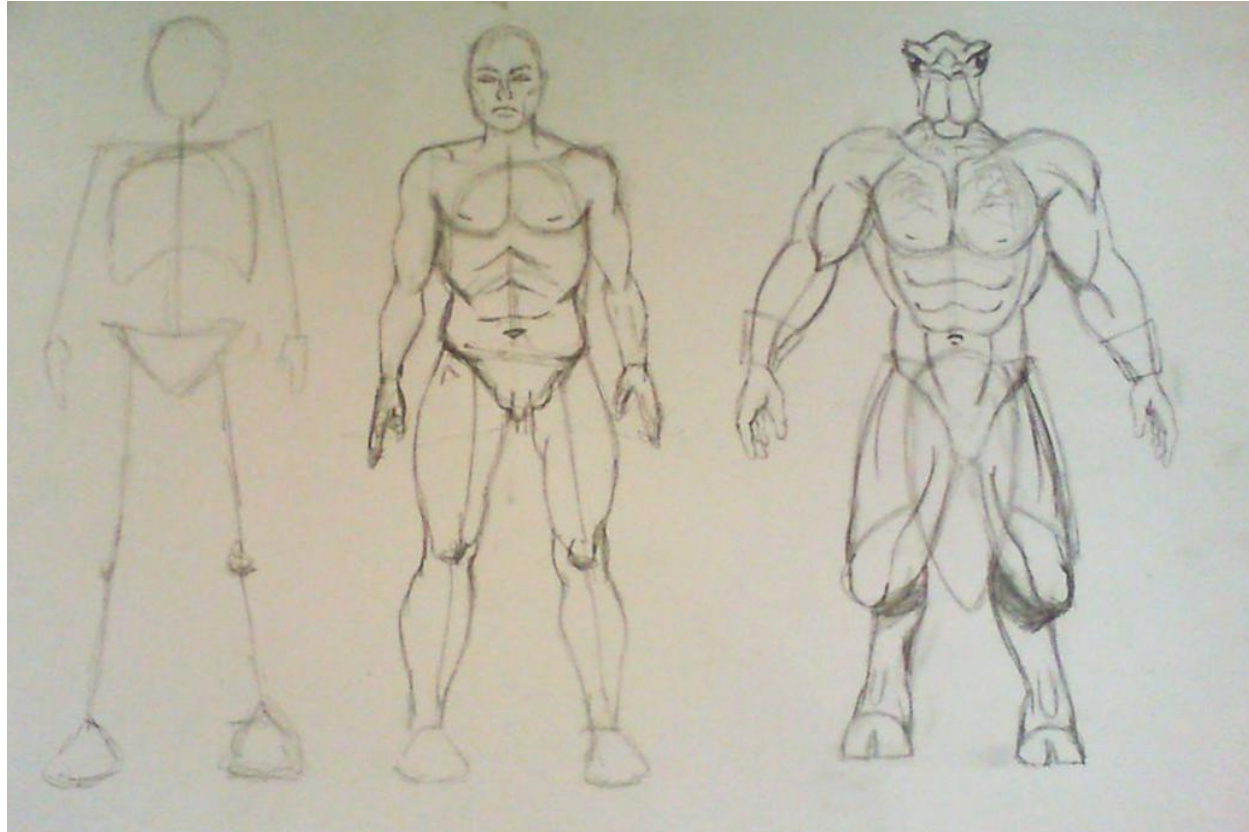
**Conceito**

# Civilização Antiga



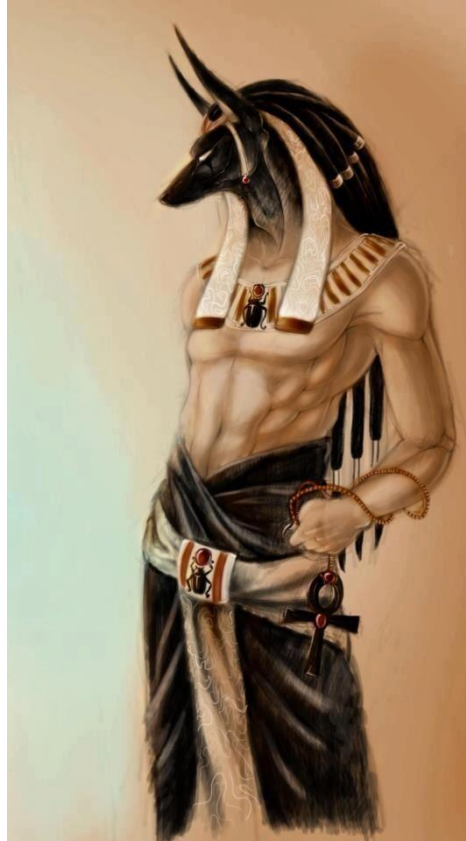
# Personagens

# Antropozoomorfismo





# Deuses egípcios



# Mecânica básica

# Combate Souls Like





# Visão do Jogador

# Top-Down Isométrico



**Gameplay**

# Decorrer do jogo

- Em cada fase o jogador deve seguir do ponto A para o B para passar de fase seguindo com a história do jogo.
- No caminho deve explorar o ambiente para encontrar novas armas, armaduras e poderes.
- Durante o caminho enfrenta inimigos diversos e armadilhas.
- No final de cada fase deve enfrentar um grande inimigo para prosseguir.
- Ganha recompensas por matar cada inimigo ou explorar bem o ambiente.
- Termina o jogo após passar por todas as fases.
- Perde caso sua vida chegue a zero devendo retornar ao último checkpoint.

**MVP**



# Mínimo Produto Viável

Elementos mínimos necessários para validar a ideia do jogo:

- Uma sala/arena limitada
- O personagem principal, que pode atacar e esquivar gastando estamina
- Um inimigo com dois tipos de ataque (rápido e lento)

**Diferencial**

# Environmental Storytelling

