

PITCH CONCEPT

NOME DO JOGO: Sunoom

VERSÃO: 0.1.0

SINOPSE

Sunoom se passa em um mundo antigo, envolto por energias cósmicas. É um jogo de RPG 2D em que o jogador será apresentado à história de dois irmãos - o Filho do Sol e a Filha da Lua - na medida em que derrota inimigos em combates variados.
O objetivo final: encontrar o irmão perdido.

COMO JOGAR

Controles: setas/joystick para andar, botões variados para ataque contra os inimigos, botão para selecionar opções e interagir com personagens.

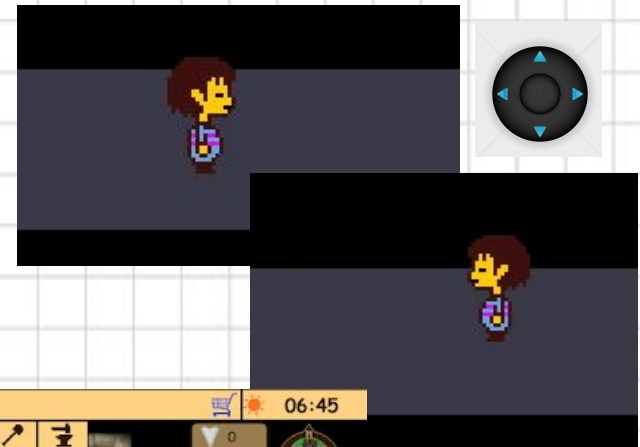
Mecânicas:

- O personagem é controlado pelo jogador.
- Os inimigos aparecem tanto em cenas definidas no script (boss) quanto aleatoriamente em cenários sem boss fight (inimigos secundários).
- Os ataques dos inimigos serão gerados a partir de algoritmos de IA.
- Cenários com boss podem ser avançados somente ao vencer inimigos, ao contrário a cena é reiniciada.

Exemplo de Menu de Instruções

--- Instruction ---
[Z or ENTER] - Confirm
[X or SHIFT] - Cancel
[C or CTRL] - Menu (In-game)
[F4] - Fullscreen
[Hold ESC] - Quit
When HP is 0, you lose.

Movimentação através de "joystick" (Ex: direita, esquerda)



Exemplos de botão para interação / joystick para movimentação

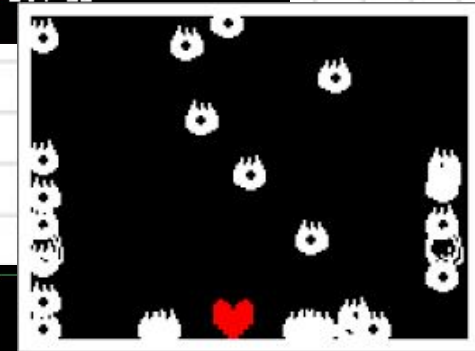
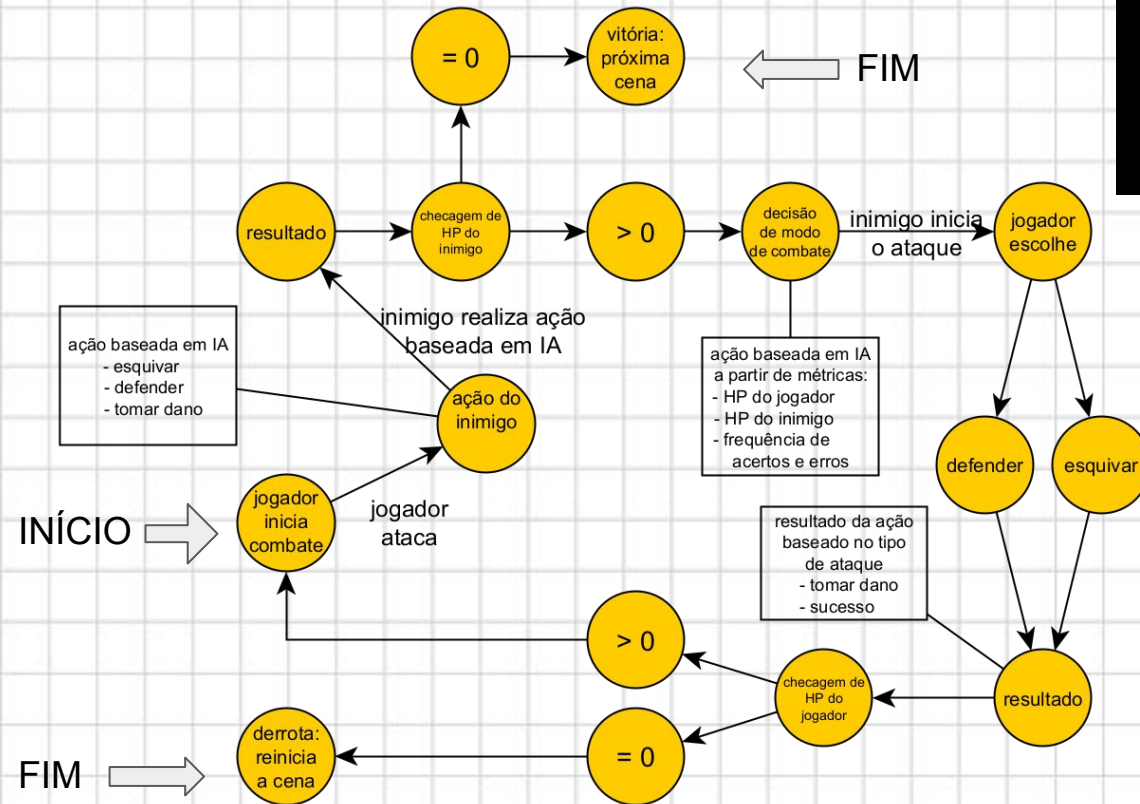
GRUPO (integrantes): Alice Cabral, Anna Puga, João Marcos de Oliveira, Juliana Silvestre, Leonardo Valle, Luiza Parente, Vítor Cabral.

PITCH CONCEPT

NOME DO JOGO: Sunoom

VERSÃO: 0.1.0

Desenhando para esclarecer a dinâmica do combate



GRUPO(integrantes): Alice Cabral, Anna Puga, João Marcos de Oliveira, Juliana Silvestre, Leonardo Valle, Luiza Parente, Vítor Cabral.

PITCH CONCEPT

NOME DO JOGO: SunooM

VERSÃO: 0.1.0

The logo for SunooM is displayed in a large, bold, black, sans-serif font. The letter 'O' is replaced by a stylized black sun icon with several short, radiating lines extending from its upper right edge.

Logo / Título



Ícone do app

GRUPO(integrantes): Alice Cabral, Anna Puga, João Marcos de Oliveira, Juliana Silvestre, Leonardo Valle, Luiza Parente, Vítor Cabral.

PITCH CONCEPT

NOME DO JOGO: Sunoom

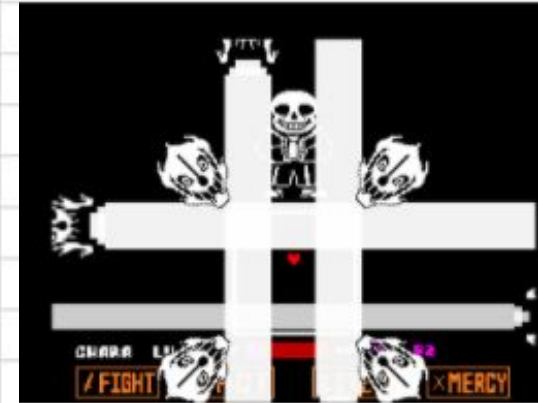
VERSÃO: 0.1.0

Algoritmos de Inteligência Artificial

Para o combate do jogo, usaremos uma técnica de Supervisionamento Fraco do tipo Aprendizado por Reforço. O Algoritmo que optamos por utilizar é o Q-Learning, que é off-policy (comportamento do agente e avaliação do ambiente feitos de forma independente) e funciona basicamente mantendo uma tabela chamada tabela-Q, que é atualizada para cada estado-ação do jogo com valor-Q, que é um nível de recompensa por cada ação.

Utilizaremos esse algoritmo para que os inimigos selecionem o ataque mais efetivo contra o jogador, dito isso, nossa tabela-Q será: Último ataque realizado contra o jogador, dano causado, número de vezes que o ataque foi utilizado em jogo, número de acertos desse ataque, vida do jogador.

Esses atributos serão considerados para definir o melhor ataque a ser realizado pelo inimigo em uma relação custo-benefício, na qual o inimigo não realizará seu ataque mais poderoso em um jogador com poucos pontos de vida e ao mesmo tempo buscará realizar o ataque com melhor antecedente de acerto contra o jogador atual.



GRUPO(integrantes): Alice Cabral, Anna Puga, João Marcos de Oliveira, Juliana Silvestre, Leonardo Valle, Luiza Parente, Vítor Cabral.

REFERÊNCIAS

Referências de jogos / gêneros / mecânicas/
estéticas / universos imagéticos / histórias

Brilha em prata
Um ponto no céu cresce
Pousa no mundo mortal
A poeira se espalha
Com a chegada serena

A noite se pergunta
O que trouxe tal calmaria
Uma pequena sombra
Com cautela se aproxima
Da figura argêntea

O tempo congela
As águas viram um espelho
Com a calma da entidade

A pequena sombra se acomoda
Ao lado da filha da lua
Que abraça a criatura
E juntos adormecem



Poema em que o jogo é baseado

Referências do universo do jogo

Referências do universo do jogo

REFERÊNCIAS

Referências de jogos / gêneros / mecânicas /
estéticas / universos imagéticos / histórias



Referência de cenários internos



Referências de combate utilizando IA



Referências de diálogo (alternativa ao combate)



Modo de apresentação dos diálogos



Referência de cenários externos



Estética dos vilões / antagonistas