

Aymr

A pixel art, top-down, turn-based
casual role-playing game!

BERNARDO REIS DE ALMEIDA
MATHEUS FARNESE LACERDA SENNA

Aymr

Aymr é um pequeno **role-playing game estratégico baseado em turnos**, inspirado principalmente por títulos como “Fire Emblem” e “Divinity Original Sin”.

- **Tags:** Top-down, Tile-based, Pixel Art, Casual

*O desenvolvimento foi feito utilizando a linguagem de programação **C++** e a biblioteca **SDL**, com a maioria dos assets adquirida da plataforma aberta **Itch.io**.*



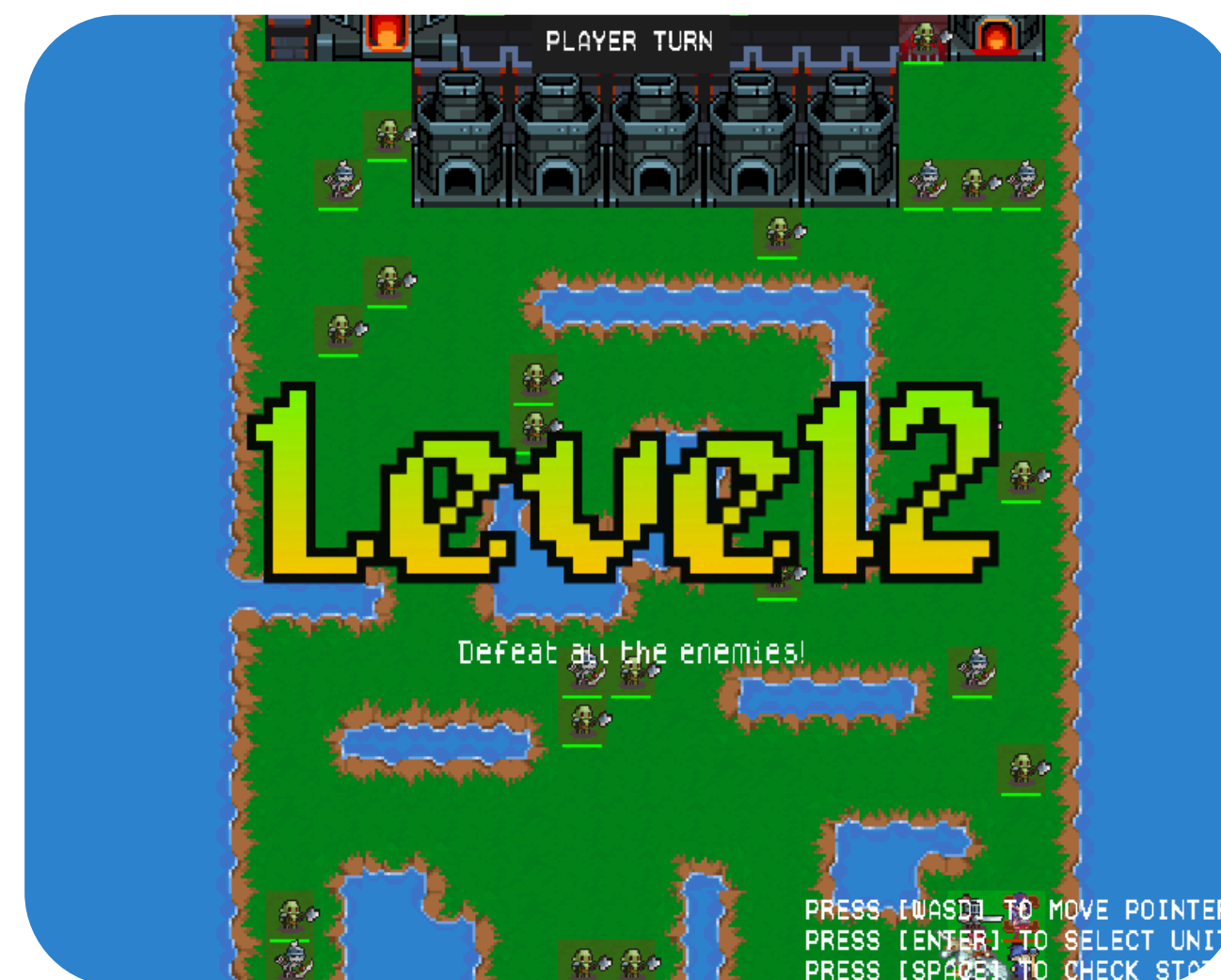
Objetivo e Mecânicas

O jogador controla **4 unidades aliadas** e seu objetivo é **eliminar todas as unidades inimigas**. A progressão ocorre em turnos, alternados entre ambas as partes.



Objetivo e Mecânicas

O jogador pode **movimentar** suas unidades, **atacar** com elas ou **utilizar itens**. O inimigo faz o mesmo, porém **automaticamente**. No total, **existem 2 fases**.



Unidades Inimigas

U F *m* G

O inimigo controla uma **horda** de três tipos de unidade: **orcs**, **esqueletos** e um **cavaleiro sombrio**, a unidade **chefe** das fases.



Unidade **ágil** e **direta** ao ponto. Sempre busca se aproximar ao máximo dos aliados.

Orc



Unidade **traíçoeira** e **sagaz**. Busca se aproximar aos poucos dos aliados.

Esqueleto



Unidade **imprevisível** e **perigosa**. Não é possível prever os seus movimentos.

Cavaleiro

Unidades Aliadas

U F *m* G

O jogador controla 4 unidades: uma **rogue**, um **guerreiro**, um **mag**o e um **cavaleiro de pégaso**. Cada uma possui **armas e atributos únicos**.



Ágil e **sagaz**. Possui uma **alta chance de crítico** e de **esquiva**. Em contrapartida, possui **menos vida** que as outras unidades.

Rogue



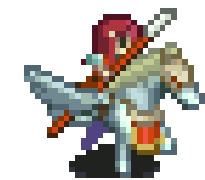
Unidade **robusta** e **segura**. Possui atributos de **força** e **vitalidade bem distribuídos**. Em suma, um guerreiro leal e tradicional.

Guerreiro



Mestre das artes arcanas. Possui um **alto alcance** e uma **alta inteligência**. Para compensar, é suscetível a ataques próximos.

Mago



Um cavaleiro dos céus. Consegue **atravessar obstáculos** que outras unidades não conseguem. Possui atributos **balanceados**.

Pégaso



Atributos e Itens

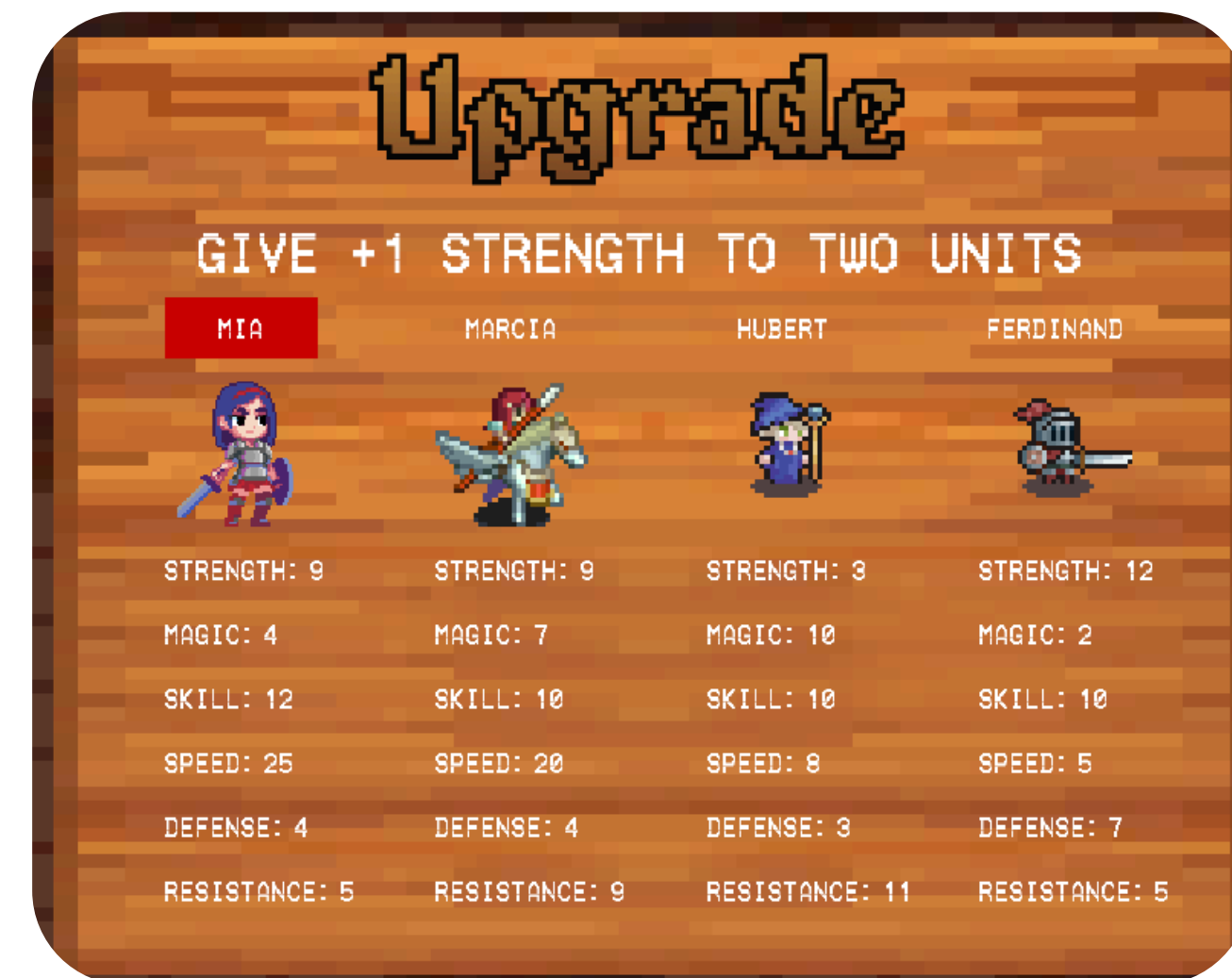
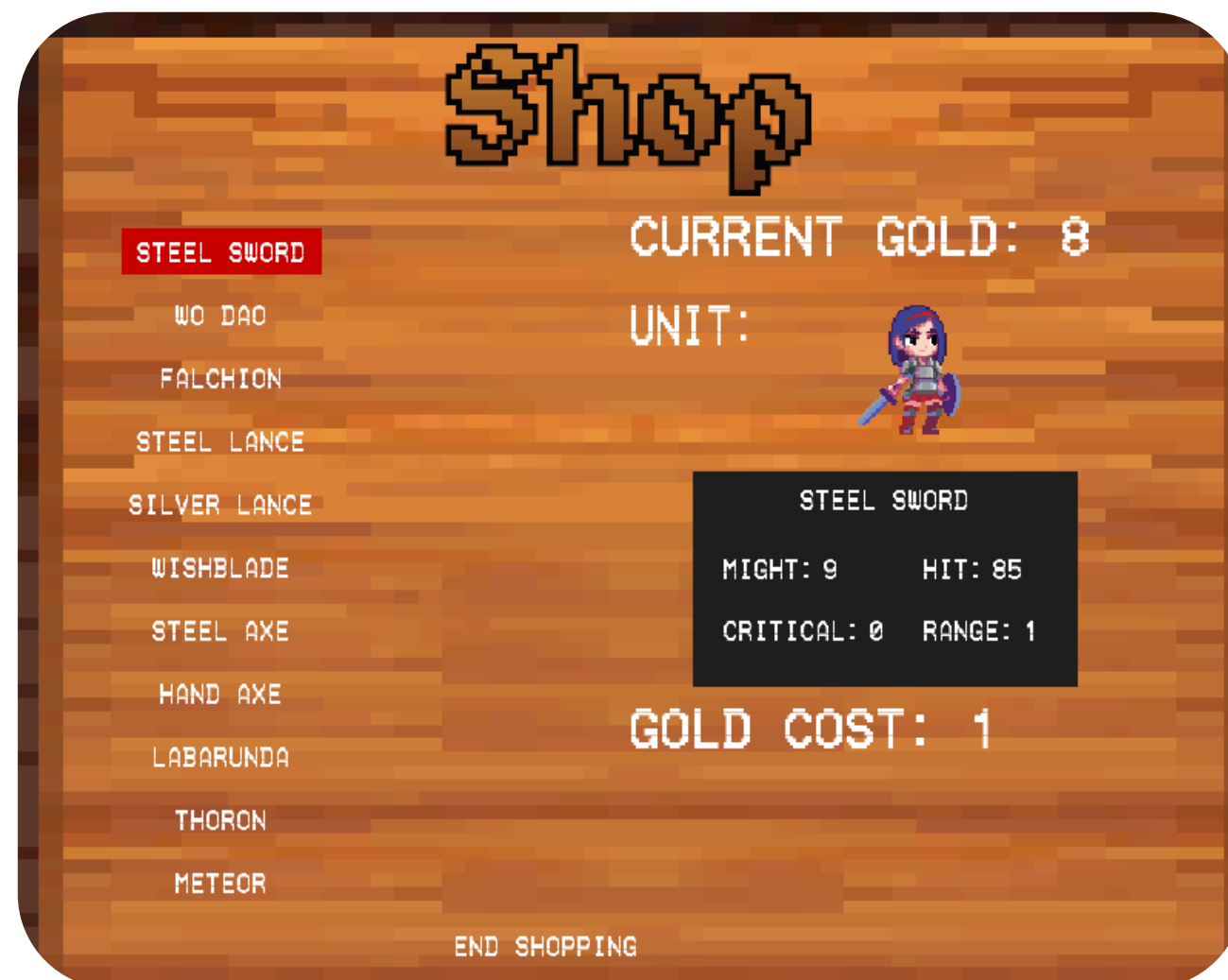
As unidades do jogador possuem **atributos** (e.g. força, agilidade, vigor) e **itens** (e.g. armas, poções) que impactam suas **capacidades** e **mecânicas** em batalha.



Loja e Upgrades

U F *m* G

Entre cada uma das fases, o jogador é capaz de **comprar itens e armas**, assim como de **atualizar os atributos de suas unidades** para as deixar mais fortes.



Contribuições

Bernardo

- Movimentação da câmera e do cursor, lógica de troca de cenas e de turnos, telas de menu e de finalização, sprites, animações e efeitos sonoros, controle automático de inimigos;

Matheus

- Design das fases, unidades aliadas, ações e movimentação, toda a infraestrutura de itens, atributos, incluindo a loja e a tela de upgrade, balanceamento do jogo;



DCC192 Desenvolvimento de Jogos Digitais

2025/01

U F *m* G

Muito Obrigado!

BERNARDO REIS DE ALMEIDA
MATHEUS FARNESE LACERDA SENNA