Rebirth

sprite_emily.png

Kaio Ricardo - Cedrik Rocha - Guilherme Ghizoni

1 - Plot

Garota precisa encontrar maneiras de fugir em cenários lineares a historia (Coma).

2 - Enredo

Menina ( “Susan”) acorda durante uma noite chuvosa e descobre sua casa em chamas, ela não possui qualquer informação do que esta acontecendo, apenas entende que precisa sair do local o mais rapido possivel ( Possivel Time Atk **\*Trabalhar Nisso\***), ao longo de sua jornada a menina lembra de situações de sua vida, pequenos acontecimentos fazem com que ela descubra quem é ( Amnesia **\*Pesquisar patologia\***).

3 - História

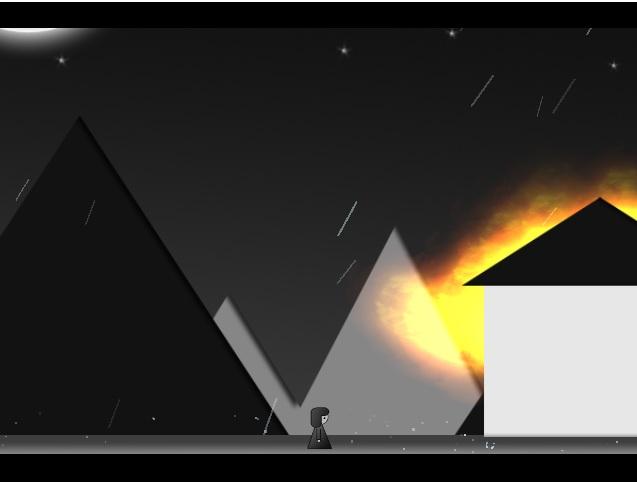
Em desenvolvimento

4 - Prototipagem

[Mantis](http://42bits.com.br/mantis_coma/login_page.php)

[Prototipo 1.0](http://rampzleet.itch.io/prototipao-coma-b04?secret=vfa9DKyvv%2BdLuiFJ4UtPqQsvbHA%3D)

4.1 - Cenarios Para Mobile



Cena 01/02 ( Susan saindo de casa)



cena 03

[ CHANGELOG ]

-adicionado efeitos sonoros

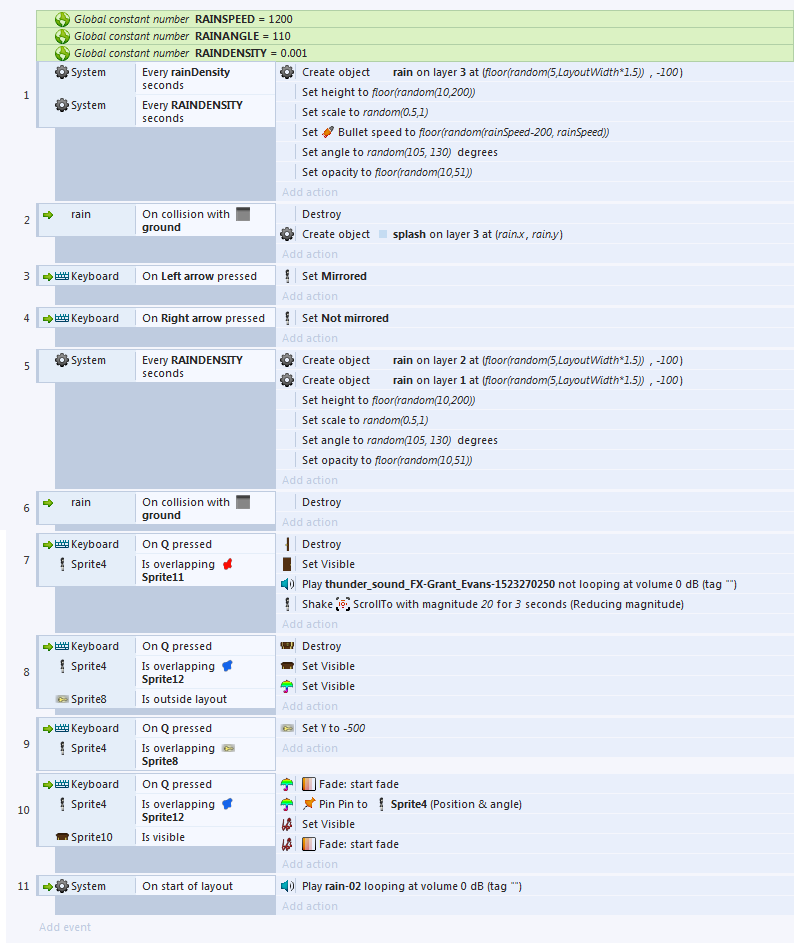
-adicionado uma nova estrutura no cenário

-adicionado mecanica de switch para portas

-adicionado prototipo de objetos coletáveis

-testando interação com jogador com efeitos sonoros/expressões visuais

4.2 - Prototipagem (event sheet)



05 - Level Design



Lvl Design 01\_conc (Mantis - <http://42bits.com.br/mantis_coma/view.php?id=1>)