





INVASORES.

PÁLIDOS, FAMINTOS E EMITINDO SONS QUE
VOCÊ NÃO COMPREENDE.

ELES ATACAM SEU Povo, SEM MOTIVO.

E VOCÊ ENTENDE, NAQUELE MOMENTO, QUE
SEU TERRITÓRIO, E SUA
CULTURA ESTÃO EM JOGO.

VOCÊ PRECISA LUTAR..



SOBRE

AÇÃO-AVENTURA

INSPIRADO EM
SOULS-LIKE & BEAT'EM UP

VISÃO TOP-DOWN

&

SISTEMA DE
PERSPECTIVA ATRELADA À STAMINA



BLURB SOBRE A HISTÓRIA AQUI

OBJETIVO DO JOGADOR ; DO
PERSONAGEM PRINCIPAL



CONTEXTO HISTÓRICO

BRASIL, 1500

A REGIÃO LITORÂNEA FOI A PRIMEIRA A TER
CONTATO COM OS COLONIZADORES
PORTUGUESES.

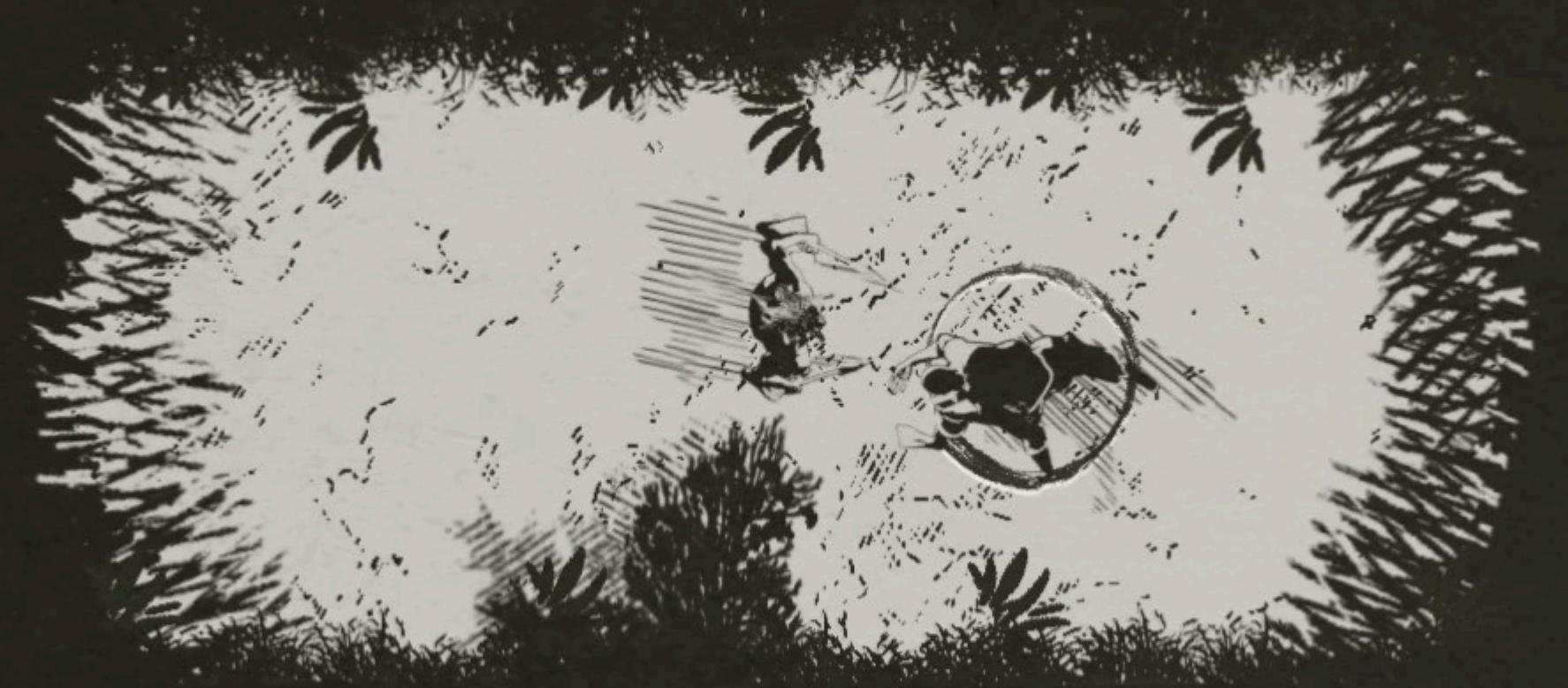
OS POVOS INDÍGENAS DA ÁREA FORAM OS
PRIMEIROS A DESCOBRIR QUE A MORTE
TINHA PELE BRANCA E ESTAVA
FAMINTA.



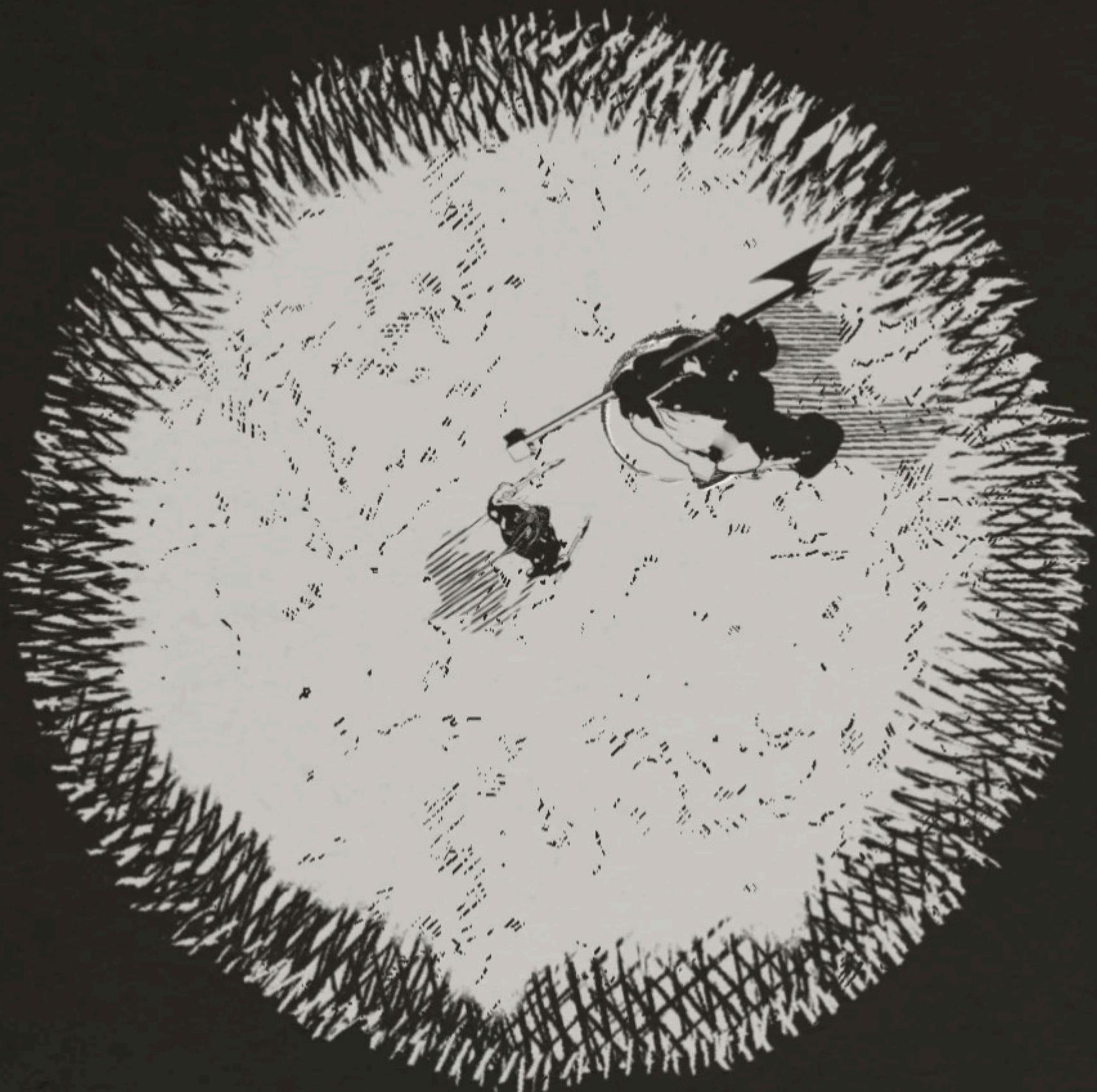
CONTEXTO CULTURAL

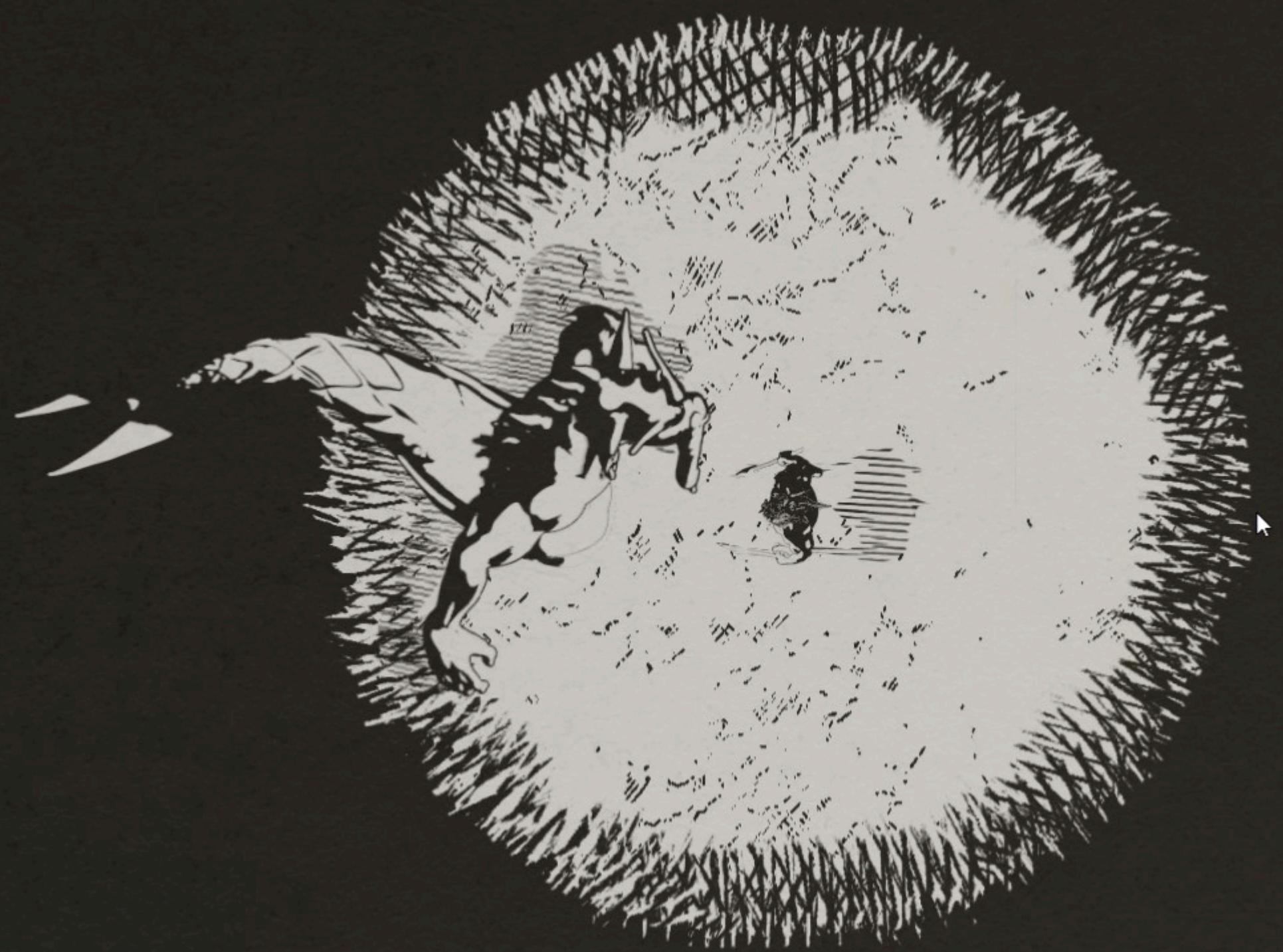
O CENÁRIO DO JOGO É INSPIRADO NA REGIÃO
ONDE VINÍCIUS BENZI, CRIADOR E IDEALIZADOR,
VIVEU DURANTE GRANDE PARTE DA VIDA.

A REGIÃO TAMBÉM INSPIRA O NOME DO JOGO:
CALUM FAZ REFERÊNCIA À PALAVRA **CALUNGA**, QUE
É O NOME DADO À POPULAÇÃO DA CIDADE DE
SÃO VICENTE, SÃO PAULO.





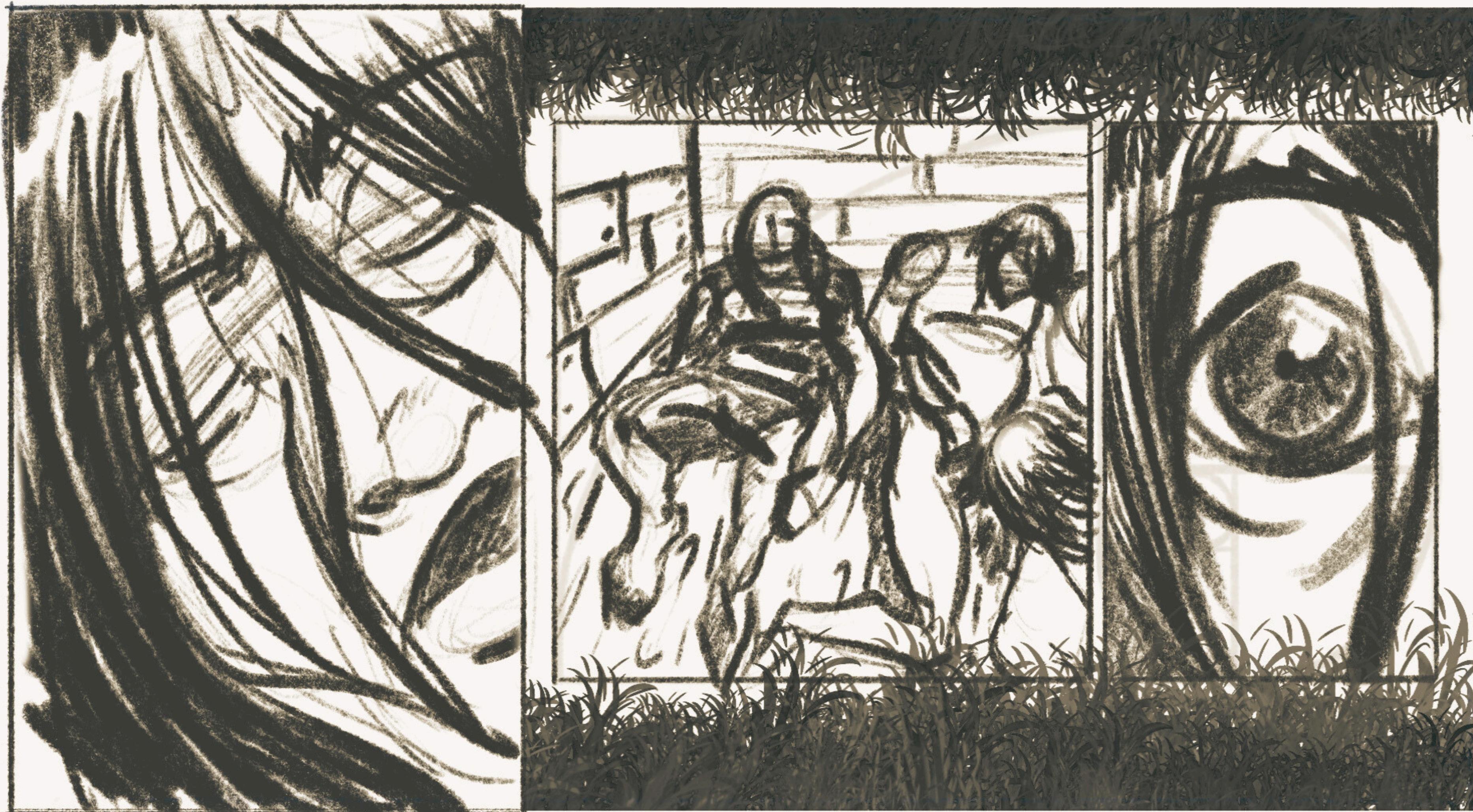






STORYTELLING

A HISTÓRIA DE CALUM SERÁ CONTADA EM FORMA
DE QUADRINHOS SEM FALAS.
ESTA DECISÃO FOI FEITA PARA DAR AO JOGADOR
MAIOR IMERSÃO - OS INIMIGOS NÃO FALAM SUA
LÍNGUA..
CALUM SERÁ TOTALMENTE EM PRETO E BRANCO,
BUSCANDO DAR À NARRATIVA UM ASPECTO
CLÁSSICO DE QUADRINHOS.





ART STYLE

TODAS AS CENAS DE AÇÃO E CUTSCENES SERÃO
DESENHADAS A MÃO.



VALHALLA

ART STYLE

INSPIRAÇÕES ARTÍSTICAS:

JOHN BUSCEMA; ESTEBAN MAROTO;
KENTARO MIURA; TAKERIKO INOUE





O GÊNERO BEAT'EM UP É
UM DOS MAIS ANTIGOS DE
TODOS OS VIDEOGAMES, E
TAMBÉM UM DOS MAIS
AMADOS.

TÍTULOS COMO STREETS
OF RAGE 2, KNIGHTS OF
THE ROUND EVOCAM
MEMÓRIAS AFETIVAS EM
JOGADORES. NO MUNDO
TODO.

JÁ OS ATUAIS SOULS-LIKE,
DENOMINADOS A PARTIR DO
NOME DE DARK SOULS,
SÃO OS ATUAIS QUERIDOS
DO PÚBLICO - E TAMBÉM
DO CRIADOR DE CALUM..
ESTES SENTIMENTOS
GERARAM O DESEJO DE
UNIR OS GÊNEROS.

GAMEPLAY

CALUM

GAMEPLAY



COM A HIPNOTIZANTE
DIFICULDADE DE JOGOS
COMO ELDEN RING.



A JOGABILIDADE DE
CALUM FOI CRIADA
COM A JUNÇÃO DO
ESTILO DIRETO DE
STREETS OF RAGE



EQUIPE

VINICIUS BENZI CRIADOR

FUNDADOR DO ESTÚDIO, DESENHISTA, MÚSICO E AGORA ARTISTA 3D - UM ARTISTA EM ESSÊNCIA. DESDE CEDO, SE ENVOLVEU COM A CULTURA PUNK, A QUEBRA DE PADRÕES E A LIBERDADE DE EXPRESSÃO. O AMOR PELOS VIDEOGAMES E PELO DESENHO COMEÇOU NA INFÂNCIA, E FEZ AULAS DE DESENHO, COM FOCO EM QUADRINHOS, QUE É A SUA MÍDIA PREFERIDA. POR 15 ANOS, TRABALHOU COMO DESENVOLVEDOR DE SOFTWARE CORPORATIVO, MAS SEMPRE SOUBE QUE SEU PROPÓSITO ERA OUTRO. DURANTE ESSE TEMPO, CONSUMIU QUADRINHOS E FEZ ALGUNS ESBOÇOS, QUE SERVIRAM DE INSUMO PARA FINALMENTE DAR VIDA AO PRÓPRIO JOGO.



EQUIPE

EMILIO BATISTA

ROTEIRISTA

NASCIDO EM SANTOS, SP, É ROTEIRISTA, REVISOR, TRADUTOR E GOSTA DE DEIXAR SUA MARCA POR ONDE PASSA. ANARQUIA, PERSONAGEM QUE CRIOU, CONQUISTOU OS CORAÇÕES DOS JURADOS DO TROFÉU HQ MIX. ESCREVEU SOBRE CULTURA POP EM PORTAIS COMO A AOL BRASIL, UOL E O CADERNO TRIBU, DO JORNAL A TRIBUNA. ORGANIZA O SANTOS CRIATIVA FESTIVAL GEEK, O MAIOR EVENTO DE CULTURA POP GRATUITO DO PAÍS AO MESMO TEMPO EM QUE TRABALHOU EM JOGOS COMO VAMPIRO: A MÁSCARA (E ALGUNS SUPLEMENTOS), ALTIPLANO E COLT EXPRESS. ESCREVE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA A KAIJU EDITORA, COM A REVISTA RAIOS & GRITOS TENDO SIDO INDICADO NO ÚLTIMO TROFÉU HQMIX.



EQUIPE

RAFAEL FERREIRA

CONSULTOR DE HISTÓRIA

NASCIDO E CRIADO NA BAIXADA SANTISTA, É HISTORIADOR E PROFESSOR, COM FOCO EM ESTUDOS INDÍGENAS.

POR SER DESCENDENTE INDÍGENA, SE SENTE MUITO CONECTADO À LUTA PELA DEFESA E DEMARCAÇÃO DE TERRITÓRIOS DOS POVOS ORIGINÁRIOS.

CONSULTOR PARA O CONTEXTO HISTÓRICO RETRATADO NO JOGO, TAMBÉM AJUDARÁ COM REFERÊNCIAS E TEMÁTICA RELACIONADOS À COSMOVISÃO INDÍGENA.

GIULIANNA ANVERES

ASSISTENTE DE ROTEIRO

NASCIDA NA CAPITAL DO RIO DE JANEIRO, POSSUI UM ENORME AMOR POR QUADRINHOS E VIDEO GAMES. FORMADA EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS, POSSUI UM GRANDE AFETO POR HISTÓRIA E PELOS MOVIMENTOS DECOLONIAIS.

ESTUDOU ROTEIRO PARA VIDEO GAMES NA VANCOUVER FILM SCHOOL, NO CANADÁ, ONDE APRENDEU SOBRE GAME DESIGN E ESCREVEU O ROTEIRO PARA UMA GRAPHIC NOVEL.



EQUIPE

DANILO SANT'ANA

RP & MKT

NASCIDO E CRIADO EM SÃO VICENTE, CIDADE DE ONDE VEM A INSPIRAÇÃO PARA O JOGO. CURSOU HISTÓRIA E REALIZARÁ O MARKETING E RP DO PROJETO.



PROTÓTIPO JOGÁVEL EM:

[HTTPS://VINICIUSBENZI.ITCH.IO/CALUM](https://viniciusbenzi.itch.io/calum)



CONTATO

[HTTPS://ES CABROSO.COM](https://escabroso.com)



ESTUDIO.ES CABROSO



STDESCABROSO



(11) 97399-3429