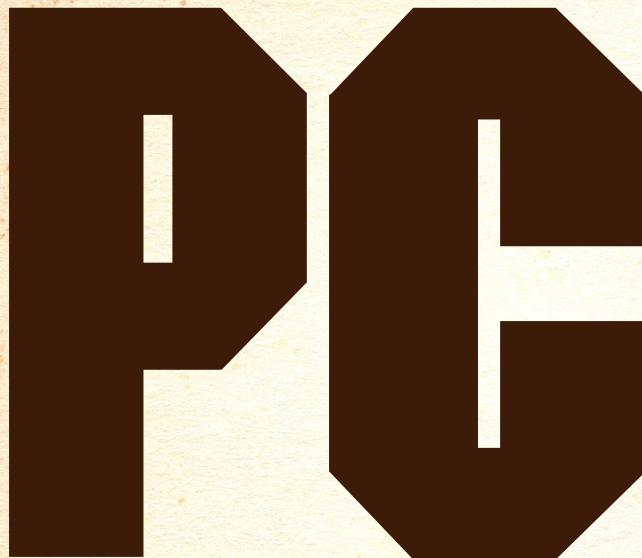


MALUS LIGNUM



TENPAGES

PLATAFORMA



STEAM™

PÚBLICO - ALVO

Homens universitários (jovens adultos) que gostam de mídias que exploram a temática fantasia, especialmente aquelas voltadas para o medieval e mitologia nórdica. Costumam jogar games como Road Not Taken, Haverst Moon, Zelda, Ori e Don't Starve. Não se importam se o game é AAA ou Indie, contanto que seja bem executado. Buscam por experiências que os ensinem algo, que mostrem um ponto de vista que até então eles nunca refletiram. São classificados como Seeker no Site Brainhex.

Seeker

"I wonder what's out there..."

You like finding strange and wonderful things, or finding familiar things.

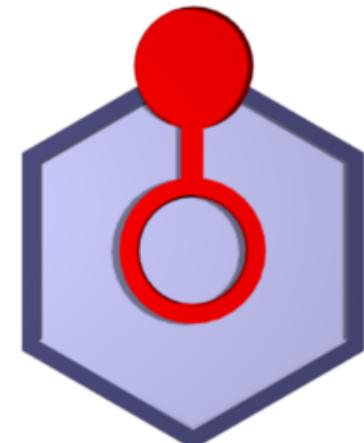
Your behaviour often shows curiosity, sustained interest, and a love of stimulating your senses.

Your major brain regions are the hippocampus (where memory is co-ordinated) and the various sensory cortices where vision, sound and so forth are processed.

Your chemical messenger is endorphin, which is chemically related to opium, and has been linked to interest.

If you were an animal, it would be a cat.

Favourite games of Seekers surveyed so far include *Elder Scrolls*, *Final Fantasy*, *Grim Fandango*, *Okami*, *Shadow of the Colossus*, and *Zelda*.

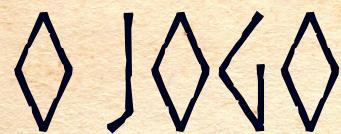


Your BrainHex class is related to the Easy Fun Key (4 Fun Keys), Immersion motivation (Yee), the Wanderer (DGD1) and Mimicry (Roger Caillois), and is partly related to the Explorer (Bartle Type).

HISTÓRIA

Nifflya é um universo iluminado pela Árvore das Árvores, com seu nome mágico de Malus Lignum, que fornece luz e vida para todo universo das criaturas. Todos os seres viviam em harmonia, cada um desempenhando a sua função. **Edd, o curandeiro, acaba recebendo o chamado de um ser mágico que o guia para curar as criaturas que estão morrendo.** Assim, Edd entra em uma batalha contra o tempo, utilizando os seus conhecimentos e as plantas de Nifflya para tentar salvar cada uma das criaturas que foram gravemente feridas e alcançar os seres que têm inflingindo tanto sofrimento nas criaturas.





Malus Lignum é um game de aventura, que utiliza elementos de RPG com os clássicos jogos de medicina, para propor uma experiência sobre a violência para os jogadores.

O projeto tem como High Concept ser “uma semente de reflexão” para aqueles que o jogam.

O jogador deverá descobrir o que está acontecendo, enquanto cura as demais criaturas.

Explorando e coletando os itens para curar as criaturas.



GAMEPLAY

Edd é o protagonista dessa aventura. Ele é único de sua espécie e está designado a ser o curandeiro de toda Nifflya. Com os seus conhecimentos de cura e do poder das plantas de Nyfflia, Edd irá em busca de deter os seres responsáveis por tanto caos.

CONTROLES



Mover a
seta de seleção

L Selecionar Interagir com as mecâncias

EXPERIENKIA E PROGRESSÃO

Em um primeiro momento no jogo, é mostrada a situação dos habitantes e os ferimentos das criaturas. Ao mesmo tempo, o universo é introduzido ao jogador, através da progressão no cenário e pelas cutscenes. É também contada em forma de cutscenes in game, história por trás.

O jogo contará com pistas dentro do cenário que contam o que está a acontecendo, através de triggers de som, e além disso, o próprio universo mostra o passado do ambiente, mostrando a destruição causada pelos humanos.

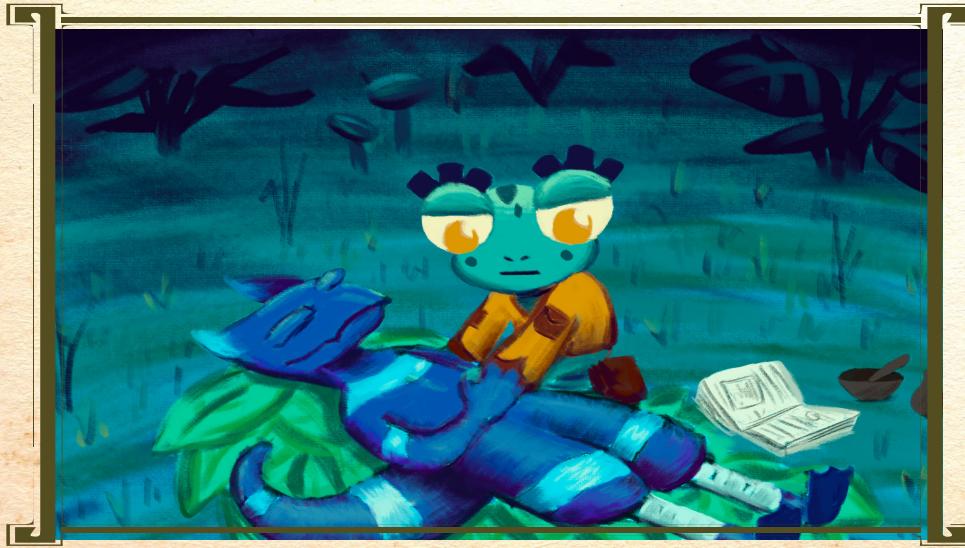
**Quanto mais próximo do final,
mais fatais ficam os ferimentos e
maiores os desafios.**



UNIVERSO

Toda a terra de Nyfflia é habitada por seres únicos com características e habilidades singulares. Essas criaturas **convivem em harmonia, compartilhando seus conhecimentos utilizando a energia que a Árvore das Árvores oferece para elas e para o ambiente.**

No entanto, toda a tranquilidade do ambiente é abalada com a chegada dos humanos, criaturas furiosas que estão destruindo tudo o que encontram em seu caminho.



INTERFACE



A interface dos menus remete a elementos naturais, lembrando troncos de ávores e papel.

O **papel remete ao livro que o Edd carrega para todos os lados**, que constam as anotações que o Edd faz dos ferimentos que ele vê e dos tratamentos para cada uma das criaturas.

Na parte do 'Gameplay' de cura, na lateral direita, há o livro de cura, que **representa os sintomas que o Edd anotou da criatura, a quantidade de itens disponíveis e uma descrição do ferimento**.

Do lado esquerdo fica o ferimento, **área que acontece as interações diretas com os ferimentos**.



MECÂNICA

O jogo se baseia em duas mecânicas principais: A coleta e gerenciamento dos itens, e a mecânica de cura.

A mecânica de cura depende da mecânica de coleta para acontecer.

Na mecânica de cura, você deve utilizar os itens adequados para curar cada tipo de ferimento.

Hematomas e Infecções: Utilize o item de pomada, em movimentos circulares, para curar o ferimento.

Cortes: Utilize a agulha e a linha para conseguir passar a linha nos locais indicados e fechar os ferimentos.

Sangue: Utilize o algodão para limpar o ferimento antes de realizar o tratamento.

Fragmentos: Utilize a pinça para remover objetos que estão sobre os ferimentos ou cravados na carne.



CONCEITO

O projeto visa expor a forma como a morte é retratada nos jogos, para isso, alegorias foram criadas para reforçar na possibilidade de enraizar a mensagem.

Por isso, toda vez que um ser de Niflyya morre de forma não natural, é como se um pedaço dela também fosse morto. tudo em volta fica sem cores, uma representação e reação do ambiente ao luto e sentimento de perda daquele ser.

Enquanto isso, quando uma criatura é salva, tudo fica mais colorido e ganha vida.



CUTSCENES

A cutscene em vídeo do começo narra a introdução ao universo e narram do ponto de vista do Edd e de suas anotações feitas em seu livro sobre o básico do universo.

Existem também as cutscenes in game, que contam para o jogador sobre anarraiados acontecimentos.

Inicialmente são representações espetrais do passado e dos vilões, e depois, são os corpos físicos e atuais dos inimigos.



Cada um nesse universo tem seu papel para que tudo funcione em paz e harmonia onde todos se ajudam e se completam.



