**Goat Boy/Rudy   
\*Nome ainda em avaliação**

Desenho de personagem de desenho animado

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

História

O protagonista seria um membro órfão de uma civilização de seres cabras humanóides. Ele foi colocado dentro de uma cápsula de proteção quando uma catástrofe se aproximava e acordou 10 anos depois sem encontrar nenhum outro de sua espécie a vista. Durante o jogo ele irá investigar as ilhas flutuantes e tentar descobrir o que aconteceu ali, com ele e com os outros que um dia viveram lá.

Características

O protagonista é um personagem pequeno, com proporções em um estilo próximo do Chibi. Ele possui uma expressão alegre e sorridente e não fala muito. Possui um espírito explorador e aventureiro. Ele possui pelos brancos e chifres pretos, uma bandana vermelha em seu pescoço e um cinto de utilidades ao redor o torso tudo modelado em 3d e texturizado. Seus olhos e boca são desenhados em 2d e adicionados ao modelo com diversas expressões diferentes.

Habilidades

Inicialmente, o jogador terá acesso apenas às habilidades de movimentação básicas do personagem que incluem:

Movimento – WASD

Pulo – Espaço

Pulo Duplo/Dash – Espaço 2x

Já na primeira fase o jogador irá encontrar uma arma modificável com um árpeu na ponta que pode ser lançado em certas áreas do jogo para se deslocar de um ponto a outro.

Ao longo das fases, o jogador irá encontrar outras “munições” para sua arma como uma luva de boxe que seria impulsionada para frente, empurrando e atordoando inimigos.

Arma Multifunções – Botão Esquerdo do Mouse

Papel na narrativa

Sendo o protagonista, controlado pelo jogador, seu objetivo será explorar as fases e encontrar pistas e vestígios de o que aconteceu no ambiente ao seu redor e tentar reverter se possível, trazendo o povo cabra de volta para as ilhas flutuantes.