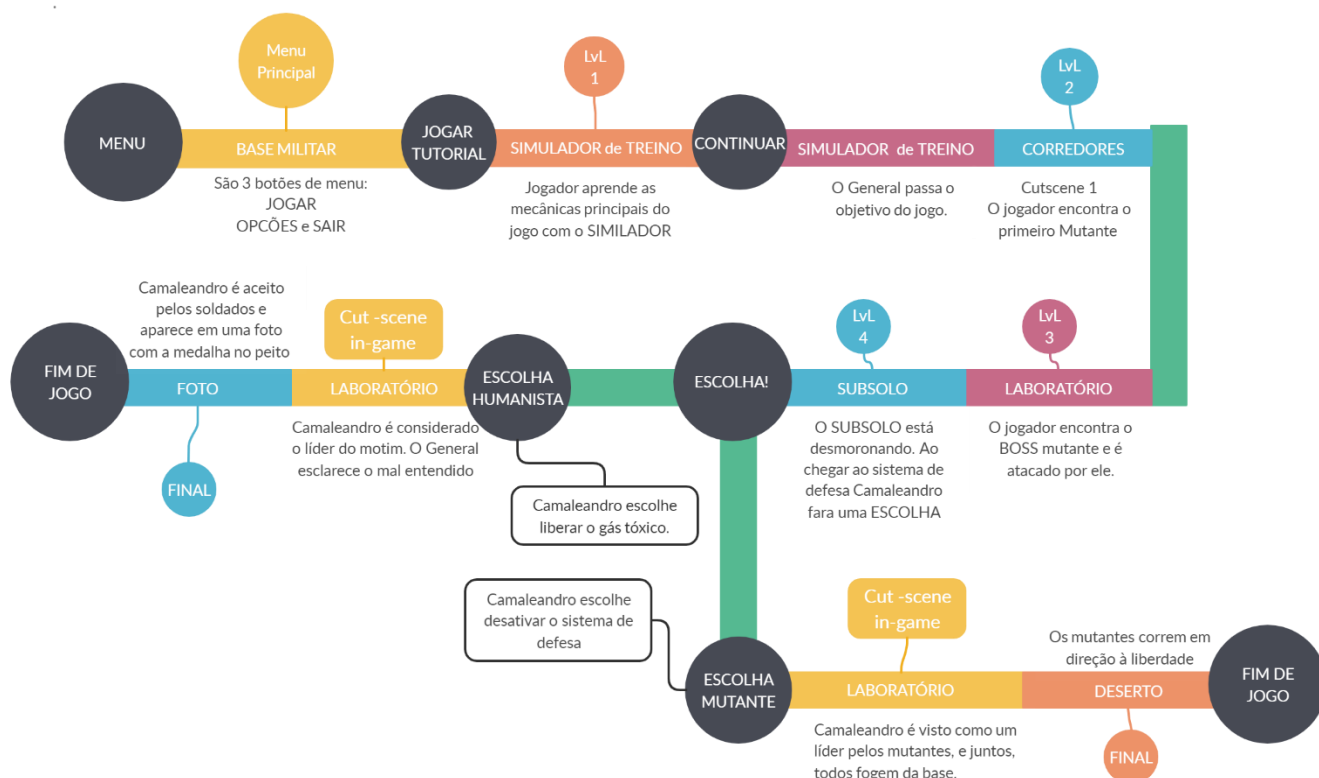


A Redenção do Camaleão



PROGRESSÃO DO JOGO



BEAT CHART

A redenção do Camaleão Beat Chart

Fases	Base do Governo LVL1	Base do Governo LVL2	Base do Governo LVL3	Subsolo LVL4
Localização	Simulador	Corredor	Laboratorio	Tuneis
Gameplay	Pulo, timing	Pulo, timing	Pulo, timing	Pulo, timing
Objetivo	Completar o trajeto do simulador	Achar o Cartão para ter acesso ao presídio	Escapar do Mutante Amorfa	Decidir sua redenção
Narrativa	Camaleandro Descobre a crise dentro da Base Militar	Camaleandro ve alvos com forma de mutantes	Camaleandro descobre experimentos com mutantes e é atacado por um	Camaleandro tem que decidir que lado do conflito vai ajudar
Inimigos	Drones	Drones e Turret	Experimento 666, laser	Turret, Drones, Laser
Mecanicas	Plataformas Movéis, Liquido Radiotivo	Plataformas Móveis, Liquido Radiotivo	Boss, Plataformas que desabam e movéis	Plataformas Movéis, teto que desaba
NPC	Simulador e General	----	Experimento 666	Cobra-Lin, General
Horario do dia	Anoitecer	Noite	Madrugada	Madrugada
Cores	Frias	Frias	Frias	Frias

MECÂNICAS UNIVERSAIS DE JOGO

Camaleandro (PJ)



#ESCALAR PAREDES VERTICAIS;



#PULAR DA PAREDE (WALL-JUMP)



IMPULSO (PROTEGE O PERSONAGEM DOS DRONES E DAS TURRETS)



#PULO(1 tile)
PULO-DUPLO
(2 tiles) /largura do pulo: 5 tiles

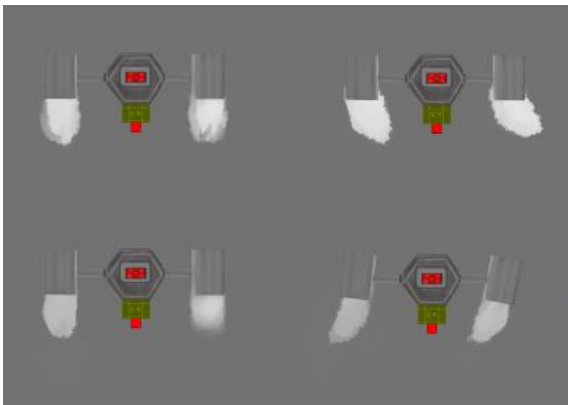


#CORRER

Turret

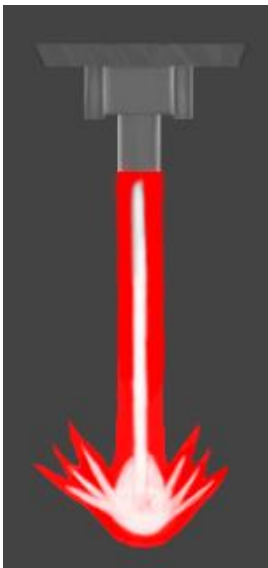
#Estruturas fixas que disparam projéteis contra o jogador em qualquer direção. O projétil inflige 1 coração de dano ao jogador

Drone Bomba



Persegue o Jogador, quando entram em contato com Camaleandro explodem infligindo a perda de 1 coração como dano.

Laser

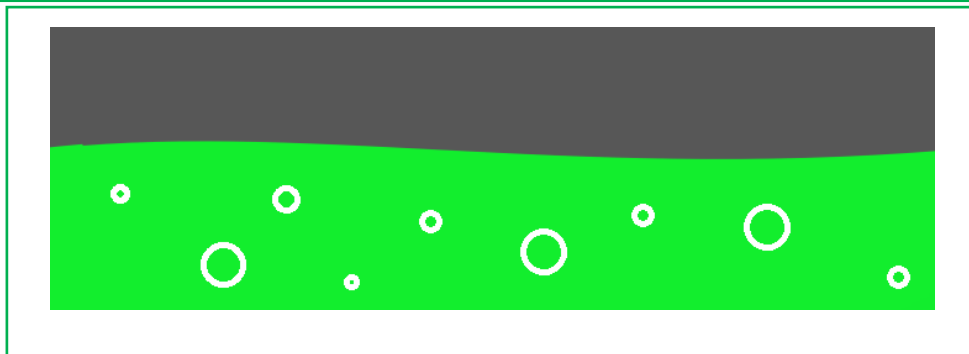


Estrutura imóvel que dispara um laser. Pode estar tanto na horizontal quanto na vertical e inflige a perda de 1 coração como dano.

Existem 3 formas de disparo do laser: Laser rápido (liga a cada 2 segundos), Laser médio (liga a cada 3 segundos e Laser lento (liga a cada 4 segundos). Todos os disparos duram 1 segundo e meio.

Rio Tóxico

Obstáculo fixo. Caso o jogador caia no rio ele perderá 1 vida/coração e voltará ao último checkpoint;



Plataformas



Estrutura móvel. Se movimenta na horizontal, na vertical e na diagonal com velocidade constante de 1 tile a cada 2 segundos.



Algumas plataformas desabam após o contato do player e 2 segundos.

Portas

Cada nível possui apenas 1 porta, que por sua vez é aberta com o cartão-chave coletado no nível.

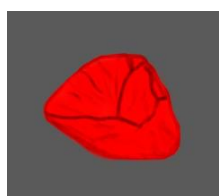
Cartões – chave



Cada nível possui apenas 1 cartão chave para apenas 1 porta.

No SUBSOLO (lvl 5) existem 2 cartões chave, um para cada decisão final.

Coração / Vida



Pode ser coletado em algumas fases. O limite é de 3 corações.

GAME LEVELS

SIMULADOR DE TREINO (TUTORIAL – LVL 1)

O SIMULADOR DE TREINO é uma sala metálica. Alguns alvos estão distribuídos pelas paredes, assim como algumas armas futurísticas. Os alvos tem formato de animais e/ou mutantes.

SISTEMA DE DEFESA

- Drone bomba;

COLETÁVEIS

- 1 cartão-chave;

OBSTÁCULOS

- Líquido radioativo (que borbulha de leve);
- Plataformas que se movem;
- Plataformas que caem
- Paredes para escalar;

CAIXAS DE DIÁLOGO (TUTORIAL – LVL 1)

As caixas de diálogo são disparadas ao longo do Gameplay. O jogador continua com o controle do personagem enquanto as caixas aparecem na tela.

PROGRAMA DE TREINO	PROGRAMA DE TREINO	PROGRAMA DE TREINO
Opção aceita. Modo Camaleão. Uniforme Num 07. Versão BETA. Cadete da Redenção. Aperte “V” para continuar.	Bem Vindo espécimen. Vamos começar usando as (setas) para aquecer suas escamas.	Suba nos obstáculos. Se preciso "C" pule.
PROGRAMA DE TREINO	PROGRAMA DE TREINO	PROGRAMA DE TREINO
Pule duas vezes para cruzar obstáculos mais altos.	Use a força de seus braços "Z" e segure-se nas paredes.	Escale-as, mas cuidado para não se soltar! "Z"
PROGRAMA DE TREINO	PROGRAMA DE TREINO	PROGRAMA DE TREINO
Cuidado! Estamos usando líquidos radioativo para estimular nossos espécimes!	Para pulos mais longos, use "X" um impulso.	Segure-se nas paredes "Z" e pule "C" de uma para a outra



PROGRAMA DE TREINO	PROGRAMA DE TREINO
Encontre o Cartão de Passagem e saia do Simulador de Treino	Combine os movimentos usados e mostre que é digno de servir o Grande Governo Humanista!
PROGRAMA DE TREINO	PROGRAMA DE TREINO
Recapitulando... "Z" Segurar na Parede/"X" Impulso/ "C" Pulo e duplo pulo/"V" Interagir	Horas de treino computadas e arquivados. O Governo Humanista aprecia sua dedicação.

Ao final do Gameplay o jogador perde o controle do personagem e novas caixas de diálogo são disparadas.

PROGRAMA DE TREINO
Deseja fazer outro turno no simulador de treino? (O jogador escolhe entre as opções:)
REPLAY
CONTINUAR

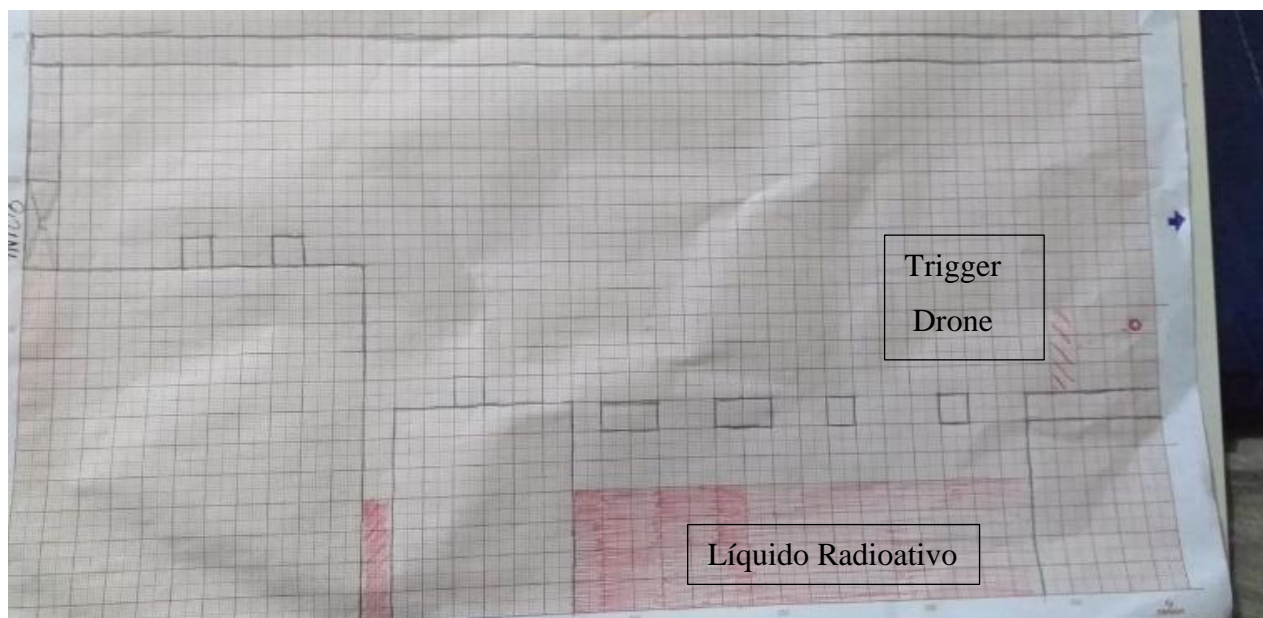


GENERAL	GENERAL	GENERAL
Cadete! Que bom encontrá-lo treinando! Precisamos do seu serviço Camaleandro. Estamos sofrendo um ataque terrorista!	São os mutantes. Esses malditos animais encontraram um jeito de invadir nossos sistemas de segurança.	Algumas celas do presídio foram abertas e estamos na beira de um motim!
GENERAL	GENERAL	CAMALEANDRO
O serviço de inteligência não está conseguindo reassumir o controle. Não sabemos como essas coisas conseguiram fazer isso...	Mas sabemos como impedi-los. Você é o soldado que precisamos para esse trabalho.	Soldado? Eu ainda não concluí minha missão de Redenção.



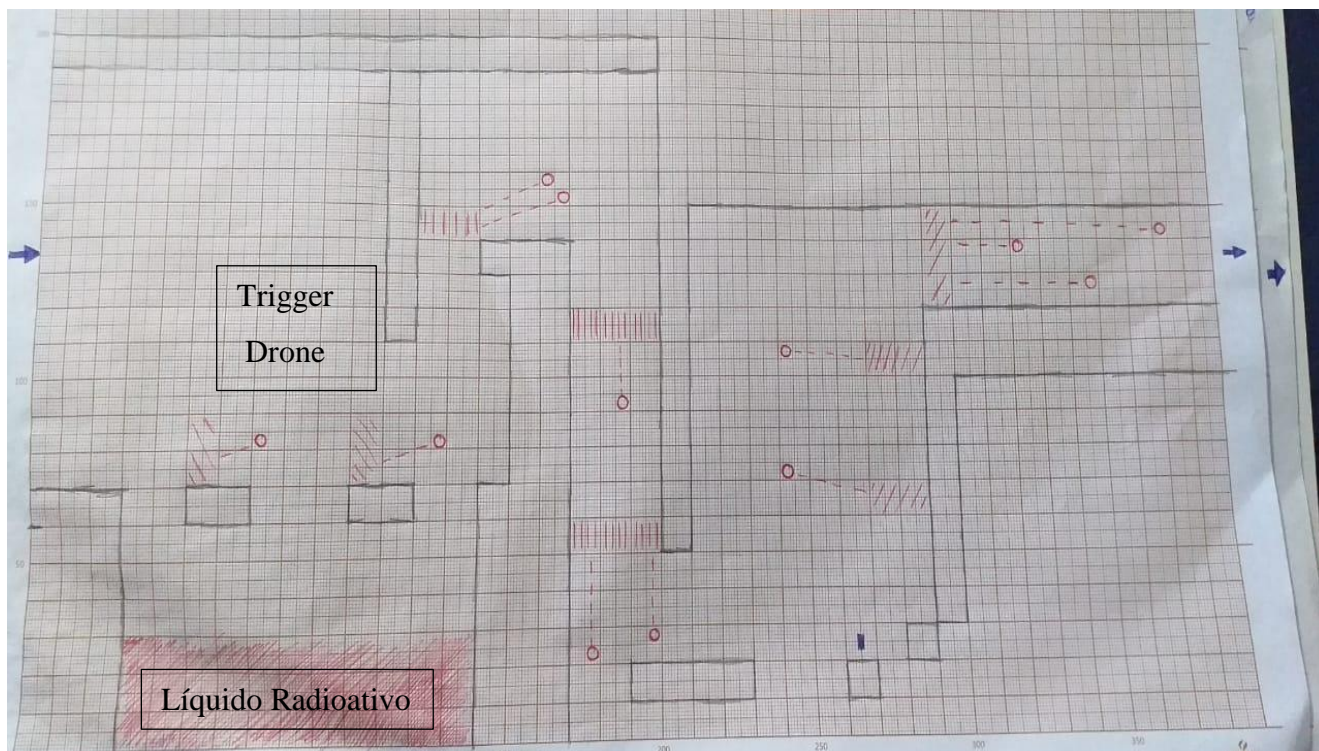
CAMALEANDRO	GENERAL
Ainda não sou nem gente, quem dirá soldado...	Absurdo! Você é um Cadete da Redenção. Chegou a hora de se redimir com seus companheiros Humanos.
GENERAL	GENERAL
Precisamos que você resete o sistema de defesa manualmente na caixa de controle central.	A caixa se localiza no SUBSOLO da base. A passagem secreta para o subsolo fica no LABORATÓRIO.

- Simulador Início



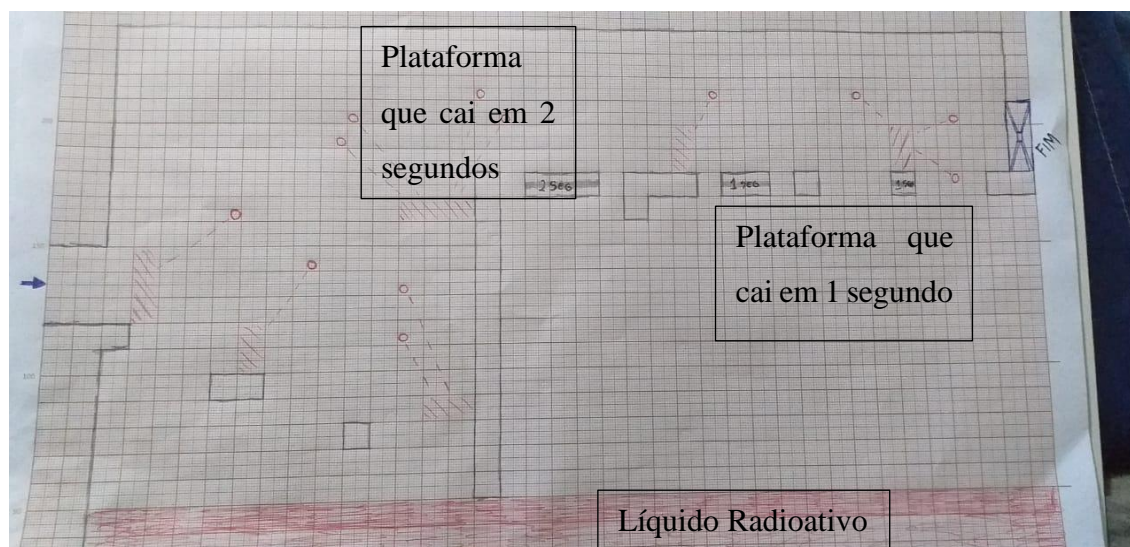
Desafios simples envolvendo salto e a apresentação do drone.

- Simulador Meio



Desafios de salto e drones ao mesmo tempo, apresentação da habilidade de escalar.
Desafios misturando escalada e drones e o aumento no número de drones.
Apresentação do Cartão chave.

- Simulador Fim



Desafios de salto e escalada mais difíceis.
Apresentação e desafios envolvendo as plataformas que caem.

CORREDOR (LVL2)

Os corredores tem grandes janelas de onde pode-se ver o deserto ao fundo. O nível mais baixo dos corredores agora é um mar de líquido radioativo, a única maneira de passar por essa fase é acionando as plataformas e pulando de um lado para o outro. Ele deve novamente encontrar o CARTÃO CHAVE para sair dos CORREDORES e chegar até o PRESÍDIO.

SISTEMA DE DEFESA

- Turret;
- Drone bomba;

COLETÁVEIS

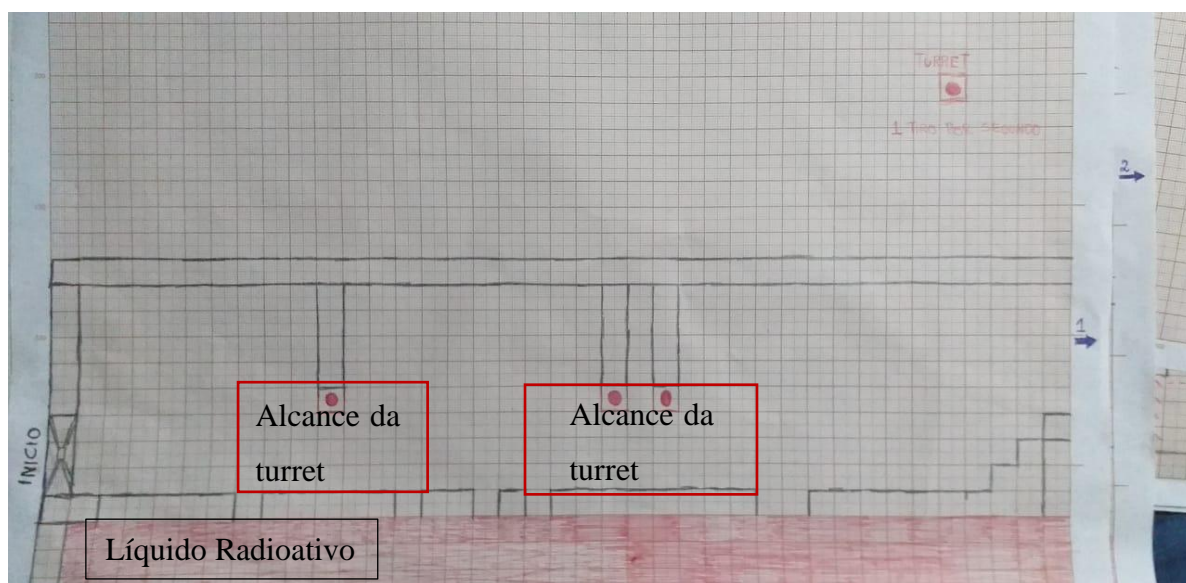
- 1 cartão - chave;

OBSTÁCULOS

- Plataformas que se movem;
- Líquido radioativo;
- Paredes para escalar;

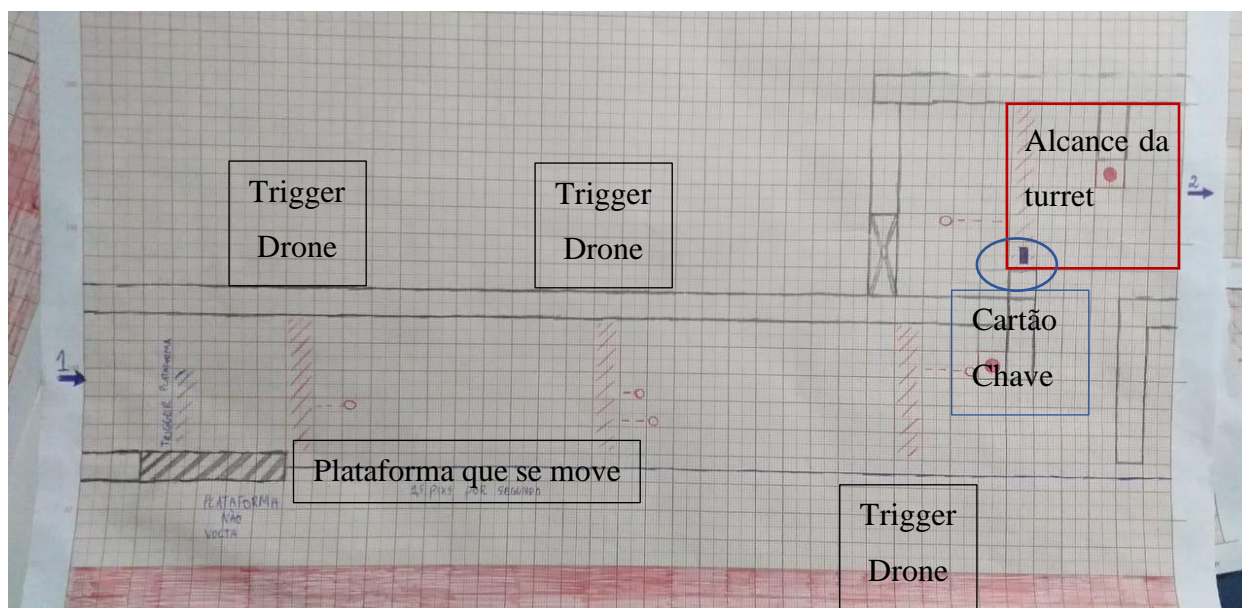
Cut - scene (LVL2) = Ao iniciar a fase um mutante aparece correndo na direção do jogador, mas é impedido por um soldado que o derruba com um tiro atrás da cabeça. (O jogador perde o controle do personagem até o final da cut-scene)

- Corredor Início



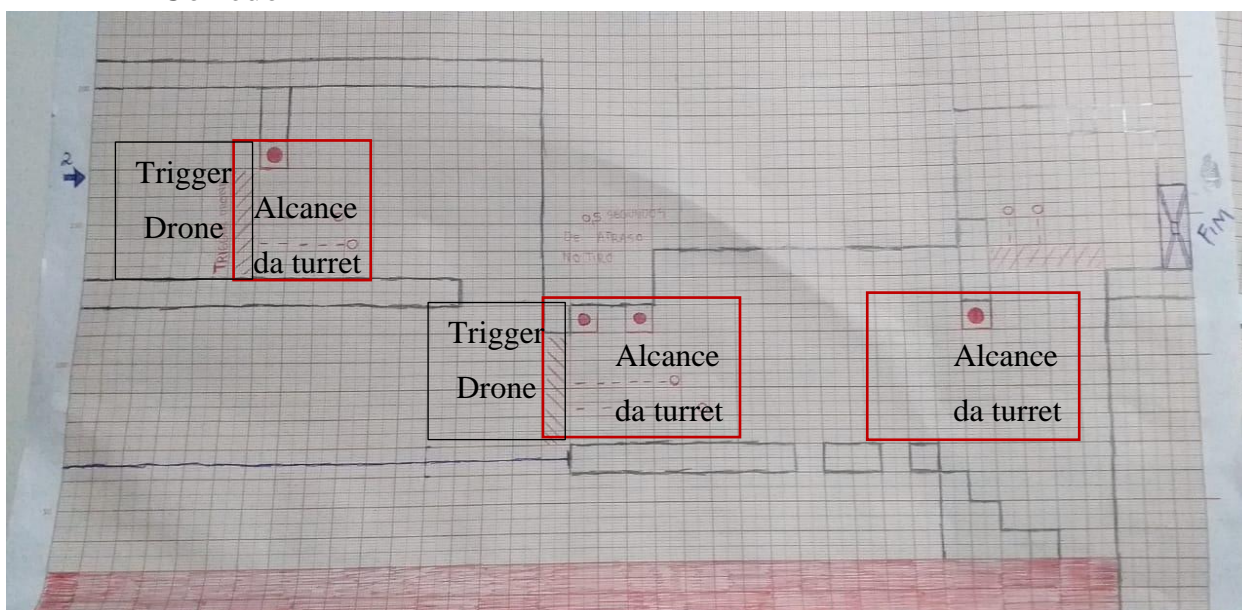
Apresentação das Turrets.

- Corredor Meio



Apresentação da plataforma móvel.
Desafios misturando drones e turrete.

- Corredor Fim



Aumento de dificuldade nos desafios misturando drone e turrete.
Desafio envolvendo drone, turrete e escalada.

LABORATÓRIO (LVL3 - BOSS)

Jarros com pedaços de corpos e silhuetas de mutantes, gráficos, diagramas e raios X decoram esse espaço. Um mutante gigante (EXPERIMENTO 666) ataca Camaleandro, atirando nele gosmas que além de gerar dano, prendem o jogador por alguns segundos. O Boss se movimenta da esquerda para a direita em linha reta, não sendo capaz de subir plataformas, muito menos pular. Camaleandro precisa escapar do BOSS e dos projéteis atirados pelo mesmo, pegar a chave e chegar até a passagem para o SUBSOLO.

SISTEMA DE DEFESA

-Laser;

COLETÁVEIS

- 1 cartão chave;
- 1 coração;

OBSTÁCULOS

- Plataformas que se movem;
- Plataformas que caem;
- BOSS que atira projéteis (em forma de gosma) que além de gerar dano, mobilizam o player temporariamente;

CAIXAS DE DIÁLOGO (LVL 3)

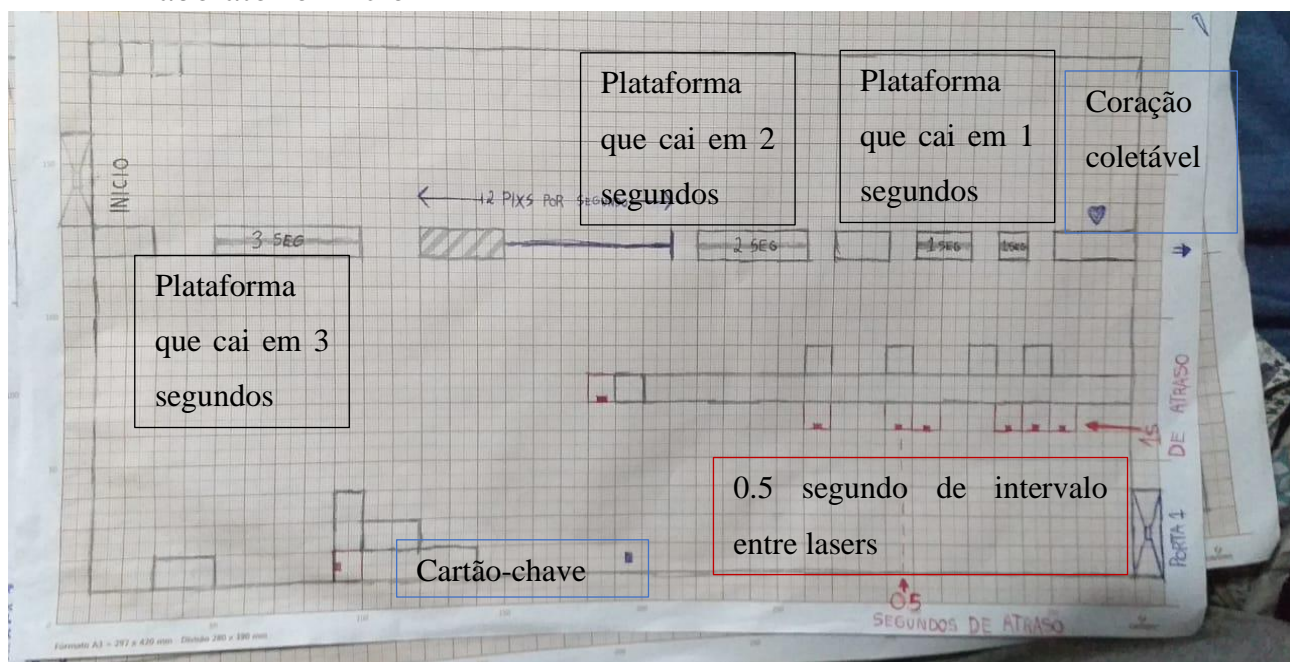
As caixas de diálogo são disparadas no final da fase, na passagem para o próximo nível. O jogador perde o controle do personagem enquanto as caixas aparecem na tela. O jogador pode avançar as mensagens apertando o botão de interação “V”.

→	
GENERAL	GENERAL
Garoto! Antes de prosseguir, eu preciso atualizar sua missão...	Não serei capaz de te mandar mensagens quando você estiver lá embaixo.
GENERAL	GENERAL
O motim está fora do controle e por isso, o Major General nos deu uma nova prioridade.	Não será mais necessário que você manualmente reinicie o sistema.



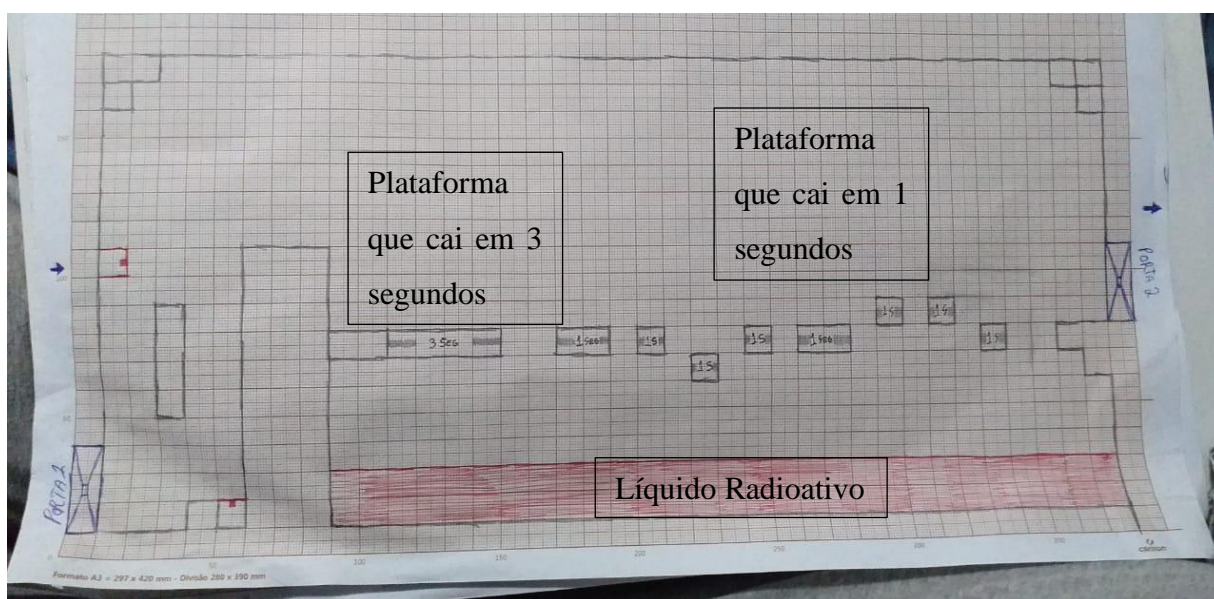
GENERAL	GENERAL
Você será o responsável por ativar nossa Arma secreta.	Ao lado da caixa de controle você encontrará um jarro de líquido amarelo. Ative esse Gás, ele irá derrubar o inimigo em poucos segundos...
GENERAL	GENERAL
Não se preocupe, o capacete protegerá nossos soldados, incluindo você.	Seja o herói que eu vejo em você. Em nome da Raça Humanista. Boa sorte.

- Laboratório Início



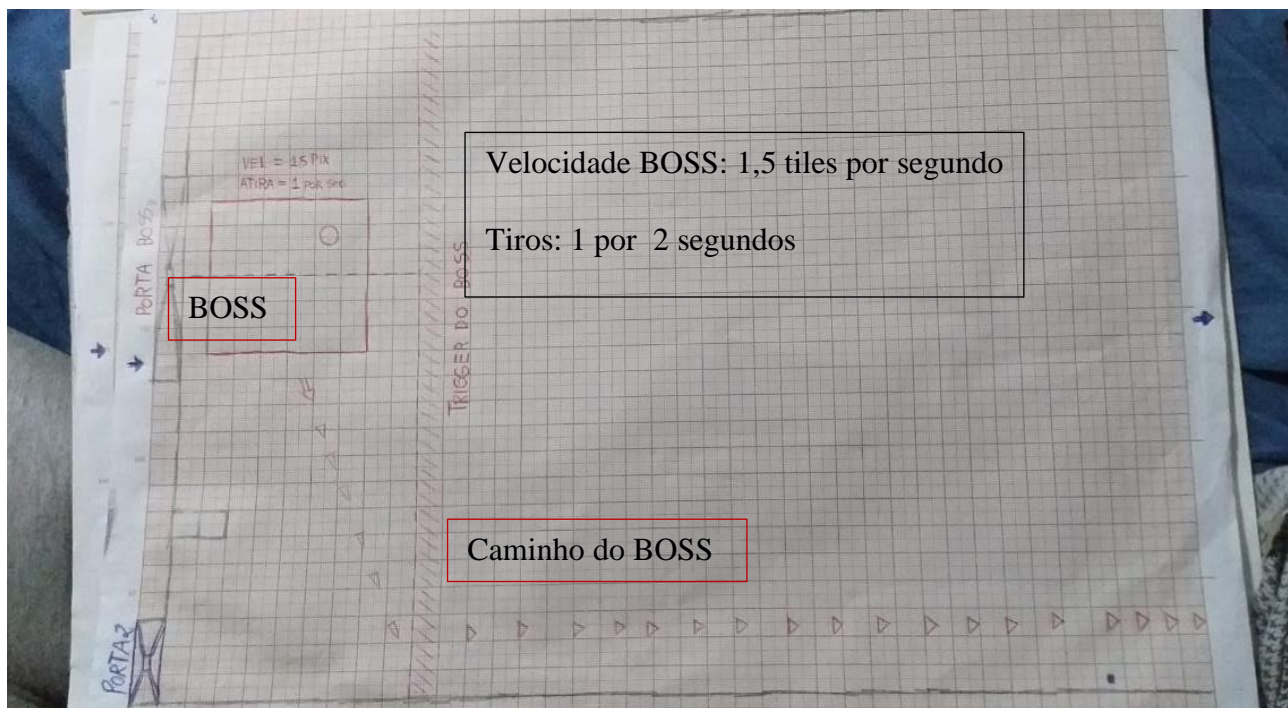
Desafio misturando plataformas que caem e plataforma móvel.
Coração coletável e apresentação do laser. Cartão chave e Desafio com lasers.

- Laboratório Meio



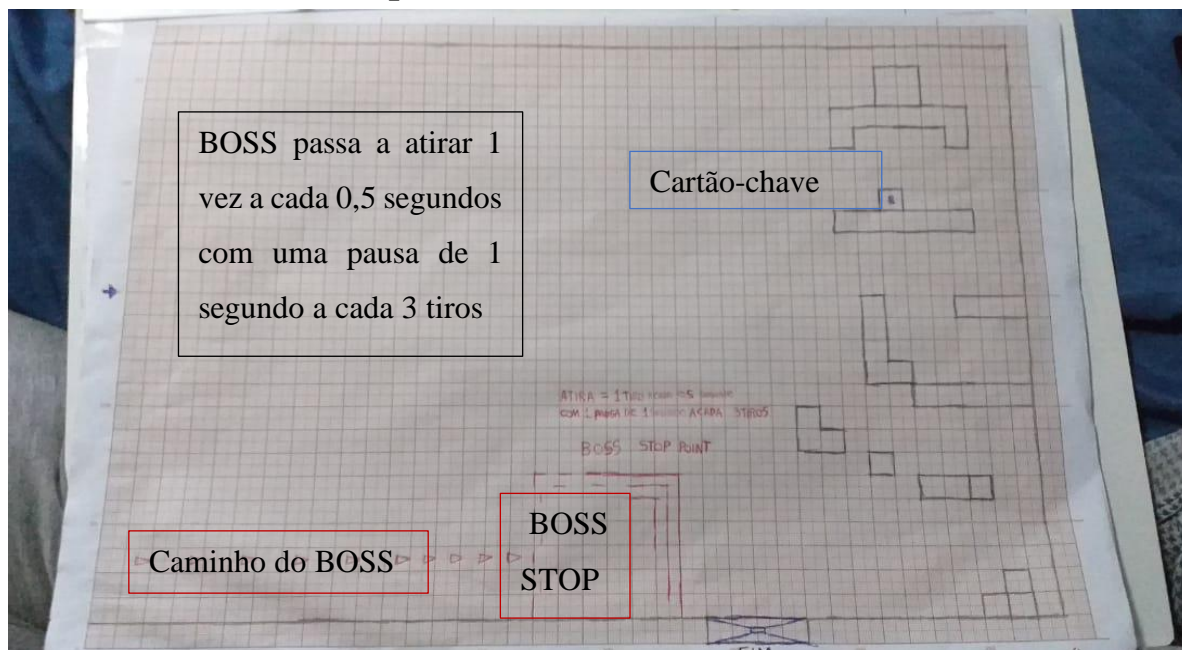
Desafio misturando laser e escalada. Desafio com plataformas que caem que requer velocidade e precisão.

- Laboratório Final (**parte 1**)



Desafio Boss (parte 1): O player foge e devia dos tiros
Cartão chave.

- Laboratório Final (**parte 2**)



Desafio Boss (parte 2): O Boss para de se mover no local indicado e muda seu padrão de tiro, Player usa as plataformas para subir e acionar o mecanismo no topo com o Cartão chave e abrir a porta.

SUBSOLO (LVL 4)

O subsolo é parcialmente de metal e parcialmente de pedra.

Algumas macas estão largadas no início do complexo, elas estão cobertas por panos sujos de sangue. Uma explosão faz os tuneis chacoalharem. As estruturas começam aos poucos a ceder (primeiro o som de tremor, depois poeira cai do teto e por fim o teto cede) Camaleandro precisa correr ou será amassado pelas pedras gigantes.

SISTEMA DE DEFESA

- Turret;
- Laser;
- Drone bomba;

COLETÁVEIS

- 1 coração;
- 2 cartões chave;

OBSTÁCULOS

- Plataformas que se movem;
- Pedras que caem do teto/um teto que desaba causando danos;

CAIXAS DE DIÁLOGO (LVL 4)

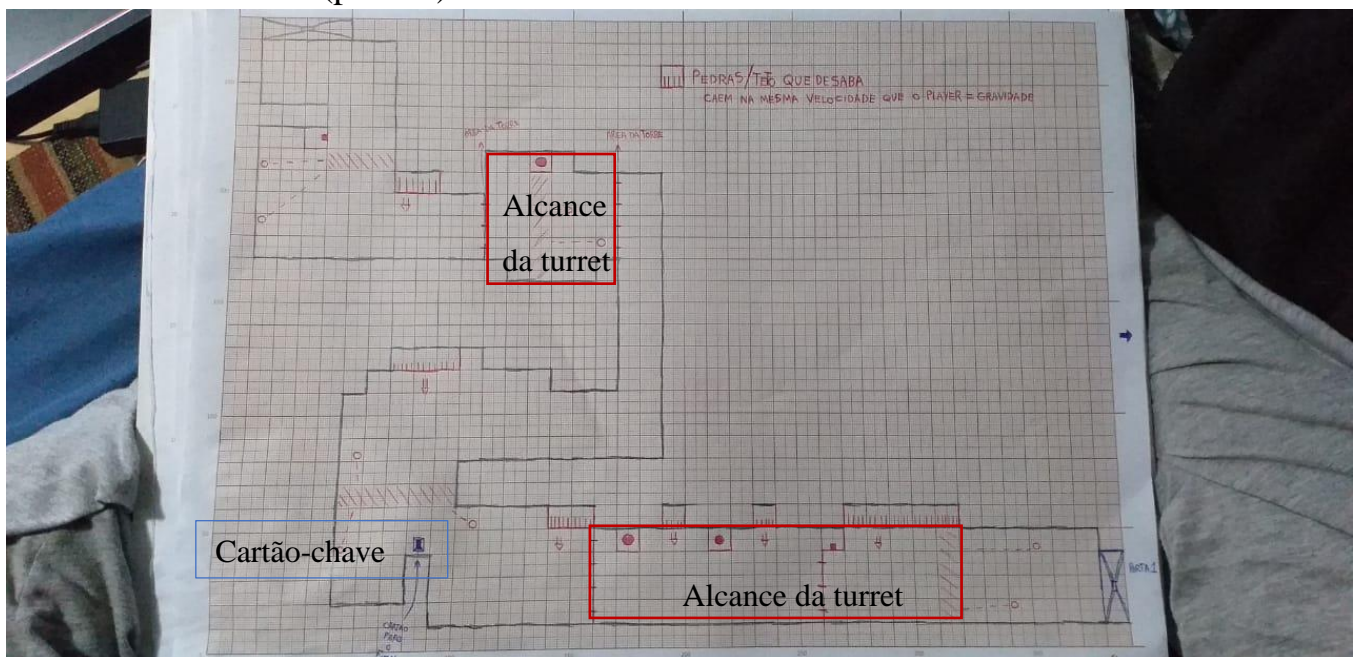
Ao final do level o Jogador/ Camaleandro terá que decidir se irá proteger os Mutantes ou defender a base militar do Governo. Antes de tomar a decisão as caixas de diálogo serão disparadas (sabendo que o jogador sempre poderá avançar o diálogo usando a tecla “V” de interação)! Caso ele escolha a opção da caixa vermelha, ele ficará do lado dos mutantes e a cut-scene “Opção Mutante” será disparada. Caso a opção escolhida seja a do tanque de líquido amarelo, a cut-scene “Opção Governo” será ativada.

COBRA LYN	COBRA LYN	COBRA LYN
Você é alguém como eu ou...	Você é um daqueles "meninos da redenção do general", não é?	Você é como eu. Também não queria estar aqui.



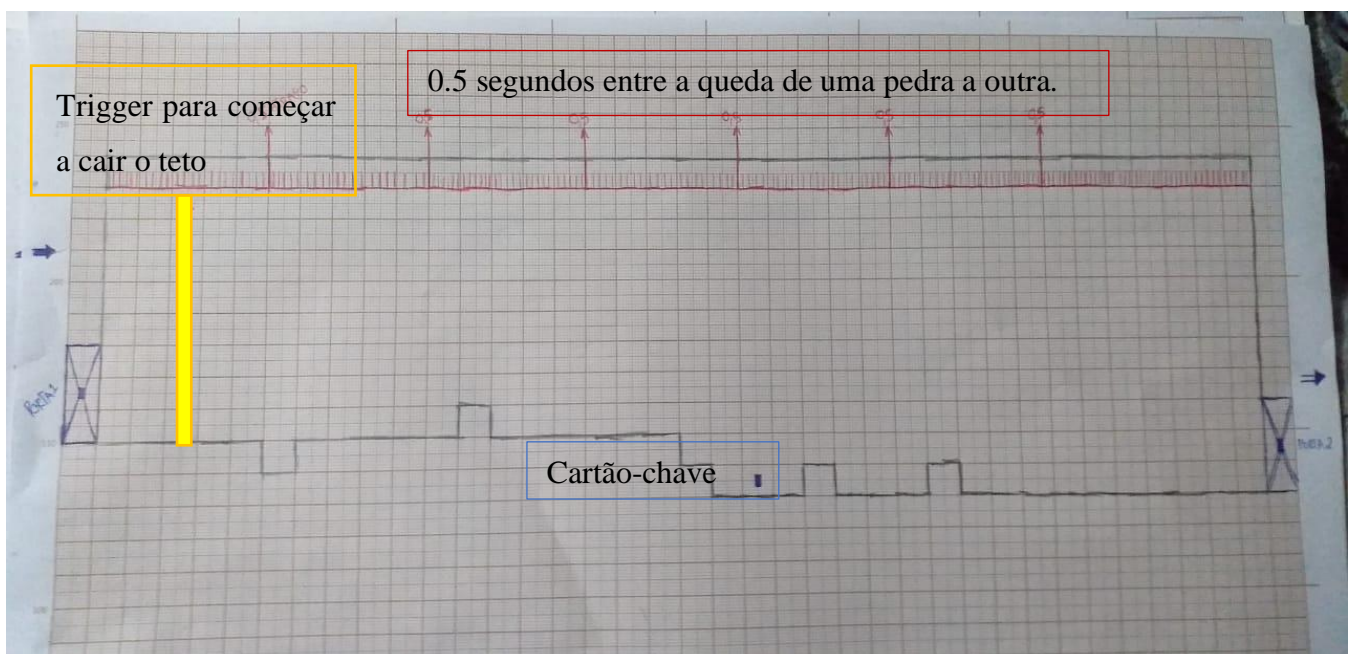
É alguém como eles?		Nada disso foi panejado.
COBRA LYN	COBRA LYN	COBRA LYN
Mas agora eu já fui longe demais. Não tem mais volta.	Se eu pudesse já teria libertado todos, mas agora não consigo mais usar a caixa vermelha.	Você deve saber o que fazer... Deve saber para que aquele jarro amarelo serve.
COBRA LYN	COBRA LYN	COBRA LYN
Eu quero libertar a minha família.	Você nasceu aqui também?	O general mentiu para você, não vê?.
COBRA LYN	COBRA LYN	CAMAELANDRO
Abra seus olhos Camaleandro e você vai reconhecer a diferença entre o bem e o mal. Entre Eu e Você.	Me dê a sua palavra. Liberte os presos e te deixarei usar a caixa.	(Camaleandro faz sua escolha entre ajudar os Mutantes e ajudar o Governo Humanista)

- Subsolo (parte 1)



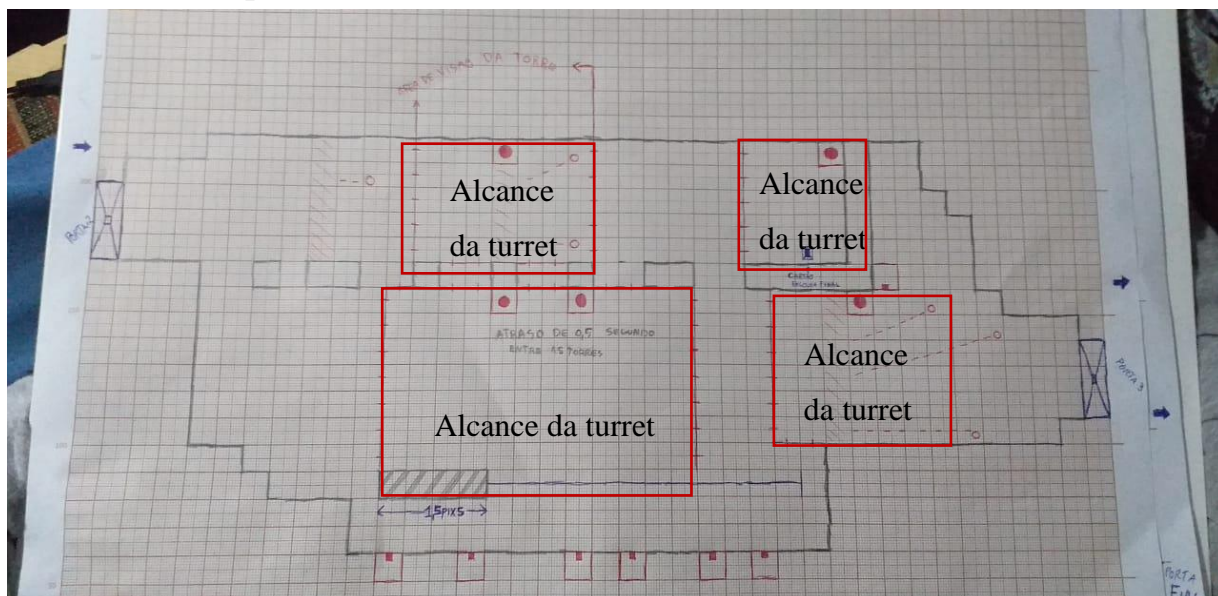
Desafio misturando laser e drone. Apresentação das pedras/teto que cai e desafio misturando turrete e drone. Desafio misturando pedra/teto que cai e drones, primeiro Cartão chave para a escolha final. Desafio misturando pedra/teto que cai, drones, turrete e laser

- Subsolo (parte 2)



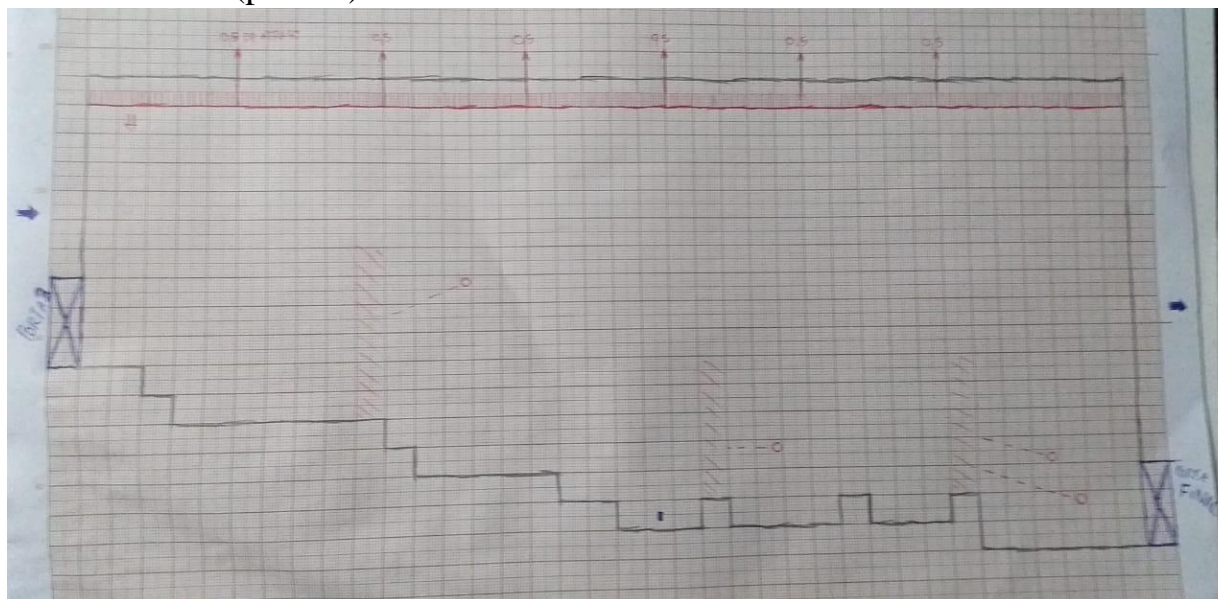
Desafio em que o Player tem que pegar o Cartão chave e passar pela porta antes que a caverna desabe.

- Subsolo (parte 3)



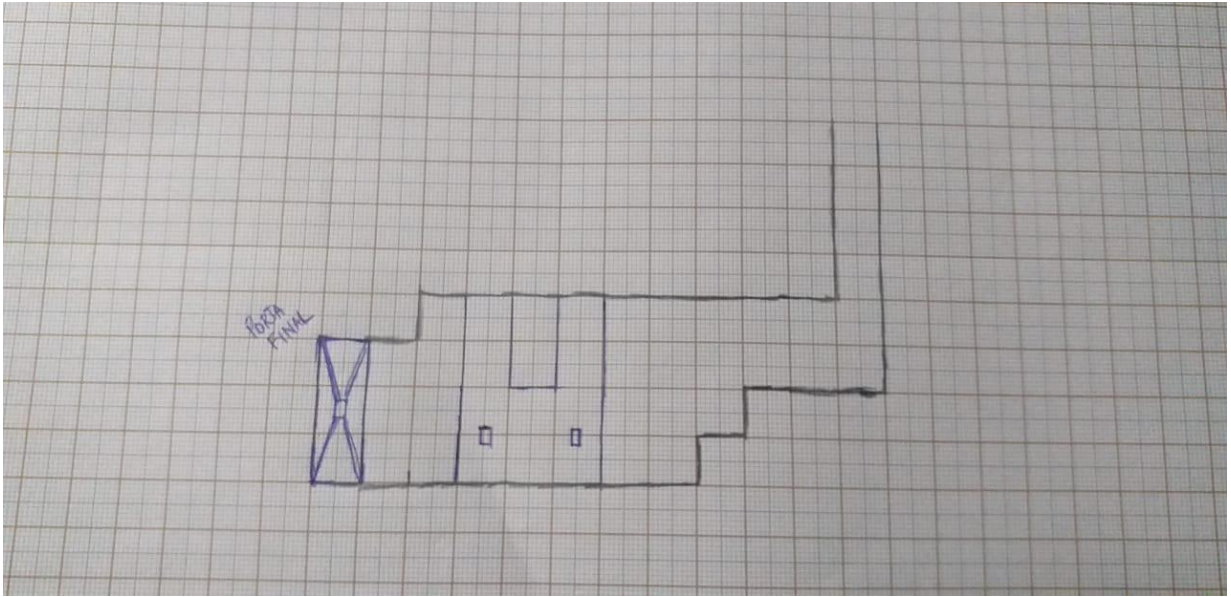
Desafio de salto misturando turrete , drones e laser, segundo Cartão chave para escolha final. Desafio misturando plataforma móvel, turrete e laser. Desafio misturando turrete, laser e drones.

- Subsolo (parte 4)



Desafio onde o Player tem que lidar com drone pegar o Cartão chave e passar pela porta antes que a caverna desabe.

- Subsolo (parte 5) FINAL



Escolha final.

EQUIPE

Juliana Salomão 21269796

George Lucas Freitas 21233343

Gabriel Batista 21281261

Matheus Marmora 21114143

Gustavo Lima 21262000

Andrey Pina 20224021

Paulo Niki (trancado).

