**FOX’S JOURNEY**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Kaylan Carlos Getulio

Kevin Fernandes Petroni

Espírito Santo do Pinhal, SP

4/2023

Índice

[**1.** **História** 3](#_Toc132018339)

[**2.** **Gameplay** 8](#_Toc132018340)

[**3.** **Personagens** 10](#_Toc132018341)

[**4.** **Controles** 12](#_Toc132018342)

[**5.** **Câmera** 14](#_Toc132018343)

[**6.** **Universo do Jogo** 15](#_Toc132018344)

[**7.** **Inimigos** 17](#_Toc132018345)

[**8.** **Interface** 22](#_Toc132018346)

[**9.** **Apresentação da história** 24](#_Toc132018347)

[**10.** **Cronograma** 25](#_Toc132018348)

1. **História**

“Fox's Journey” conta a história de uma corajosa raposa, chamada de Faye que vivia tranquilamente em sua toca, dentro da grande floresta de Elísea. Até que um dia após o pequeno sair de seu lar a viagem e voltar, acabou descobrindo que havia sido invadido e que lhe haviam roubado um de seus bens mais preciosos, um misterioso medalhão de família que antes fazia parte de um antigo artefato misterioso.

Faye, após ver este cenário, observou a devastação que os malfeitores haviam provocado as suas memórias, com fotos e objetos revirados e espalhados por toda a casa, e com um dos bens mais preciosos do seu coração furtado, não havia motivo para não cair em lagrimas e então o raposo o fez assim, mas isso era apenas o começo.

Ao sentir um cheiro de queimado Faye saiu a fora e avistou um enorme incêndio que dizimava inúmeros lares, grande parte destes eram propriedades de seus queridos vizinhos e amigos que viviam nas proximidades. O pequeno raposo agora não poderia continuar lamentando, justamente por todo caos que fora acometido a ele, a sua família e amigos, ele não poderia deixar isso quieto, por essa razão ele não se acovardou e foi buscar por soluções, então ele juntou as suas coisas colocando uma das roupas de sua avó, um bravo herói que havia combatido a ditadura de um leão temido, e assim foi a sua jornada.

O raposo de início procurou por um de seus amigos que poderia ajudá-lo em sua missão, um esquilo investigador, viciado em doces, conhecido por toda a floresta como Sherlock Nozinho que detinha muitas informações de primeira mão. Ao encontrá-lo descobriu quem era o principal responsável por todo aquele caos, o urso chamado de Bruno Montenegro, líder da gangue dos Predadores urbanos, uma antiga máfia da cidade grande, porém ele desconhecia os objetivos do criminoso, mas sabia exatamente onde estaria o seu bando, e de onde poderia extrair mais informações. Faye agora sabendo que era o seu inimigo poderia se vingar por seus amigos e restaurar a sua honra.

Durante a sua viagem, no meio da floresta Faye se dá de encontro com dois membros da gangue, o capanga lobo Clarence, presas de aço e o seu superior, Sr. Espinosa, o ouriço. Faye é perseguido pelo lobo por parecer muito suspeito, mas felizmente consegue levá-lo a justiça com as próprias mãos, e seu superior posteriormente, que estava impedindo a circulação dos animais da floresta. Seguindo o seu caminho o pequeno raposo se reencontra com o investigador, que dá mais detalhes sobre o esconderijo.

O pequeno atravessa a passagem escondida que fora informada pelo amigo esquilo, e segue corredores estreitos se escondendo do Presas de aço, que agora vigiava o lugar por ser rebaixado de “status” e de outros. Roubando os planos dos bandidos, a agora contente o raposo corre até uma das portas de saída, entretanto seus planos são frustrados quando se encontra com dois grandes guardas ursos, Faye de início se sente amedrontada, mas ela não desiste e avança nos guardas com suas mãos e sua cauda. Felizmente por muita sorte os dois ursos se desmaiam um ao outro com apenas um soco, após o pequeno se desviar de muitos ataques.

O aventureiro Faye, corre muito e foge do esconderijo com os planos em mãos e se esconde em uma parte sombria da floresta onde descobre sobre um antigo artefato que os seus inimigos buscavam para adquirir poder e conquistar a cidade grande de Rimura. No entanto ainda faltam informações para entender por que Bruno desejava possuir tanto esse artefato, mas nessa ocasião Sherlock não poderia ajudá-lo, então Faye foi atrás de uma sabia anciã que sempre ajudava os mais necessitados da floresta, lhes provendo sabedoria e conhecimento.

No entanto o raposo sabia que não seria fácil encontrá-la, tudo o que sabia e que a sabia vivia em uma caverna rodeada de perigos, e por essa razão não havia outro modo se não se aventurar na caverna a procura da única que poderia dar esperança a Faye e a floresta de Elísea.

Durante o seu percurso ele encontra muitos caracóis e aranhas hostis que o perseguem, mas ele sendo muito veloz eles os atacam e fogem, enquanto encontra passagens misteriosas que levam a lugar nenhum. Até que em um certo momento ele entende o segredo das passagens e encontra as chaves que o impediam de passar para um nível mais inferior da caverna, um lugar com uma densa neblina.

Na escuridão da caverna Faye se encontra com uma criatura misteriosa e sobrenatural, em pânico ele a combate ferozmente, enquanto se defende ao mesmo tempo que olha diretamente nos olhos da criatura, em um determinado momento o ser se cansa e o raposo ainda amedrontado por ela decide dar um fim ao monstro. Por triz Faye quase retirou a vida de sua única esperança, desesperada e com medo agora do raposo, o monstro se revela como a sabia da floresta ao emitir uma grande luz no profundo escuro da caverna, uma espécie híbrida de fada com coruja conhecida como Elaine a guardiã anciã.

Os dois se desculpam entre si, Faye por quase matá-la e Elaine por quase matá-lo também, e após isto o raposo suplica pela ajuda da fada coruja que revela o seu maior segredo e missão, o artefato dos cinco magos da profecia, que se tratava de cinco objetos que conferiam poderes aos antigos protetores da floresta. Elaine portava 4 deles, e desconhecia a localização do 5º, neste momento Faye desconfiaria de terem levado unicamente e exclusivamente o seu medalhão de família, pensando claramente se tratar um destes itens, o que depois se confirmaria como sendo uma verdade a muito tempo escondida pela sua própria família.

Discutindo e negociando com o ser mágico, Faye consegue convencê-la a trabalhar com ele ao mesmo que consegue a pose de seus itens ao provar a sua coragem e bravura ao enfrentar e descobrir como superar as suas armadilhas e quebra-cabeças. Terminado a sua conversa, o raposo agora mais esperançoso do que nunca sai da caverna com a sua nova aliada de batalha, que lhe dará suporte em sua luta contra os Predadores Urbanos, mas antes da batalha começar terão que se preparar para acabar com os seus inimigos. E com esse fim Elaine recomenda Faye a ir com ela ao templo lendário de Endimor, onde poderá evoluir as suas habilidades de combate e aprender a utilizar magia, para assim garantir mais ainda a sua vitória, no entanto o raposo desconhece o perigo que lhe aguarda.

Elaine sobrevoa a frente de Faye, em meio a parte mais noturna da floresta, inesperadamente durante a passagem dos dois, eles são atacados e perseguidos por criaturas tenebrosas popularmente reconhecidas como goblins e trolls. Faye não hesita em questionar Elaine sobre a existência destas criaturas, e a fada não teme em responder revelando a estranheza da situação, explicando que normalmente estes seres maléficos se escondem e não se revelam aos animas da floresta ou da cidade. O raposo ainda surpreso com as criaturas contra-ataca os defendendo desse mal, enquanto a sua companheira o ajuda lançando a sua magia e criando uma defesa para o nosso aventureiro, mas são muitos para não desistir.

Mas por uma feliz sorte do destino, Elaine e Faye encontram uma arma poderosa no meio do caminho, uma maça capaz de lhe conferir poderes surpreendentes de fogo, então a fada obriga Faye a come-lo dando lhe uma aparecia mais avermelhada e ardente, mesmo o pequeno com medo de comer uma fruta podre já que era pertencente a uma arvora que só cresciam frutos a cada 120 anos, como Elaine havia lhe informado, mas por sorte o único risco que persistia e ainda existia era a ameaça dos monstros que os atormentavam.

Faye ficando mais forte utilizando os poderes da fruta combate rapidamente as criaturas enquanto atravessa a imensidão da floresta até Endimor, até que os nossos heróis chegam em frente ao templo, no entanto o lugar parecia muito quieto no primeiro instante, Elaine sentia uma maldade incompreensível presente no local e se recolhia para perto do raposo. O pequeno questionava mais uma vez a sua companheira, mas sem resposta.

Enquanto estava paralisada ao lado de Faye, um grande ser com um capuz negro e aspecto esguio já respondia à pergunta de Faye com a sua aparência amedrontadora, Elaine explanava o nome do ser chamado Malakar, enquanto tremia de medo.

Malakar para a floresta era conhecido como um ser maligno, um bruxo das trevas conhecido por uma bestialidade imensurável. Mesmo com toda essa presença ameaçadora Faye avança sem temor, ao mesmo tempo a fada coruja tenta fugir dali toda apavorada. Raposo em meio ao combate é surpreendido pela magia do temível bruxo, que insiste em atacar a criatura, até que é descoberto a fraqueza dele. A criatura ardente acidentalmente desconta a sua fúria e desanimo no manto e correntes do ser das trevas, até que as correntes se quebram em pequenos pedaços o enfraquecendo, desfazendo alguns dos encantos que o protegiam, como o que impedia do seu manto de ser inflamável.

O bruxo se ajoelhava enquanto era consumido pelas chamas e pedia por perdão e salvação, mas por sorte a bondade dos dois era mais forte, e assim salvaram a vida do temível, entretanto eles não deixariam o em paz por enquanto, já por alguma razão ele havia medido esforços para impedir a passagem dos nossos aventureiros, por essa razão eles o fizeram e obrigaram a falar. Malakar havia confessado a sua aliança com o mafioso e que o seu objetivo final era ter o domínio da floresta, quanto a outras perguntas ele não respondia de qualquer forma, mas Elaine sabia que em alguma hora ele poderia mentir e omitir alguma informação importante, através de sua conhecida manipulação.

Se aproximando e adentrando dentro do templo eles levavam Malakar como o seu prisioneiro, de onde depois seria levado a prisão da cidade. Não perdendo tempo Faye treinava com vigor no seu treinamento para derrotar Montenegro e Elaine não hesitava em passar os seus ensinamentos de magia. Acabando com as suas atividades de arte marcial, Faye acompanhado de Elaine após três dias, se adentram na mata, mas algo surpreendente espera por nosso protagonista.

Faye, o raposo, seguia sua professora de magia e protetora, a fada coruja Elaine, por entre as árvores da floresta encantada. A neve caía densamente e o vento frio cortava a pele do raposo. Mas ele não se importava, pois acabara de encontrar outro fruto mágico que lhe concedera o poder de criar neve com sua magia, ao mesmo tempo que lhe mudava a sua aparência a transformando em uma “Huli jing”, uma raposa de novas caudas de cor branca.

Os dois amigos avançaram pelo bosque, mas logo se depararam com animais hostis que tentavam atacá-los. Com seus novos poderes, Faye conseguiu congelar os inimigos e eliminá-los rapidamente. No entanto, a luta ficou ainda mais difícil quando os lobos gigantes apareceram para enfrentá-los. O chão tremia sob seus pés enquanto lutavam para sobreviver.

Depois de uma batalha intensa, Faye e Elaine finalmente chegaram ao local onde o urso mafioso, Bruno Montenegro, estava esperando por eles. Bruno era dono da gangue Predadores Urbanos, e ele estava determinado a eliminar os dois amigos que ameaçavam seus negócios na floresta encantada e não estava disposto a desistir do artefato de cada um dos cinco magos tão facilmente. E ele avançava, agora ainda mais furioso correndo em direção a Faye e Elaine. O urso mafioso era enorme e poderoso, e os dois amigos sabiam que enfrentá-lo seria uma batalha difícil. Mas eles não podiam deixar que Bruno usasse os artefatos para seus próprios fins egoístas.

O combate final foi épico. Bruno era um lutador habilidoso e implacável, mas Faye e Elaine usaram seus poderes mágicos e habilidades únicas para derrotá-lo. Faye criou uma tempestade de neve que cegou o urso enquanto Elaine o atacava com suas garras afiadas. A batalha se intensificava, com Faye e Elaine lutando bravamente contra o urso mafioso. Mesmo ferido, Bruno se recusava a desistir, mas finalmente, depois de uma troca final de golpes, ele caiu no chão, derrotado.

Faye e Elaine se abraçaram, exaustos, mas contentes por terem vencido todos os obstáculos. Eles tinham plena consciência de que ainda havia muito a ser feito para proteger a floresta encantada, mas sentiam-se confiantes de que, com sua amizade e habilidades mágicas, poderiam enfrentar qualquer desafio que surgisse. Caminhando tranquilamente pela floresta de Elísea, eles experimentavam uma sensação de serenidade e tranquilidade que nunca tinham experimentado antes. Olhando para o céu noturno, sabiam que haviam cumprido sua missão de proteger a floresta encantada que tanto amavam.

1. **Gameplay**

"Fox's Journey" é um jogo de ação em plataforma 2D que permite ao jogador andar, agachar, correr e saltar sobre plataformas e objetos, assim como enfrentar inimigos que podem causar dano ao jogador. O jogo segue em grande parte as mecânicas da franquia Super Mario, como coletar itens especiais que dão poderes e aumentam a vida do jogador. No entanto, o jogo também apresenta novas mecânicas inspiradas em jogos de luta de rua.

O jogo permite realizar diferentes tipos de ataques, tanto básicos quanto combos, que podem ser ativados por meio de combinações de teclas, assim como as de movimentação. Os combos só podem ser realizados em determinados intervalos de tempo e são mais complexos, mas também são mais efetivos.

O maior desafio que o jogador enfrentará será manter a precisão de seus ataques e atravessar os obstáculos e armadilhas. O jogador terá a opção de fugir de inimigos, exceto do chefe final de cada fase, onde o jogador só poderá atacar e desviar das ofensivas do inimigo.

O jogo apresenta um aumento progressivo na dificuldade à medida que o jogador avança. Isso se dá pelo aumento na quantidade de inimigos e no nível de dano recebido, o que exige o uso frequente de itens que recuperam vida ou fornecem habilidades especiais. Esses itens podem ser encontrados durante os níveis jogados pelo jogador, mas não estão disponíveis ao final das fases.

Cada fase do jogo está relacionada a um momento diferente da história e apresenta cenários e inimigos únicos, assim como itens exclusivos. Alguns níveis têm propostas diferentes, como na segunda fase, onde o jogador precisa se esconder dos inimigos, ou na terceira fase, onde é preciso encontrar chaves para abrir portas e alcançar o objetivo final.

Ao final de cada nível, o jogador enfrenta um chefão, um inimigo mais forte e difícil de derrotar com mecânicas de combate diferentes das já apresentadas. O chefão representa um desafio ainda maior do que os inimigos encontrados ao longo do nível e pode exigir o uso de estratégias diferentes para ser vencido.

Além disso, o jogador a limitado a 10 vidas, que poderão ser perdidas e recuperadas. Só podendo ser recuperadas através do acúmulo frutas durante o “gameplay”, e haverá outras darão habilidades que mudaram um pouco a dinâmica do jogo, como os ataques a distância, por exemplo o lançamento de gelo e fogo, aumentando o dano provocado.

A "gameplay" de "Fox's Journey" foca principalmente na passagem dos níveis e na derrota dos chefes como supracitado. A única possibilidade de derrota que o jogador possuíra é perda de todas as suas dez vidas disponíveis, ou seja, se o valor zerar o “player” terá que recomeçar o jogo desde o início.

1. **Personagens**

O raposo Faye:

História: Faye como apresentado na história vivia tranquilamente em sua toca, até que sofre uma invasão dos Predadores Urbanos, ao mesmo em que seus amigos são queimados vivos pela mesma gangue. Esses acontecimentos provocam o protagonista e incentivam ele a ir atrás dos culpá-los e fazer justiça com as próprias patas assim como proteger a floresta deste perigo.

Características: um pequeno raposo vermelho de baixa estatura, com cerca de 1,3 metros de altura, com uma idade 23 anos, uma criatura antropomórfica que possui uma grande cauda felpuda, e com uma roupa verde que se assemelha as vestes do personagem fictício Robin Hodd;

Personalidade: amigável e carismático com os animais da floresta de Elísea;

Habilidades: ele é capaz de desferir ataques com os seus punhos e cauda. Durante a “gameplay” ele ganhara outras habilidades de combate, e poderá fazer o uso de suas transformações elementais para lançar ataques mágicos a distância.

Algumas transformações permitem realizar novos ataques cominados, devido as mudanças físicas do personagem, por exemplo a metamorfose em um “Huli Jin” da neve que adiciona oito novas caudas.

Transformações:

* Forma de raposa dourada: Faye pode obter essa forma ao consumir uma maça dourada que pode ser encontrada no topo de uma arvore chamada de Eden, uma planta mágica brilhante. Este item da a habilidade de correr mais rápido e atacar a distância, lançando raios de energia, aumentando o dano de seus ataques em 40%;
* Forma “Huli Jin” de neve: pode ser obtida ao beber a água do cálice sagrado, o santo graal, que diminui a vida raposa pela metade, aumentando o dano em 125%. Ao sofrer a metamorfose Faye aumenta em altura e no comprimento de seu focinho, ganhando novas oito caudas, que crescem juntamente com a sua única original, adicionando novos combos de ataque, efetuado pelos novos membros que permitem desferir ataques simultâneos.

Ilustração visual:

Ações: Andar, correr, pular e escalar;

Métricas: O jogador conseguira ter conhecimento do número de inimigos mortos, dos itens que estão sendo utilizados e do tempo que demorou para terminar as fases.

1. **Controles**

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Teams

Descrição gerada automaticamente

O jogo pode ser jogado em um computador pessoal (PC) usando o teclado, como na imagem mostrada acima, com as teclas vermelhas representando os botões relacionados à movimentação do jogador, as verdes para interação, as azuis para os botões de ataque e a rosa para o botão de pausa, que exibe um menu com opções.

A tecla "Esc" pausa o jogo e exibe um menu com opções para sair do jogo, desistir ou retomar. A tecla "W" faz o personagem pular durante o jogo e, no menu, move para a próxima opção na parte superior. A tecla "S" faz o personagem agachar durante o jogo e, no menu, move para a próxima opção na parte inferior. Enquanto o “F” pode ser utilizado para selecionar a opção desejada dentro do menu e no “game” efetua a interação com personagens e a coleta de itens.

As teclas "A" e "D" movem o personagem para a esquerda e direita, respectivamente, enquanto são pressionadas. Pressionando-as juntamente da “barra de espaço” é possível fazer personagem correr. Além desses movimentos básicos o personagem pode se pendurar em galhos ao pular enquanto pressiona a tecla “E”, assim como efetuar um golpe rápido, pesado e cortante, respectivamente representando as teclas “Z”, “X” e” C”. Observação: em outras formas o ataque pesado é mudado para uma magia, como o modo dourado que permiti disparar bolas de fogo e a “Huli Jin” onde são lançados blocos de gelo.

Possíveis combos de ataque, na forma não transformada do raposo:

“X” +” X” +” C”, cria um ataque cortante mais forte dando o 15% de dano a mais;

“Z” +” C” +” X”, faz o Faye desferir um ataque perfurante que dá 30% de dano a mais;

“Z” +” Z” +” Z”, provoca uma sequência muito rápida de socos, que dá 5% a mais de dano por cada soco;

“X” +” C”, faz dar uma rasteira com a sua cauda, dando 7% de dano;

Possíveis combos de ataque, na forma dourada:

“X” +” X” +” C”, soco destrutivo que empurra o inimigo para trás dando 140% de dano;

“Z” +” C” +” X”, faz Faye atacar o inimigo rodopiando o corpo e usando a cauda como uma arma flamejante, provoca 60% de dano a mais no inimigo;

“Z” +” Z” +” Z”, provoca um raio de energia, que provoca 117% de dano;

Possíveis combos de ataque, na forma “Huli Jin” de neve:

“X” +” X” +” C”, ataque múltiplo com as nove caudas que causa 70% de dano a mais aos oponentes;

“Z” +” C” +” X”, transforma o inimigo em um bloco de gelo o impedindo de atacar por 7 segundos;

“Z” +” Z” +” Z”, bate as nove caudas no chão causando um grande dano ao inimigo, 55% mais efetivo do que um ataque normal;

1. **Câmera**

O sistema de câmera de Fox’s Journey basicamente acompanharia o jogador, enquanto ele se move pelo cenário, e ao se encontrar com o chefe da respectiva fase a câmera se tornará fixa não permitindo o “player” voltar para a cena anterior.

1. **Universo do Jogo**

O mundo de "Fox's Journey" é composto por cinco níveis, cada um com elementos únicos que criam uma variedade de cenários, muitos dos quais têm um contexto natural.

O primeiro nível será convidativo e incentivará a exploração, transmitindo uma sensação de conforto e liberdade aos jogadores. Ele contará com elementos como grama verdejante, plataformas flutuantes e árvores coloridas, criando um ambiente agradável para a progressão da fase. No entanto, haverá inimigos, como os capangas lobos da gangue dos Predadores Urbanos, que tentarão impedir a evolução do jogo.

Para contrapor a presença dos inimigos, a trilha sonora será calma e serena, com sons de pássaros cantando, o que ajudará a criar uma sensação de conforto para os jogadores. Com isso, o jogo proporcionará uma experiência agradável e desafiadora ao mesmo tempo, incentivando os jogadores a superar os obstáculos.

Na segunda parte da história, o jogador será apresentado ao inimigo principal, o urso Bruno Montenegro, marcando uma transição para um ambiente mais sombrio e maltratado. O objetivo será destacar a ameaça iminente da gangue dos Predadores Urbanos, criando uma atmosfera tensa e claustrofóbica. O cenário contará com diversas caixas, que servirão como esconderijo para o personagem se ocultar dos capangas da gangue, os inimigos da fase. Enquanto a trilha sonora será densa e carregada, com notas graves e dissonantes para aumentar a sensação de tensão e suspense.

Após sair do esconderijo, o jogador passará por outro trecho da floresta e se deparará com uma caverna escura e misteriosa, iluminada por brilhantes pedras preciosas. A trilha sonora será envolvente e mágica, com notas suaves e melódicas que combinam com o clima de mistério e fascínio que o ambiente provoca. Entretanto, essa sensação será quebrada, adicionando um tom mais assustador com a presença de inimigos, como aranhas entre outros que a fase apresentará ao "player".

À medida que a aventura progredir, o personagem portará artefatos perigosos que chamarão a atenção de outros inimigos, aumentando a tensão e a expectativa da trama.

Na quarta e última fase do jogo, o ambiente da floresta de Elísea causará um sentimento de urgência no jogador, com terremotos tornando o chão cada vez mais instável, enquanto tocará uma trilha sonora intensa e agitada, transmitindo uma sensação de urgência e perigo iminente.

Os elementos que estarão à vista do jogador serão mais fantásticos, como cogumelos gigantes, árvores mais exóticas, entre outros. Assim como os inimigos do nível, formado de goblis, trolls e lobos gigantes.

Em resumo, a estrutura do mundo em "Fox's Journey" será pensada para proporcionar uma experiência envolvente e emocionante aos jogadores, com uma variedade de cenários e trilhas sonoras cuidadosamente selecionadas para transmitir sensações específicas em cada fase. Desde a sensação de liberdade e segurança na primeira fase, até a tensão e urgência na última fase, o jogo buscará prender a atenção do jogador e levá-lo a se envolver com a história e os desafios propostos. Com a combinação de um mundo encantador e uma jogabilidade desafiadora.

1. **Inimigos**

**Presas de aço o lobo antropomórfico**

Personagem temível com pelos cinzentos ou negros, olhos amarelos brilhantes e presas afiadas. Ele é um caçador nato. Ele aparece na primeira fase do jogo, onde persegue o protagonista a tiros.

Fase: 1 e 2.

Como eliminar: Ele pode ser derrotado com apenas 6 golpes.

Habilidades: disparo rápido e disparo triplo.

**Sr. Espinosa, o ouriço (chefe da fase 1)**

Senhor Espinosa é um dos líderes da máfia dos Predadores Urbanos, o personagem possui as seguintes características: espinhos nas costas, um focinho comprido e uma cor amarelada em geral. Esta personalidade, será apresentado ao final do primeiro nível como o seu chefe, onde o jogador terá que desviar de seus ataques, onde ele assume a forma de uma bola espinhenta e se atira na direção do jogador.

Fase: 1.

Como eliminar: Ele pode ser derrotado esvaziando a sua barra de vida, o que corresponde a 80 golpes comuns.

Habilidades: investida, aonde Espinosa se dispara na direção e contra o jogador em forma de uma bola de espinhos.

**Os dois ursos guardas (chefe da fase 2)**

Estes dois personagens são considerados os dois chefes simultâneos da segunda fase, estes são descritos como ursos que vestem uma armadura medieval de prata. Eles durante o “level” atacaram o “player” por meio de seus punhos simultaneamente.

Fase: 2.

Como eliminar: O jogador contara com uma vantagem nessa partida, já que os dois ursos poderão causar dano um ao outro, ao mesmo tempo em que o “player” também poderá atacá-los.

Habilidades: Soco forte, ataque simultâneo e salto pesado.

**Aranha gigante**

A aranha gigante é uma criatura retratada dentro do jogo como um enorme aracnídeo de cor azulada, que habita as cavernas escuras e aparece na terceira fase do jogo. No “level” a aranha ataca o jogador descendo de uma teia.

Fase: 3.

Como eliminar: as aranhas não podem ser derrotadas, o “player” apenas consegue escapar desses inimigos.

Recompensa: Ao derrotar a aranha gigante o jogador obtém 3 gemas.

Habilidades: descer de teia e mordida forte.

**Caracol gigante**

O caracol gigante é uma criatura lenta e pesada, retratado dentro do jogo com uma cor verde-oliva, com conchas espiraladas. Ele aparece na terceira fase do jogo, onde se move lentamente pela tela, obstruindo o caminho do jogador.

Fase: 3.

Como eliminar: O caracol gigante é uma criatura resistente, mas pode ser derrotado com cerca de 15 golpes. No entanto, o jogador deve ter cuidado, pois o caracol pode soltar uma baba pegajosa que diminui a velocidade do jogador.

Recompensa: O jogador é recompensado com 2 gemas.

Habilidades: soltar a baba pegajosa que diminui a velocidade do jogador, investida rápida.

**Elaine a fada coruja (chefe da fase 3)**

É a personagem que acompanhará o “player” e o ajudara após ser derrotada no terceiro nível. Na história ela é descrita como um ser que pode emitir luz, e que é retratada e descrita como uma híbrida entre coruja e fada, não é citado explicitamente, mas ela possui a aparência mais humanoide e penas de coruja, mas as suas assas se assemelham mais as fadas clássicas. A futura ajudante disparara ataques a distância ao confrontá-lo, ataques que terão uma variação de dano sobre o jogador.

Fase: 3.

Como eliminar: O “player” consegue derrotar ao esvaziar a sua barra de vida, porém será uma tarefa difícil, pois a personagem ficara mudando a sua posição constantemente em relação a área fixa, impedindo o jogador de atacá-la. Considerando que nesse momento da “gameplay” o personagem controlado não teria como causar dano, por uma limitação que o jogo possui neste momento, que no caso são os ataques a distância que ainda não foram disponibilizados, portanto seria necessário atacar quando Elaine estaria próximo ao jogador.

Habilidades: disparar feitiço.

**Goblins**

Os Goblins são criaturas maliciosas e travessas, retratados dentro do jogo como pequenas criaturas humanoides de pele verde ou cinza, nariz longo e pontudo e olhos amarelos ou vermelhos. São seres gananciosos e egoístas que carregam uma grande quantidade de objetos de valor, como gemas. Eles aparecem da 4ª a última fase do jogo, onde eles perseguem e atacam o personagem principal com objetivo de roubar os artefatos que ele carrega nesse momento da jogatina.

Fase: 4 e 5.

Como eliminar: É possível derrotar um goblin com 10 golpes seguidos, mas também por meio dos feitiços, que são obtidos pelas transformações do jogador. Além disso a magia é mais efetiva contra esses inimigos, ou seja, percentual de dano recebi é diferente, sendo este 20% maior.

Recompensa: Ao derrotar um goblin é possível obter de uma a dez gemas de forma aleatória.

Habilidades: desvia de ataques indo para trás, pode pular e facadas rápidas.

**Trolls**

Os trolls são criaturas grandes e robustas, geralmente retratados como humanoides com pele grossa e cinza, nariz largo e achatado e olhos pequenos e escuros. Eles são notoriamente conhecidos por sua força bruta e pela capacidade de regenerar rapidamente qualquer dano sofrido. Eles aparecem nas últimas fases do jogo, e possuem o mesmo objetivo dos goblins.

Fase: 4 e 5.

Como eliminar: Diferentemente dos goblins, os trolls recebem o dano sem redução ou aumento, mesmo assim eles possuem uma vantagem, o player tem que derrotar o troll rapidamente, caso o contrário ele pode se recuperar do dano recebido.

Recompensa: Ao derrotar um troll ele solta uma gema.

Habilidades: pisada e soco forte.

**Malakar o bruxo das trevas (chefe da fase 4)**

É um personagem dá história do jogo, mas voltado para o lado da magia, um bruxo das trevas que tem o objetivo de tomar a pose dos artefatos dos cinco magos. Ele é retratado como um ser esguio vestido com um capuz preto, durante a partida ele atacara com uma corrente que carrega em uma de suas mãos, enquanto a outra lançara as suas magias no “player”.

Fase: 4.

Como eliminar: O inimigo só poderá aplicar dano ao inimigo atacando a sua corrente, e caso o “player” tenha ataques de fogo ele poderá aumentar o seu dano em 40%.

Habilidades: balançar corrente em cima do player e lançamento de encantamentos.

**Lobos gigantes**

Os lobos gigantes são criaturas ferozes e intimidantes, retratados dentro do jogo como animais gigantes com pelos cinzentos ou negros, olhos amarelos brilhantes e dentes afiados. São animais que habitam a parte mais fantástica da floresta de Elísea. Eles aparecem na última fase do jogo, onde atacam o personagem principal com o objetivo de proteger seu território.

Fase: 5.

Como eliminar: Diferente dos goblins, os lobos gigantes são altamente resistentes a ataques físicos e podem suportar muitos golpes antes de serem derrotados. Eles podem ser derrotados com cerca de 35 golpes, ao mesmo tempo em que podem provocar muito dano.

Habilidades: mordida fatal, mordida normal e ataque rápido.

**Bruno Montenegro, líder da gangue dos Predadores urbanos (chefe da fase 5)**

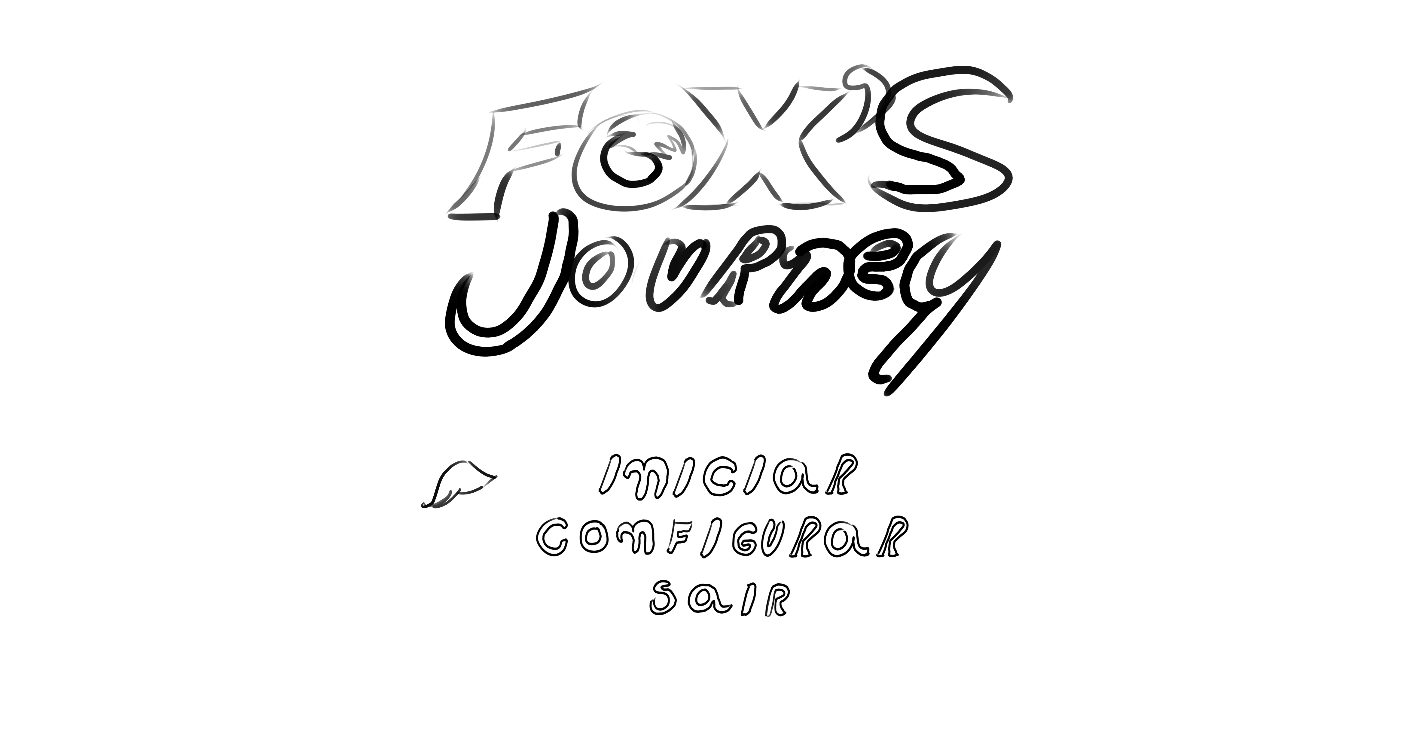
É o vilão principal da história do jogo, sendo descrito como um grande urso que mostra os seus grandes dentes afiados, vestido de terno, gravata e um chapéu igual a um mafioso. Durante a última fase ele atacará o jogador por meio de “mobs” (no caso inimigos), anteriormente já apresentados, com exceção da Aranha gigante, e do uso de outras de suas habilidades.

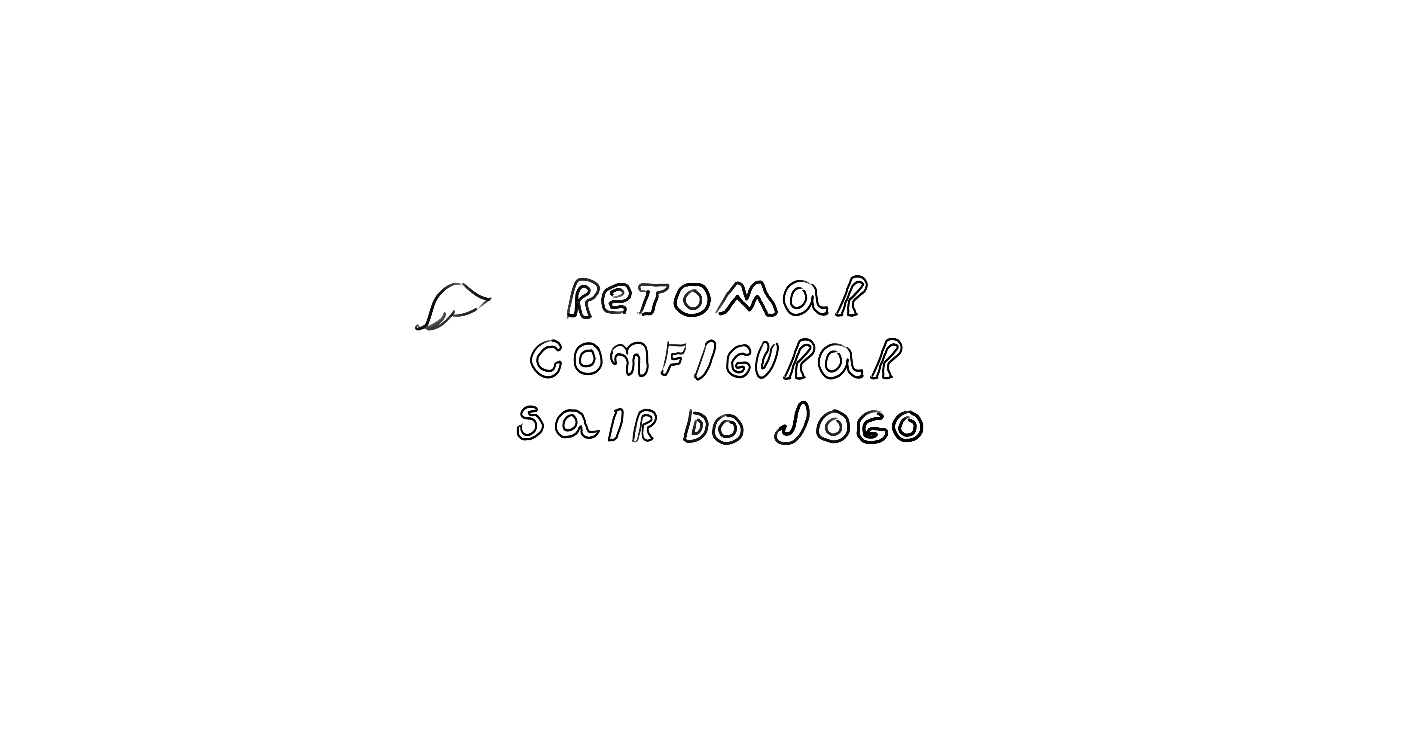
Fase: 5.

Como eliminar: É possível eliminar o “boss”, através de ataques normais e magias, considerando também a derrotado dos inimigos conjurados durante o final do nível.

Habilidades: consegue conjurar inimigos das fases anteriores com exceção das aranhas e dispara tiros no jogador, além disso pode saltar e pisar no “player”.

1. **Interface**

“Design” e ilustração da tela inicial:

“Design” e ilustração da tela de pause:

“Design” e ilustração da barra de informações do jogador:

Forma

Descrição gerada automaticamente com confiança média

1. **Apresentação da história**

O jogo não terá “cutscenes”, mas sim diários que o jogador lera antes de iniciar as fases, cada um deles será escrito pelo personagem principal dando o contexto das fases, relatando os acontecimentos anteriores em terceira pessoa, ou seja, o jogador não possuirá toda a história em mãos, ele só terá conhecimento total da história ao final do jogo.

1. **Cronograma**

O cronograma será desenvolvido a partir do “Game Document Design”, da última semana de março até a última de abril, enquanto a sua apresentação será na semana seguinte.

Após o término da apresentação, na mesma semana terá início a seleção e criação das artes dos personagens principais como de Faye, de Elaine etc. Durante a 3ª semana de maio ao mesmo tempo que seria o término dos desenhos, também seria o início da produção dos cenários do game, assim finalizando a parte visual, e os próximos passos serão totalmente voltados ao desenvolvimento das lógicas de programação, que serão utilizadas dentro do projeto, onde inicialmente partira para a criação do raciocínio dos controles do jogador.

Observação a organização do cronograma ilustrado abaixo, a partir da semana 3 de maio até a primeira semana de junho, indicando as semanas em que o desenvolvimento parte para uma próxima etapa na mesma semana, onde só seguira para após o término da anterior. Com exceção do desenvolvimento do sistema de pontuação, implementação dos inimigos e do sistema de colisão, que ocorrerá na semana de junho, onde os três serão desenvolvidos simultaneamente, o que será possível por meio de uma maior divisão entre as tarefas propostas.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Março** | | | | **Abril** | | | | **Maio** | | | | **Junho** | | | |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progreso** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Selecionar/desenhar poderes e skills |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |