

Gênero: Platformer

Tema: Copa

Cenário: O jogo se passa no interior das três divisões distintas de uma árvore mística chamada de árvore da fundação, sendo elas o seu tronco, a parte inferior da sua copa a qual chamamos de folhagem densa e a copa em si.

Plataforma: PC

Objetivo do jogo:

- Chegar até o topo (copa) da árvore da fundação.

Condição de vitória:

- Alcançar o ponto mais alto de cada uma das três zonas

Condição de derrota:

- Desistência. O jogador pode desistir e sair do jogo a qualquer momento, contudo o jogo não possui uma tela de game over que não seja relacionada a sua finalização.

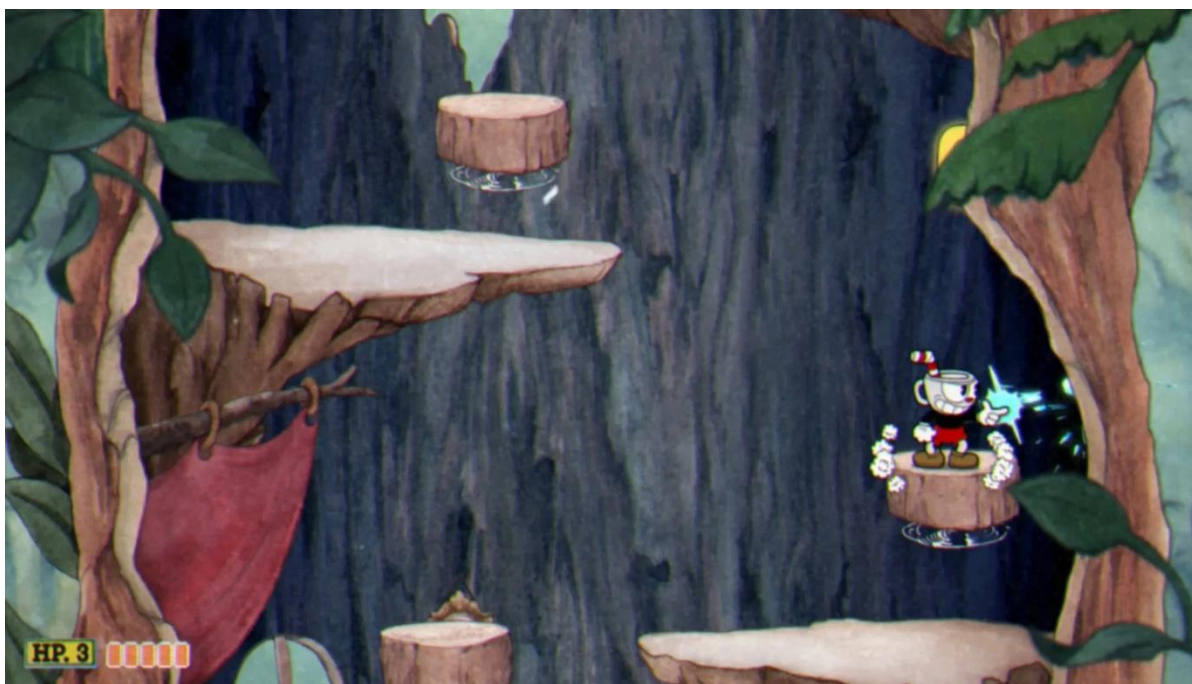
Experiência do jogador:

- O jogo tem o objetivo de fazer o jogador se sentir desafiado pela construção dos cenários pelos quais ele precisa passar e compelido a finalizar o jogo devido a motivação do protagonista. Para isso o jogo pretende utilizar a curiosidade do jogador tanto em função de desvendar uma forma de superar a fase atual a continuar subindo quanto pelo real motivo e objetivo final do jogador.

Estória:

Zonas:

1. Tronco:
 - a. Estética: Essa zona se passa no interior do tronco da árvore da fundação, dessa forma em primeiro plano temos uma borda de casca de árvore como demonstrado na imagem retirada do jogo cuphead para criar essa sensação de estar em um ambiente fechado.



As plataformas nessa área são representadas por pedaços do próprio tronco que foram lapidados para criar o caminho. A iluminação dessa fase se dá por meio de tochas que iluminam ocasionais “ferimentos” no “corpo” do tronco (background) demonstrando o dano causado pelo processo de construção.

- b. Estória: O tronco constitui a base de sustentação da árvore da fundação e foi o local de nascimento do protagonista, estoico e imponente essa seção da árvore além de servir de moradia à diversas tribos de esquilos tempos atrás foi alvo da primeira tentativa em gerações, liderada pelo protagonista, em construir um caminho que levasse a copa da árvore, apelidada de Dreytrail o caminho foi construído na parte interior do tronco utilizando diversas plataformas e tochas para iluminar o caminho, infelizmente durante o processo de construção diversos acidentes ocorreram devido a seiva expelida pelo tronco em algumas partes onde ele era cortado, isso motivou o protagonista a cancelar a construção em pleno desenvolvimento em prol da segurança de seu povo e o bem estar da árvore da fundação, contudo há rumores de que algum tempo depois um grupo independente de forma clandestina finalizou a construção do Dreytrail e conseguiram chegar até a Folhagem Densa.

2. Folhagem Densa:

- a. Estética: Essa zona se passa em meio a folhagem densa da árvore da fundação, portanto assim como na zona anterior a tela do jogador fica envolta por uma borda de folhas espessas, vivas e verdejantes. Uma camada de chuva fina, porém incessante cobre todo o cenário assim como nuvens cinzentas. As plataformas nessa área são representadas por galhos retorcidos sendo alguns deles cobertos por folhas, de modo a ocultar parte das plataformas, o background consiste em um emaranhado de galhos e folhas como se fosse um grande ninho e iluminação nessa área se dá por meio dos poucos feixes de luz solar capazes de penetrar a folhagem.

- b. Estória: A região da folhagem densa se encontra logo acima tronco e existem apenas rumores de que alguns clandestinos foram capazes de alcançá-la, mas se os rumores forem de fato críveis então esta área é sem dúvida a região mais sinistra da árvore da fundação, pois por estar localizada em meio à altura das nuvens de tempestade ela é assolada por chuvas torrenciais

3. Copa:

- a. Estética: Essa zona se passa em meio a copa da árvore da fundação, portanto as bordas na tela do jogador nesse caso é constituída de flores luminescentes, e borda ainda se faz presente nessa área uma vez que o jogador ainda não atingiu seu objetivo final que é presenciar a luz do sol e se libertar do confinamento que o acompanhou durante toda a vida. Essa é a zona mais viva, colorida e iluminada, aqui os feixes de luz solar ocorrem por todos os lados em abundância e as plataformas são compostas por galhos mais finos, delicados, retos e com um tom mais claro. O background seria a famigerada “constelação de joias” composto por flores luminescentes das mais variadas cores, por fim os ventos fortes dessa área fazem com que a vegetação continue em constante movimento.
- b. Estória: Existem apenas lendas sobre como é a copa da árvore da fundação, mesmo antes da maldição se alastrar pela região de ???? nenhum esquilo fora capaz de chegar até o topo e retornar para contar a história. Atualmente graças as nuvens de chuva incessantes não são possíveis nem mesmo ter um vislumbre dela por entre as frestas da folhagem densa, contudo lendas dizem que antigamente era possível visualizar as flores luminescentes que se alimentam da luz do sol e estão presentes por toda copa, como se fosse uma constelação de pedras preciosas reluzindo por dentre as folhagens densas fazendo a última parecer um arco-íris vivo ao soprar dos ventos.

Mecânicas:

1. Protagonista:

- a. Deslocamento vertical: Pulo.
- b. Deslocamento horizontal: Correr.
- c. Slide: O protagonista desliza ao reclinar seu corpo contra o “chão” e fornece um *boost* de intensidade ao deslocamento vertical. Permite ao protagonista atravessar obstáculos específicos onde é preciso que ele se abaixe ou alcance locais mais altos. O slide só pode ser executado durante a corrida.
- d. Dash: O protagonista se desloca horizontalmente ao longo de uma determinada distância de forma instantânea permitindo que ele desvie de projéteis (gotas de chuva). Essa skill pode ser utilizada tanto no “chão” quanto no ar, é acompanhada de um pequeno cooldown e só é desbloqueada ao final da primeira zona (Tronco).
- e. Parry: O protagonista é capaz de utilizar pulos adicionais de intensidade muito menor enquanto no ar ao acertar objetos específicos. (Para referência de implementação veja o parry em Cuphead). Essa skill só é desbloqueada no final da segunda zona (Folhagem Densa).

2. Zonas

a. Tronco:

- i. Seiva: Algumas plataformas dessa zona possuem seiva em sua superfície o que dificulta a movimentação do jogador, áreas cobertas de seiva devem diminuir drasticamente a velocidade de deslocamento horizontal e vertical do protagonista, não sendo possível que ele corra enquanto estiver sobre essa região. Caso o ele toque na seiva enquanto realiza um slide o boost no deslocamento vertical é anulado.

b. Folhagem densa:

i. Chuva

1. Superfície escorregadia: Todos os galhos (plataformas) dessa zona estão cobertos pela humidade causada pelas chuvas constantes, tornando-as escorregadias e fazendo que o jogador deslize horizontalmente de forma constante. A intensidade desse deslocamento indesejado varia de acordo com a velocidade do próprio jogador.
2. Obstrução: Gotas de chuva maiores irão cair em locais específicos dessa zona de modo a obstruir a passagem do jogador, por exemplo, caso o jogador pule de uma plataforma para outra e seja atingido por uma gota ele deverá sofrer um pequeno knockback.

c. Copa:

- i. Vento: Durante toda essa zona um vento constante irá dificultar o deslocamento do jogador, variando de forma sua direção e intensidade de forma pré-programada ao longo do percurso.
- ii. Flores luminescentes: Nessa zona para que o jogador consiga atravessar trechos específicos será preciso que ele sintonize seus pulos e a utilização do parry. O parry pode ser ativado quando o jogador estiver posicionado em cima de uma flor luminescente, ao ativá-lo o protagonista deverá acertar a flor com a sua cauda o que fará com que ele execute um pulo adicional, porém com intensidade muito menor do que de um pulo normal, após o jogador ter pulado em uma flor a mesma perderá sua luminescência por um pequeno período durante o qual ela não poderá mais ser utilizada para a ação de parry.

3. Reminiscências da fagulha:

- a. Reminiscências se referem as novas habilidades destravadas ao final de cada uma das duas zonas iniciais.

Animações:

1. Jogador:

- a. Idle (parado/respirando)
- b. Correndo
- c. Deslizando

- d. Pulando
- e. Esquivando
- f. Utilizando parry

2. Ambientes:

- a. Tronco:
 - i. Seiva: grudar nos pés do jogador enquanto ele estiver em cima dela
 - ii. Tochas: fogo das tochas
- b. Folhagem densa:
 - i. Gota de chuva: as gotas escorrem de algumas folhas e podem acertar o jogador.
 - ii. Folhagem: algumas plataformas terão partes ocultas pela folhagem, quando o jogador interage com esse tipo de folhagem elas chacoalham levemente.
- c. Copa:
 - i. Flores luminescentes: perdem o brilho temporariamente após terem sofrido parry
 - ii. Folhagem: o vento constante da fase faz a folhagem se movimentar seguindo o mesmo ritmo