**DOCUMENTO DE DESIGN DE UM JOGO DIGITAL**

**Grupo:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Alunos** | Manuel Gonçalves; [manuelaugusto.6@gmail.com](mailto:manuelaugusto.6@gmail.com) |
| Margarida Coelho; [margaridafcc@hotmail.com](mailto:margaridafcc@hotmail.com) |
| Simón Marcos; [simonaprea777@gmail.com](mailto:simonaprea777@gmail.com) |
| Fernando Prata; [argent.fernando.prata@gmail.com](mailto:argent.fernando.prata@gmail.com) |
| Alexandre Sousa; [sousabalexandre@gmail.com](mailto:sousabalexandre@gmail.com) |
| Mário Leite; [mariotomasleitetomas@gmail.com](mailto:mariotomasleitetomas@gmail.com) |
| Catarina Anastácio; [ccatarinanastacio23@gmail.com](mailto:ccatarinanastacio23@gmail.com) |

**Versão:** 1.0

**Data:** 11 de Maio de 2024

**Título: Bloodsvânia**

**Storyline:** Bloodsvânia, an action-adventure game mashing both the action of the Arkham games and the vibes of Resident Evil 4! In Bloodsvânia, you'll live through a Victorian-like era where vampires and humans, enemies for most of their lives, learned to coexist! Taking control of the first human-vampire hybrid that was locked up for most of their life you'll try to escape your prison and find out who and what you are, discovering secrets about this world and the unseen wonders lurking beneath it!

**Informação de copyright**

##### Outline

1. Tabela de Conteúdos – Se for prático, podem fazer-se hiperligações dentro do próprio documento. De qualquer modo, a paginação deve estar sempre actualizada.
2. Historial do Design – Listagem sintética das alterações efectuadas nas diferentes versões.
3. Secção IV – Níveis
   1. Nível#1
      1. Sinopse
      2. Material de introdução (Cut scene? Briefing de missão?)
      3. Objectivos
      4. Descrição física
      5. Mapa
      6. Critical Path
      7. Encontros
      8. Level Walkthrough
      9. Material de resolução (Cut scene?)
   2. Nível #2
   3. etc.
   4. Nível Tutorial
4. Secção V - Interface
   1. Sistema visual
      1. HUD
      2. Menús
      3. Modelo de Câmara
      4. Modelo de iluminação
   2. Sistema de controle – como é que o jogador controla o jogo? Quais são os comandos específicos?
   3. Áudio
   4. Música
   5. Efeitos sonoros
   6. Sistema de ajuda
5. Secção VII – Aspectos Técnicos
   1. Target Hardware
   2. Hardware e software de desenvolvimento
   3. Procedimentos e standarts de desenvolvimento
   4. Motor de jogo
   5. Network
   6. Linguagem Scripting
   7. etc.
6. Secção VIII – Arte
   1. Concept Art
   2. Guia de Estilo
   3. Personagens
   4. Ambientes
   5. Arquitectura e Equipamentos
   6. Cut scenes
   7. Miscelânea
7. Apêndices
   1. Lista de Assets
      1. Arte
         1. Lista de Modelações e Texturas
         2. Lista de Animações
         3. Lista de Efeitos
         4. Lista de Arte para Interfaces
         5. Lista de Cut scenes
      2. Som
         1. Sons Ambiente
         2. Sons de Armas
         3. Sons de Interface
      3. Música
         1. Ambiente
         2. “Acção”
         3. Vitória
         4. Derrota
      4. Voz
         1. Falas Actor #1
         2. Falas Actor #2
         3. Etc.

**Section 1 - Overview**

**Game Concept**

Bloodsvânia was the first idea the GWC had, used in the 9th Edition of the Interdisciplinary Week. It was a visual novel set in a Victorian-like world, where vampires and blood selling vending machines automatons lived together. You controlled Bloodslot, an automaton that got purchased by a Vampire Dentist and got caught herself in a love quarrel.

Enthusiastic and passionate about this project, we decided to put our feet in the cold waters of Bloodsvânia and both expand and create something we’re all proud of. With that in mind, we expanded the world, made humans more prevalent in the story and developed an idea for an Action-Adventure set in the mythic and dark world of Bloodsvânia.

Inspired by Resident Evil 4, we took the narrative into a dark and cryptic vibe, yet with some out of the box comedy that hits you out of nowhere. We found this type of narrative fitting for our game as well as our group, as we tend to always put a comedic side to every work we do.

For the gameplay we were very impressed by the Wolverine PS5 leaks, the wild and violent take on the Arkham’s combat (Freeflow combat) inspired us to try and build a real time reaction-based combat, with different combos and finishers to end our enemies in a fashionable way. As we all liked the iconic suplex Leon does to old senile people in Resident Evil 4, we decided to take that aspect and implement it in the finishers, making the main character use moves inspired in the WWE to finish his opponents. We also took the idea of Maiden from the Dark Souls games, more akin to Dark Souls 2 and 3, where you’re obliged to talk to your Maiden to level up. Bloodslot will be the chosen Maiden for this game. The camera will be third person, where the player has full control of it, able to completely rotate around the player and see the front too, when in combat, the camera will zoom out a bit to see the area better, and when in a moment we want the player to focus on something we make the camera focus on that specific thing and stop the player from rotating too much.

The target audience for this game would be PEGI-16, as we intend to put a lot of dark humor, but we also intend to have romance and \*explicit\* scenes.

**Project Objectives**

For this project we focused on creating a fun yet complex combat design, with a level design that takes the player on a trip inside this little part of the world of Bloodsvânia. In here we present the player with an out of the ordinary factory where dragons and bats are fused into beings. We aimed to replicate the feeling of hurry, as the player is trying to escape as fast as he can from this “prison”. We also want to create realistic and complex characters, both in visuals and writing, that make the world much more alive. The UI was also one of the focuses as we wanted to create something we’re proud of, both in the design aspect as in the implementation. To do this we’re going to build a prototype with fully functioning combat, the first level and the first boss and with the whole of the UI designed yet with some of their features yet to be implemented.

**Game Flow**

When talking about the whole game, we can easily divide the game in three acts, the escape part where the player is stuck on the factory he was imprisoned in, the middle part where we discover and uncover the world and what is really happening here, and the end war where the player will see which side he will choose. For the prototype we intend to adapt the whole escape from the factory, having itself be divided in three acts, when we escape the actual prison and learn how to play; when we get the metaphorical key for the exit, knowing this act ends when we meet the mother; the final act that has the reveal of the boss fight, the boss fight and the appearance of Bloodslot, which connects us to the outside world.

**Section 2 – Gameplay and Mechanics**

Bloodsvânia is planned to be an action-adventure game, with real-time reaction-based combat where the player controls a vampire human hybrid.

The player has 4 stats that can be upgraded, he has Health, Blood, Composition and Reflex. The Health stat affects the amount of health the player has, consequently affecting the health bar, the Blood stat affects the size of the rage bar, consequently making it so that the player can stay on rage mode longer, the Composition stat makes the player more resistant, making him receive less damage and makes it so that, when in rage mode, the player won’t lose so much HP, making the rage mode longer, the Reflex stat enables the player to counter and attack faster. To level up these stats the player will have Fulgurite, which is an equivalent to souls in Dark Souls, where the player uses them to level up and, if in a future version we add that mechanic, to buy and sell items.

The rage bar is a mechanic where the player, when it’s full, can activate it to enter his rage mode, where he sacrifices health points for movement speed, faster attacks and the ability to finish enemies when they are low on health. We intend to make it so that the rage bar consumes more health points than consuming itself, this way the player feels punishment and makes it so that he uses it more wisely in combat. Upgrading the Blood stat makes it so that the rage bar is longer, yet it still only needs a value of 50 to start itself, we will represent this in the UI by separating the extra rage with a little space, like God Of War. The player can also trade his rage bar for health points in combat.

A red rectangle on a blue background

Description automatically generated

Starting up the player will have (All these values are temporary and will be most liked changed with further testing) 100 health points and his rage bar will be half the size of his health bar, 50 points. Using Fulgurite, the player can improve these values.

For this prototype we will only use mouse and keyboard so I will directly say the buttons each thing does. The player can move around using the WASD keys, move the camera around the character using the mouse, by clicking the right click he can attack, by clicking the left click he can counter-attack, if he attacks within a certain time frame, he will combo. The player can click the F key to interact, like talking to NPCs, if he presses the escape key he enters the pause menu. The player can press the spacebar to jump, use the Q key to enter rage mode or the E key to heal himself. He can roll using the Shift key, while rolling he’s invincible. When in rage mode he can click the F key to finish low health enemies with a cool animation, which ends the rage mode and sets it to zero. The keys are interchangeable in the options menu.

For the game we have in mind, the player will be able to interact with more than just NPC’s or the Maiden, but also with objects that could explain and give the player more information about the world and everything around him, but also trigger certain sequences, for example, we divide the first level in two parts, before the lab and in the lab, to get to the lab the player interacts with a key and then falls onto the lab. In a future version, we would like to add difficulties that change the quantity, speed, health and attack of the enemies.

The objective in this prototype is to escape the place where he’s been imprisoned his whole life. For this we have a sense of urgency, quickly moving the player between scenes, closing doors behind him and making it so that he can’t backtrack, this also helps in optimizing the game as we can deactivate or activate certain objects in the game.

In the end there will be a boss fight which the player must defeat to end the demo. This boss fight will have two phases, the first one where the cooldown between attacks is 2 seconds and a half and the second phase to which the cooldown is 1.7 seconds. To attack the boss the player must first attack his hand four times, then he falls with his head on the floor and the player can now attack the head to deal significant damage to him. After around 4 seconds the dragon rises again, and the cycle begins again. So that the player doesn’t just run towards the dragon, he has two attacks, the first one being a dragon breath to which he blows fire to the center of the field, then to the left, then does a 90 degree to the left, going back to the center and ending it there, the boss does this attack if the player is further away from him. The second attack he stomps the ground which creates some pillars of fire around him, this attack has a warning sign and some particles that tell the player where the pillars are going to be and forces him to go back.

There are several formulas that dictate several actions in the game. Every time the player takes damage, that value is divided by the composition stat value times 0.03, because the player has 35 composition level 1, if he loses 2 health, because of this he will lose 1.90 health instead, whenever he increases level though, to balance this, he only gets 1 composition stat point per level. Whenever he deals damage, he deals his damage stat value times 0.05, or if it’s the boss, he will deal his damage stat times 0.5. Whenever he’s attacked or attacks, he gains 5 to 10 rage. The health bar and rage bar increase with the stats, if you level up health points the health bar increases. The Fulgurite needed to level up is also calculated with this formula (level \* 60 + level + 356), which makes the necessary souls to level up bigger as the player levels up but also adds that random value adding it with 356 and the level he currently is in.

**Section 3 – Story, World and Characters**

**World back story:**

Caption: **D.C.** – After Christ (Anno Domini); **D.G.F.** – After the End War;

**2093 D.C.** Discovery of Fulgurite;  
Humans found a mysterious mineral. The scientists believe it is much better for nuclear fission since it doesn’t release any radiation if done correctly. Additionally, they discovered a bunch of strange properties when refined, being almost magical. They created some sort of machine that when feed refined Fulgurite can create anti-gravity.

**2100 D.C.** Third World War  
The countries start a weapon race after a dangerous country starts testing with Fulgurite bombs and other weapons in Earth’s orbit.

**2101 D.C.** Regrouping of the highest elites of society  
The war eliminated between 80% and 90% of known humanity in less than 1 hour, so 1 year later all the richest elite that protected themselves organized with the same structure as the medieval times.

**2105 D.C.** Hunt of the Academics  
The remaining humanity starts persecuting scientists, believing they were responsible for the war and their results.

**2130 D.C.** Discovery of the Abyss  
The entrance of a giant abyss is discovered.

**2132 D.C.** First exploration in turn of the Abyss  
The feudals unite in a state governed by the various families who were previously rulers of the feudals. And they begin to explore the abyss, believing it to be a safe place to migrate.

**2139 D.C.** The First Descent  
The first descent of a great number of colonists happens, soldiers are mobilized for the first great exploration to the deep of the Abyss. There they discover the existence of vampires that dont like the arrival of Humans.

**2144 D.C.** The Great War  
Humanity declares war with the vampires.

**2149 D.C.** The Great Descending  
The first wave of great quantities of migration of humans, both soldiers and civilians, to the deep of the Abyss. They establish there the first territory without name.

**1 D.G.F.** End of the Great War  
The great war ends with Human’s winning, but it’s decided the best way to live is the coexistence of both species.

**1 D.G.F.** Foundation of Bloodsvânia  
Foundation of the nation of Bloodsvânia and the various cities within it, being a society of coexistence between vampires and humans.

**7 D.G.F.** The Abandonment of Surface  
The surface is officially declared inhospitable for human life.

**10 D.G.F.** Beginning of the mining of Fulgurite in the underground  
Fulgurite is found and is back to being used as the energetic base of humanity.

**15 D.G.F.** The Last Great Descend  
The final migration of those who were left behind in the surface.

**Back story:**

The final migration of those who were left behind in the surface. Julian is a high-class vampire known in the underworld for his violent and sadistic impulses. In one of his visits to Umbravallis he’s confronted by a worker (human) unhappy with his work in the factories, infected by Fulgurite particles in their toxic state. Julian, being who he is, silences the man by making him disappear into the mines, and as if that wasn’t enough, he kidnaps the man’s wife and takes her to the human slaughterhouse he controls. Place unknown to the rest of society. In this place he kept the woman captive, and he made of her into whatever he wanted, eventually turning her into a vampire as well.

There’s two ways for vampires to be born. The first way is through reproduction and the second way is through vampirization, in other words, when a vampire sucks all the blood of a human without killing them. This is forbidden, being punished with death for both the vampire and the vampirized. The reason such an act is forbidden is because the process of vampirization takes about 5 years. 5 years in which the vampirized is in a state of such savagery and hunger, he becomes a uncontrollable predator, ravenous for any type of meat. No vampirized mentally survives the process, as they will always remember what they did, becoming a sort of slave to the one that vampirized them, holding them to their deepest desires. In the end, one that becomes a vampire by vampirization is considered still a different species, as reproduction is impossible.

In the slaughterhouse, stuck in a isolated room, the woman was disrobed of any dignity, it was discovered that during the process of vampirization, in a short span of time, reproduction was possible, to a certain extent. The embryos sometimes died in the beginning states of growth. Some dying at birth. The ones that survived were deformed, creatures far from human and even further from vampires. As more and more were born, less and less problematic they would be, until finally our protagonist is born. A perfect hybrid between human and vampire. Conceived in the perfect moment, with both skin and human blood, and vampiric muscles and structure. An omnivorous vampire, a carnivore human. A miracle to be studied. Understanding what was in front of him, Julian imprisoned the boy far away from the woman’s memory forever.

Our protagonist, Hanlet Hantresh, stuck in a reinforced room for as long as he can remember, being allowed to exit occasionally to another room, filthy with blood, where various men wearing butcher apron would cut some parts of his body, sometimes even organs, that would regenerate from nothing some hours later. In other moments he would go to a clean room, where he would share time with a man in a white coat and a monocle that would experiment on him, always with a creepy smile on his face. That same man would repeat that Hanlet was a very important piece in History. When our protagonist was older, near one and a half meters high, he was allowed his last exit of his living quarters. He was taken to the butcher’s room where they made two holes in his shoulder blades area e another two in his thighs. In his orifices, they installed valves. In the end of this painful procedure, he was taken again to his room, where a machine he had never seen before was installed, to which they stuck him too. The machine, at the click of a button, made some mechanical and vapor noises. It was then that the valves installed in Hanlet’s body opened and four hoses, coming from the machine, stuck themselves onto them. Through these hoses, the protagonist could see his own bright red blood, that slowly flowed and left the protagonist increasingly drowsier and more weakened.

**Plot-points:**

**1st act**

**Beggining of the game**

Moment in which our protagonist (Hanlet Hantresh) is freed from the slaughterhouse by Nicolas and Bloodslot-015.

**Leaving the slaughterhouse**

Hanlet runs from the slaughterhouse with Nicolas and Bloodslot-015, and that gets the attention of Julian, his father and the slaughterhouse owner.

**2nd Act**

**Time-skip**

Hanlet lives in Aquamare with one of Nicolas’s good friends, Romeo, with whom he works as a fisherman so as not to attract any attention.

**The miracle device**

One day, Hanlet must go to the fish market himself to sell his sea monster’s meat. In there he hears about a device that, by magic, can establish peace between the ones present during its activation.

**Curiosity about the device**

In one of Nicolas regular visits, Hanlet questions during a meal if any of them know anything about this peace device. Both are shocked, they are interested in it for years now, so they tell Hanlet everything they know.

**Rejecting the adventure**

Hanlet remembers all the negative feelings he has for Julian and that it would solve many problems in Bloodsvânia. However, Hanlet starts thinking about the peaceful life he has now, he’s finally living what he always wanted, and he doesn’t want to ruin that.

**Acceptance**

After receiving a distress signal from a ship at sea and discovering it was a cargo ship full of humans in Julian’s name, Hanlet understands that there are still a multitude of people that don’t have his luck, the peaceful life he so desired. So to protect the life he has now and to help those who dont have the same luck, Hanlet joins Nicolas and Romeo’s search.

**Bloodsvânia’s Trip**

Hanlet travels with Nicolas to Bloodsvânia, where he meets Vulcan, accompanied by Bloodslot-015. Vulcan is one of the revolutionary movement’s leaders. In here, Hanlet starts helping in a bar as to collect information and sometimes other little errands in the revolutions name.

**Scientist and the device**

During a conversation in a bar, Hanlet hears two people talking about a excentric scientist that sometimes appears around the city. He’s one of the few that know how to mess with misterious devices.

**Act of Heroism**

During one of his errands, Hanlet is caught in the middle of a catastrophe. A human consumed by Fulgurite starts attacking an alley where illegal fights take place. Hanlet controls the monster, people recognize him, so he starts getting recognition. This sudden spike of attention reaches Julian’s ears.

**The meeting with the Scientist**

Hanlet finally discovers the location where the scientist usually goes to in Bloodsvânia. Nicolas accompanies Hanlet, the scientist is strangely familiar to Hanlet. There Hanlet learns more about the device, how to make it and more importantly, it’s revealed he helped Nicolas release Hanlet.

**Revolutionary**

As he rapidly started getting known in Bloodsvânia, the guards, at Julian’s command, start hunting Hanlet so he stops working in the bar and turns into a revolutionary full-time. He travels through Bloodsvânia, Aquamare, Umbravallis and Ferrusvânia in various missions to increase the recognition of the revolutionaries, to end the trafficking, sly schemes and mostly to move or kill necessary figures of the government. It’s also in these missions Hanlet starts looking for the materials needed for the peace device.

**3rd Act**

**The components for the device**

In this moment there’s only 2 components left to build the device. In one of these missions, Romeo comes to help. Unfortunately, he gets mortally wounded and Nicolas is forced to transform him into a vampire.

Note: This event with Romeo is one of the events that can slightly affect the ending, as it can happen or not.

**Meeting with Julian**

After weeks ruining Bloodsvânia’s most powerful families’ businesses, they force Julian to act, as Hanlet is his responsibility. Julian finds Hanlet and we have our confrontation. Julian is also the one that has the last component for the peace device, that is a recipient that changes the chemical composition of whatever it is put on.

**Device Built and the Revolution Starts**

The revolution starts and people go out to the street with the intention of putting the current government down, Hanlet gives all the components to the scientist who quickly finishes it. He gives the peace device to Hamlet with a very suspicious speech.

**Hanlet joins the revolution in the way to the capital tower**

Hanlet has to activate the device in the capital tower, the highest point in Bloodsvânia, in the way he has various obstacles and helps the revolutionaries.

Note: The quantity of revolutionaries depends on the number of missions and influence the player has/did

**Activation of the device**

Hanlet activates the tower’s device, The problem is that he was tricked by the scientist. The scientist lived during the war that Human’s brought to the underground, and he went a little crazy. He wants the whole world to burn. He doesn’t care about peace, he just wants to see chaos. So, when Hanlet activates the device, one of the species, human or vampire starts to die (the player chooses which one) and in the process, the player has the impression that Hanlet dies too. The different cutscenes in the end show important characters dying or surviving.

**Guião da Cut-scene:**

[ ERGUE-TE DA JAULA Ó MESTIÇO ]

**Por**

**Uma imagem com texto, Tipo de letra, Gráficos, design gráfico

Descrição gerada automaticamente**

[God’s Worst Contractors]

[Alexandre Barnabé & Catarina Anastácio & Fernando Prata & Manuel Gonçalves & Margarida Coelho & Simón Marcos]

[God’s Worst Contractors / IPB - Escola Superior de Administração, Comunicação e Turismo]

[Campus do Cruzeiro, Av. 25 de Abril Lote 2, 5370-202 Mirandela 278 201 340]

[argent.fernando.prata@gmail.com // a55113@alunos.ipb.pt]

FADE IN:

INT. [MATADOURO Nº4 – SALA LAMBDA-01 (λ 01)]

DIA 28 MÊS 4 ANO 101 D.F.G. - 6:39 AM

[A ação está a passar-se numa sala pequena retangular onde existe uma única porta reforçada de válvula. A porta tem uma janela estilo claraboia muito suja. Junto à parede inversa à porta está um engenho bruto. E dentro dele está um individuo preso. O engenho está em relação ao indivíduo como um caixão ou um pulmão de ferro. E deixa a cabeça, os braços e parte do tronco de fora. O braços do indivíduo estão levantados, suspensos por correntes, presas ao teto da sala.

Consegue-se ouvir dois guardas, do lado de fora, a ter uma conversa que é interrompida por uma grande explosão e o tremer do edifício inteiro. Os guardas estão agitados o rádio deles começa a receber uma chamada ruidosa de rádio.

E do lado de dentro, temos o indivíduo preso, o nosso protagonista, HANLET HANTRESH. É uma pessoa claramente desnutrida, pouco cabelo, olheiras escuras permanentes, pele pálida e roupa esfarrapada, apenas uns calções. Ele está imóvel, mas atento à confusão do lado de fora.]

[PLANO MÉDIO EM FRENTE AO PROTAGONISTA]

[ZOOM-IN GRADUAL ATÉ AO FIM DA CENA]

{SOM DE EXPLOSÃO}

[GUARDA 1 – CONFUSO – O.C.]

“Mas que raio!”

[VOZ VINDA DE UM RÁDIO – PANICO CORTADA NO FINAL – O.C.]

“Cobaia descontrolada! Repito. Cobaia descontrolada! Todas as unidades à sala Theta-9! Repi”

[VOZ 2 VINDA DE UM RÁDIO – PANICO CORTADA NO FINAL – O.C.]

“Ele vai em direção a”

{SOM DE EXPLOSÃO}

[GUARDA 2 – DETERMINADO - O.C.]

“ESCUTO?! ESCUTO?! VAMOS JÁ PARA AÍ.”

[GUARDA 1 – ASSUSTADO - O.C.]

“Sala Theta-9? Mas essa é a sala do…”

[GUARDA 2 – DETERMINADO – O.C.]

“Não importa! Queres que o chefe nos mate aos dois? Não podemos deixar aquela besta fugir.”

{SOM DE PASSOS A AFASTAREM-SE}

[FIM DO ZOOM IN]

[CLOSE UP COM FOCO NOS OLHOS DE HANLET]

{SOM DE VAPOR}

[Hanlet olha em direção à câmara. A máquina que prende Hanlet está a destrancar-se e a abrir. As correntes que prendem os braços dele soltam-se do teto e caiem em frente a ele.]

{SONS METÁLICOS E MAIS SONS DE VAPOR}

[PLANO FECHADO COM FOCO NOS TUBOS A SOLTAREM-SE DO PROTAGONISTA]

{SONS DE ROLDANAS, METAL E VAPOR}

[PLANO AMERICANO COM FOCO NO PROTAGONISTA]

[Hanlet está solto.]

[PLANO P.O.V. DE HANLET COM MOVIMENTO HORIZONTAL PELA SALA TODA]

[SEQUENCIA DE CLOSE UPS PRIMEIRAMENTE NAS MÃOS DEPOIS NOS PÉS]

[Hanlet começa a mexer-se com alguma demora. Ele apoia-se na máquina e começa a tirar os pés um a um de dentro da máquina. Depois começa a caminhar vagarosamente e com dificuldade até ao meio da sala.]

{SOM DE PASSOS A CORRER COMEÇA A APROXIMAR-SE E PARA À FRENTE DA PORTA}

[Hanlet está a ouvir os passos e está a entrar em pânico. O medo de que seja apanhado por estar solto começa a aumentar dentro dele.]

[OVER THE SHOULDER COM FOCO NA PORTA]

{BARULHO DO CHIAR A RODAR A VALVULA}

[Hanlet está tão assustado que ele cai de glúteos no chão. A válvula para de rodar e a porta começa a abrir. Pela fresta da porta, aparece outra pessoa. O individuo que aparece pela fresta chama-se NICOLAS, um homem elegante de caninos salientes. Com um fato escuro, casaco sobre os ombros adornado com ombreiras e uns óculos bem robustos cobrem os olhos dele. O cabelo longo dele baloiça no ar ao entrar na sala. Nicolas Sorri.]

[NICOLAS – ENPOLGADO]

“Bem que me disseram que era exatamente aqui que irias estar.”

[Nicolas puxa os óculos para a testa e estende a mãe em direção a Hanlet que ainda está no chão. Hanlet assusta-se com o movimento.]

{Grunhidos de Hanlet}

[P.O.V. Hanlet com foco nas mãos de Nicolas]

[Nicolas abre a porta por completo. Hanlet olha para o movimento da mão de Nicolas enquanto abre a porta para de seguida começar a focar na sala do lado de fora.]

{Ouve-se a confusão de guardas a correr.}

[NICOLAS – CONTINUA MAIS CAUTELOSO]

“Não precisas ter medo de mim, eu vim para te ajudar. Prazer, o meu nome é NICOLAS. Qual é o teu?”

[Hanlet olha de volta para a mão estendida de Nicolas.]

[PLANO MÉDIO PARALELO COM O BRAÇO DE NICOLAS QUE SE ENCONTRA À DIREITA E HANLET À DIREITA]

[HANLET AGARRA A MÃO DE NICOLAS. NICOLAS PUXA-O PARA AJUDAR-LO A LEVANTAR-SE. NICOLAS DÁ UM SORRISO ENORME E VIRA-SE PARA A PORTA.]

[PLANO OVER THE SHOULDER COM FOCO EM HANLET]

[HANLET – FALA DEVAGAR]

“Meu no- O teu nom- O meu nome é HANLET.”

[PLANO OVER THE SHOULDER COM FOCO EM NICOLAS]

[NICOLAS – ALTERA A EXPRESSÃO PARA UMA SÉRIA]

“Prazer em conhecer-te Hanlet. Agora... queres vingança contra quem te fez viver neste curral este tempo todo? Então vem comigo em direção à liberdade.”

[NICOLAS VOLTA A ESBOÇAR UM SORRISO ANTES DE SAIR PELA PORTA E DESAPARECER PELA PENUMBRA DA SALA SEGUINTE.]

{Som do ar a deslocar-se rapidamente}

FADE OUT:

[ Transição para a Fase 2 ]

**Por**

Uma imagem com texto, Tipo de letra, Gráficos, design gráfico

Descrição gerada automaticamente

[God’s Worst Contractors]

[Alexandre Barnabé & Catarina Anastácio & Fernando Prata & Manuel Gonçalves & Margarida Coelho & Simón Marcos]

[God’s Worst Contractors / IPB - Escola Superior de Administração, Comunicação e Turismo]

[Campus do Cruzeiro, Av. 25 de Abril Lote 2, 5370-202 Mirandela 278 201 340]

[argent.fernando.prata@gmail.com // a55113@alunos.ipb.pt]

FADE IN:

INT. [MATADOURO Nº4 – SALA ADJACENTE AO ARMAZÉM Nº2]

DIA 28 MÊS 4 ANO 101 D.F.G. - 6:53 AM

[SEQUÊNCIA DE PLANOS GERAIS COM FOCO EM HANLET DE VÁRIOS PONTOS DIFERENTES.]

[HANLET entra na sala com chão de madeira, e caminha até ao centro enquanto procura por outra porta.]

{SOM DE MADEIRA A RANGER}

[Hanlet bate com o pé em um objeto metálico no chão. Ele olha para o objeto.]

{SOM METÁLICO E DE PESSOAS A GRITAR NO ANDAR DE BAIXO}

[CLOSE UP NO OBJETO NO CHÃO]

[HANLET – A QUESTIONAR]

“Ser isto. Aliás... será isto que Nicolas diz ser válvula?”

[Hanlet curva-se para apanhar a válvula do chão.]

{RUGIDO ECOOA PELO EDIFÍCIO}

[O chão da sala começa a partir-se e Hanlet cai com ele.]

FADE OUT:

[ Besta Theta (θ), a fronteira à liberdade ]

**Por**

Uma imagem com texto, Tipo de letra, Gráficos, design gráfico

Descrição gerada automaticamente

[God’s Worst Contractors]

[Alexandre Barnabé & Catarina Anastácio & Fernando Prata & Manuel Gonçalves & Margarida Coelho & Simón Marcos]

[God’s Worst Contractors / IPB - Escola Superior de Administração, Comunicação e Turismo]

[Campus do Cruzeiro, Av. 25 de Abril Lote 2, 5370-202 Mirandela 278 201 340]

[argent.fernando.prata@gmail.com // a55113@alunos.ipb.pt]

FADE IN:

EXT. [MATADOURO Nº4 – EM FRENTE DO PORTÃO]

DIA 28 MÊS 4 ANO 101 D.F.G. - 7:10 AM

[LONG SHOT COM FOCO NO PORTÃO]

{Som de mecanismos e metal}

[NICOLAS abre o portão de saída]

[NICOLAS – AGITADO]

“Vamos, vamos, sai agora.”

[HANLET passa pelo portão para a rua, mas quando Nicolas larga a alavanca para passar, o portão fecha-se rapidamente impedindo o caminho.]

[PLANO MÉDIO]

[HANLET – CONFUSO]

“Nicolas! E agora...”

{OUVEM-SE MURMÚRIOS DE NICOLAS}

{OUVE-SE MADEIRA A RANGER DE FORMA RÍTMICA}

[MOVIMENTO DE CÂMARA PARA COLOCAR O FOCO NO AMBIENTE ATRÁS DE HANLET]

[PLANO GERAL]

[Hanlet começa a rodar assim como a câmara para analisar os seus arredores. E ele percebe alguém numa pequena colina a 10 metros dele. A figura está sentada a baloiçar numa cadeira de baloiço de costas para Hanlet. Cabelo extremamente longo, malcuidado, encaracolado, desengrenado, desidratado, sujo, loiro, grisalho e decorado. Um longo vestido vermelho, esburacado, desbotado, enlameado e rasgado. Uma parte da sua cara é escondido por uma máscara, tendo partes da boca à mostra.]

[CLOSE UP NA CARA DA FIGURA]

[A figura roda rapidamente a cabeça e olha de lado por cima do ombro em direção a Hanlet.]

[SEQUÊNCIA DE EXTREME CLOSE UP ENTRE OS OLHOS DA FIGURA, OS OLHOS DO PROTAGONISTA E POR FIM A BOCA DA FIGURA]

[VALÉRIA - VOZ ESGANIÇADA]

“Vampiro? Não. Nunca te vi por aqui. Intruso?”

[PLANO MÉDIO COM FOCO EM VALÉRIA]

[Valéria levanta-se da cadeira e sem mexer a cabeça roda o corpo para ficar de frente com Hanlet. Ela faz uma expressão confusa. Pisca os olhos com muita força.]

[PLANO MÉDIO COM FOCO EM HANLET]

[Hanlet fica em alerta e começa a preparar-se para lutar.]

[OVER THE SHOULDER COM FOCO EM HANLET]

[Enquanto Valéria fala, 3 figuras pequenas e transfiguradas, vindas da vegetação, começam a arrastar-se e a gatinhar por trás de Hanlet em direção a Valéria.]

[VALÉRIA - VOZ ESGANIÇADA E IRRITADA]

“O Julian disse que eu podia ficar aqui. Podia ficar com as minhas crianças para sempre.”

[MEDIUM CLOSE UP NAS FIGURAS]

[Os bebés estão a arrastar-se até Valéria que os deixa começarem a trepar por ela. Eles espetam as unhas no vestido dela e na carne dela. E quando chegam ao pescoço e braços mordem-na.]

[VALÉRIA - A GRITAR E ENERVADA]

“ELE DISSE ISSO. DISSE QUE DEIXAVA, COM UMA ÚNICA CONDIÇÃO...”

[VALÉRIA ESBOÇA UM SORRISO NO ROSTO E PREPARA-SE PARA INVESTIR EM HANLET]

{MÚSICA DE BOSS FIGHT COMEÇA

[VALÉRIA - ANIMADA]

“Ele deixava caso eu impedisse qualquer pessoa de sair deste sítio!”

[PLANO GERAL CONTRA PICADO COM VALÉRIA NA PONTA ESQUERDA E HANLET NA PONTA DIREITA]

{MÚSICA DE BOSS FIGHT PAUSA}

{RUGIDO DE DRAGÃO}

[Valéria investe em direção a Hanlet, mas a meio do caminho um Dragão (EXPERIMENTO THETA-9) abocanha a cabeça de Valéria e atira-a para longe.]

{Grito de Valéria ecoa enquanto se afasta}

[O dragão dá uma volta e pousa entre Hanlet e a cadeira de baloiço]

{MÚSICA DE BOSS FIGHT COMEÇA}

FADE OUT:

**Argumento:**

**1 ato:**

O nosso protagonista, HANLET HANTRESH está preso dentro de uma sala com dois guardas do lado de fora. A sala só tem uma porta reforçada de válvula e uma janela tipo claraboia. A janela está tão suja que não deixa a Hanlet ter o menor dos vislumbres do lado de fora. Dentro da sala está o nosso protagonista preso, com o pernas e parte do tronco dentro de uma máquina, cheia de engrenagens e tubos que sugam o sangue dele em direção às paredes. Os braços dele estão suspensos no ar por correntes presas ao teto e a cabeça dele está caída. Hanlet é muito pálido, claramente subnutrido e não move um único musculo.

De repente uma grande explosão acontece e isso deixa os dois guardas muito agitados. Até Hanlet que já não se movia à meses ficou curioso e levantou um pouco a cabeça. Os guardas recebem uma chamada via rádio e é lhes dada a informação de que uma experiência na sala Theta-9 (θ-9) está descontrolada. O segundo guarda que reage tenta estabelecer contacto novamente por rádio, mas sem sucesso por isso informa que irá até à sala. Já o primeiro guarda fica com medo e tenta mencionar o que é a experiência que fica dentro da sala Theta-9, mas é interrompido pelo primeiro e advertido pela sua cobardice. Os dois guardas então procedem por sair dali a correr em direção à sala Theta-9.

Depois de um breve momento de silêncio as correntes de Hanlet soltam-se do teto misteriosamente e caiem no chão em frente ao mesmo. Seguido disso a máquina que o prende começa a ranger e a soltar vapor. Os mecanismos e roldanas dentro da máquina começam a mexer-se. Os tubos agarrados a Hanlet soltam-se dele e só deixam para trás as válvulas que ele tem nas costas e nas pernas. Hanlet começa então a sentir-se livre e por isso tenta mexer-se. Com dificuldade e tempo Hanlet começa a conseguir-se mover. Ele, apoiado na máquina, tira uma perna e depois a outra. Já solto, começa a andar em direção à porta, mas para a meio porque começa a ouvir passos a aproximarem-se.

Os passos que se aproximam param à porta da sala. A válvula da porta começa a rodar lentamente, com um barulho ensurdecedor pela porta não ser aberta há anos. Hanlet fica cheio de medo, não há boas memórias que alguma vez tenham passado por aquela porta. Ele perde a força nas pernas e cai ao chão para trás. A válvula para de rodar e a porta é forçada para abrir. Pela fresta que se abre, aparece um indivíduo. Um homem de cabelos fortes, escuros e cortados pelos ombros, alguém elegante com um fato também ele escuro. Pousado sobre os ombros um casaco comprido e adornado nas ombreiras. A cara dele é pálida, com caninos salientes e uns óculos de aviador nos olhos. Ele tem um sorriso amigável na cara e olha para Hanlet assim que o percebe ali.

O individuo chama-se Nicolas e começa por confirmar num curto monólogo que de facto Hanlet encontra-se naquela sala. Ao ver que Hanlet está assustado com a presença dele, Nicolas, abre a porta por completo e entra dentro da sala. Nicolas apresenta-se com o seu nome a Hanlet e pergunta o do protagonista. Depois da pergunta ele estica a mão em direção a Hanlet para o auxiliar a levantar-se. Hanlet relutante e receoso responde a Nicolas com o nome dele e ainda aceita a mão amiga. Nicolas ao ver Hanlet, já em pé, motiva o nosso protagonista a segui-lo para fora dali, ao qual Hanlet dá ouvidos.

Hanlet sai da sala onde esteve cativo a vida toda. Ao pisar do lado de fora depara-se com uma outra sala, comprida com várias outras máquinas parecidas à onde ele estava preso. Todas as máquinas que Hanlet consegue ver, têm indivíduos, vivos ou mortos, a alimentar os canos presos a eles, com sangue. Hanlet anda lentamente e com dificuldade, mas a cada passo o corpo dele começa a recuperar-se graças aos poderes vampíricos. Hanlet caminha ao longo da sala e a cada metro em frente uma luz vai ligando no caminho e revelando ainda mais corpos presos a máquinas. Algumas pessoas ainda têm energia para se mover e olhar, outras já só conseguem grunhir de dor e as que já estão há mais tempo presas nem um suspiro libertam.

Uma imagem com arte, quadro, espelho, interior

Descrição gerada automaticamente

No final da sala Nicolas está à espera, ele diz que a partir daquele momento têm de começar a ter cuidado com guardas e sentinelas. Ele também pergunta se Hanlet sabe lutar ao qual ele encolhe os ombros. Então ele ri-se e entra noutra sala escura. As luzes mais uma vez vão acendendo à medida que Hanlet passa por elas até que chega a Nicolas que está em frente a uma porta fechada. Nicolas informa Hanlet que ele vai ter de mexer no mecanismo para a conseguir abrir e quando ele diz isso o alarme da sala começa a soar e sentinelas começam a sair por condutas de ar. Nicolas parece nem querer saber das sentinelas ele só faz um gesto com a cabeça para Hanlet se livrar delas. Então Hanlet prepara os punhos.

As sentinelas saltam sobre o protagonista, mas ele desvia-se múltiplas vezes com alguma facilidade. Uma das sentinelas salta sobre Hanlet e ele percebe uma oportunidade, então desfere um golpe pesado nela que voa até bater numa parede. Ele vai repetindo esses mesmo movimentos com todas as Sentinelas araquídeas, destruindo a última ao pisá-la contra o chão com toda a sua força. Com isso Nicolas consegue abrir a porta com um monte de barulho de vapor e roldanas e vindo da porta estão à espera deles um monte de guardas armados com cacetes que correm em direção ao protagonista.

Nicolas fecha a porta para tentar impedir que eles entrem, mas não foi a tempo. Hanlet começa a sentir o cheiro de sangue vindo dos guardas, as unhas dele começam a crescer, as glândulas salivares inundam-se e os olhos começam a ficar turvos com sangue. Hanlet começa a tremer-se e salta sobre os guardas a desferir golpes mortais. Em alguns ele saltava e abocanhava o pescoço para lhes sugar o sangue, noutros ele agarra neles pelas costas e executa um german suplex. Ao matar o último, Nicolas, abre a porta novamente, desta vez sem ninguém para incomodar do outro lado. O corpo dele começa a acalmar um bocado e repara que as sentinelas ao serem esmagadass deixam cair uns fragmentos de cristais verdes que Hanlet coleta pois achou interessante.

Os dois passam para a nova sala. Uma sala mais pequena que as anteriores com várias autómatas meio destruídas. Nicolas caminha até à próxima porta e abre a caixa dos mecanismos da alavanca. Ele começa a praguejar. Hanlet pergunta o que se passa. Nicolas responde que o mecanismo está todo partido, enquanto caminha em direção à autómata que parece estar em melhor estado. Ele vira a autómata e abre-lhe as costas.

“Emprestas-me um desses cristais verdes que apanhaste das sentinelas?”

Hanlet fica confuso, mas estende-lhe a mão com alguns, Nicolas tira os que precisa e coloca dentro da autómata. Imediatamente a autómata começa a funcionar, de uma forma estranha, mas está a funcionar. Ela apresenta-se de uma forma muito educada e completa, e por fim oferece os seus serviços. Nicolas pergunta à autómata se existe outra maneira de sair do edifício que não seja aquela porta, ao qual a mesma responde negativamente. Então Nicolas começa a pensar.

Hanlet depois de lutar com tantas sentinelas percebe que não é assim tão forte então pergunta à autómata como ficar mais forte. A autómata demora um pouco a processar a pergunta já que não é algo normal que se pergunte a uma máquina de vendas automáticas de sangue. Depois de alguns barulhos esquisitos ela informa o protagonista que sendo que ele tem um corpo em parte humano ele consegue ficar mais forte ao consumir fulgurite em pó. A mesma ainda menciona que consegue produzi-lo para ele já que fulgurite é tão duro que só autómatas é que o conseguem partir. O protagonista não perde tempo e dá-lhe algumas pedras de fulgurite para a mão que ela fecha e volta a abrir e lá está, fulgurite em pó. Ela estica a mão a Hanlet e diz que ele tem que ingerir pela boca. Hanlet ajoelha-se por completo em frente à autómata e ela vai deixando cair o pó de fulgurite na boca de Hanlet aos poucos. À medida que ele vai engolindo as partículas ele sente o corpo dele a borbulhar, as fibras musculares a tornarem-se mais densas e o cansaço a desaparecer.

Nicolas tem uma ideia e levanta o indicador ao ar para o demonstrar. Ele vira-se para Hanlet e diz lhe para procurar 1 pedaço de fulgurite uma chave e uma válvula. Hanlet fica confuso onde é que pode encontrar tais coisas, então Nicolas aponta para a última porta daquela sala. Hanlet então abre a porta e segue o seu caminho enquanto Nicolas está a mexer ainda na caixa do mecanismo.

Hanlet na sala seguinte encontra um espaço cheio de caixas, tapetes rolantes, depósitos cheios de sangue e outras coisas mais. Também é imediatamente atacado por sentinelas que fazem o alarme da sala soar. Ele corre pelos corredores e vai matando sentinelas e alguns guardas que aparecem.

Na outra ponta da sala está uma outra porta que Hanlet abre. A sala seguinte é um caminho sem saída, pequena, com chão feito de madeira que range com os passos do protagonista. A maioria das paredes está tapada também por caixas e tubos de vidro com sangue e no meio da sala um pedaço de metal. Hanlet bate com o pé nela sem querer e olha para baixo. Ao analisar um pouco pergunta-se a si mesmo em voz alta se seria aquilo alguma das coisas que Nicolas pediu. Quando se curva para apanhar a válvula um novo rugido ecoa pelo edifício inteiro e um tremor enorme faz-se sentir. A madeira começa a ranger imenso e então parte. As caixas, o chão de madeira e Hanlet caiem por um buraco abaixo e desaparecem na penumbra.

Hanlet cai dentro de uma poça enorme de sangue com uma porta aberta à sua frente. Pelo menos dois guardas e uma sentinela vêm o protagonista a cair e começam a vir na direção dele. O cheiro intenso a sangue faz Hanlet começar a perder o controlo dos seus instintos novamente. As unhas dele aumentam ainda mais e a visão dele afunila. O olfato de Hanlet está tão aguçado que ele consegue quase que sentir quantos seres de sangue humano estão nas redondezas. Ele salta violentamente destruindo a sentinela instantaneamente e retalhando os dois guardas que gritam imenso. Mais guardas atraídos pelo barulho desviam-se do seu caminho para ali, mas Hanlet finaliza-os a todos num piscar de olhos. O corpo dele só começa a acalmar quando ouve a voz confusa de uma autómata ao lado dele que se arrasta com um só braço até ele.

Hanlet ignora a autómata que se oferece para melhorar a vida dele, o que o chama a atenção é uma conduta de ar fechada, à sua esquerda, que tem uma sentinela esmagada por baixo dela. Ele pega no fulgurite da máquina que está espalhado pelo chão e continua para o corredor. O corredor tem 3 portas duas paralelas a meio dele e uma ao fundo. O protagonista consegue ouvir vários guardas e sentinelas a fazer confusão para o lado direito, mas mesmo assim ele tenta abrir a porta que está trancada, ou melhor falta-lhe a válvula para a abrir. Ele também tenta com a do lado esquerdo, no entanto encontra-se no mesmo estado, restando assim apenas a do fundo do corredor à qual ele se dirige.

Hanlet continua a caminhar pelo corredor e as luzes desligam-se ficando assim apenas com a luz de emergência para o iluminar. Ao chegar à porta ele abre-a e entra na sala. Esta também se encontra iluminada apenas com a luz de emergência. Mesmo em frente ao protagonista está uma autómata suja, mas aparentemente em bom estado. Ela ativa-se quando Hanlet se aproxima e começa a mencionar que um intruso entrou na sala de controle. As portas laterais trancam-se, o alarme começa a soar mais alto que o costume e das condutas de ar saem duas sentinelas com patas fluorescentes. Hanlet assusta-se, pois, achava que as autómatas eram amigáveis. Ele começa a luta com as sentinelas, mas estas são mais rápidas e agressivas, o que lhe dá alguma dificuldade. Cada golpe delas arde na pele de Hanlet como se fosse ácido e a pele dele regenera-se com extrema dificuldade, mas eventualmente ele começa a perceber os padrões de ataques das mesmas e acaba por as esmagar. Estas deixam cair uma grande quantidade de fulgurite em relação às anteriores. Depois de pegar no fulgurite espalhado ele dá um fim à autómata, que continua a repetir a palavra “Intruso”, ao esmagar-lhe a cabeça.

As portas laterais voltam a abrir, as luzes a ligar e a autómata de cabeça esmagada começa a tentar falar.

“Tua… Vida… Melhor…”

A autómata estende a mãe a Hanlet e ele percebe o que ela quer dizer com isso. Ele coloca os pedaços de fulgurite na mão dela que ela rapidamente esmaga e dá de volta ao protagonista. O protagonista come o pó de fulgurite e mais uma vez sente o corpo dele a ficar revigorado e melhorado.

Com a luz acesa ele consegue ver que depois do painel de controle onde a autómata estava encostada há um vidro com vista para uma sala que fica numa patamar mais abaixo. Nessa sala há mais uma autómata no meio, esta em mau estado, e dois grandes tanques de sangue um em cada lado. O protagonista decide ir pela porta da direita. Lá ele vai encontrar uma válvula, necessária para abrir a porta onde está Nicolas, e uma outra autómata muito estragada que diz as palavras “Elevador”, “Bateria” e “Carregar”, muito baixo e com dificuldade. Hanlet com isso lembra-se então que deve fazer como Nicolas e recarregar a autómata com fulgurite. Ainda nessa sala existem mais duas portas, uma à direita e outra à esquerda da autómata. Da direita Hanlet consegue ouvir a agitação dos guardas e da esquerda ele não ouve nada. E é para aí que Hanlet começa a caminhar.

A porta abre com facilidade e as sentinelas que lá estavam dentro iniciam imediatamente o modo de combate. Aquela sala parece um laboratório com vários papeis cheios de plantas de edifícios e de esboços de criaturas. Hanlet destrói com alguma facilidade as sentinelas, mas elas estão numa quantidade enorme então a tarefa torna-se mais trabalhosa. Ao esmagar todas as sentinelas e recolher o fulgurite delas, Hanlet, explora um pouco a sala. Ele vê mais esboços de criaturas nas paredes algumas parecem humanas e outras não. Quando ele explora ao pé de um dos painéis de controlo está lá uma outra válvula. Naquela sala de resto sobra apenas um outro corredor à esquerda pelo qual Hanlet começa a passar.

Assim como o anterior este é outro laboratório. Os balcões têm imensos jarros com espécimes de embriões dentro deles, alguns humanos outros de dragões, etc. Nessa sala também estão presentes sentinelas e um autómata meio estragada no painel de controlo. Hanlet consegue ver na mão da autómata que ela segura numa outra válvula igual aquela que ele acabou de apanhar. Infelizmente as sentinelas repararam nele e começam a investir nele. As patas delas são fluorescentes novamente por isso Hanlet tem cuidado redobrado a desviar-se desta vez e atacar apenas com golpes certeiros. Nota-se que Hanlet está mais rápido e mais fortes então a cada golpe acertado é uma sentinela que rebenta e espalha os cristais de fulgurite pela sala.

E dado o combate por encerrado Hanlet vai até à autómata e entrega-lhe à mão todo o fulgurite que apanhou até agora. Ao qual a autómata faz o que todas as outras têm feito. Transforma o fulgurite em pó e dá a Hanlet que o consome. Depois de se servir Hanlet puxa friamente a válvula da autómata que se queixa como se tivesse sentido dor.

“Falha de segurança, ativar modo de hibernação dos espécimes.”

Um vapor branco e gelado começa a sair por debaixo dos frascos onde as criaturas estão, o que faz os vidros embaciarem e a água começar a cristalizar.

O protagonista vai agora pela segunda porta daquele laboratório que ele destranca. Essa porta dá de novo ao corredor que Hanlet volta a percorrer até chegar à autómata que está ao pé dos tanques de sangue. Que ao chegar lá, ele, pergunta à autómata uma forma de voltar para o andar de cima do edifício. Ao qual a autómata demora a responder, mas menciona as válvulas que já estão na posse de Hanlet e de um cristal de fulgurite para a alimentar.

Hanlet decide então com algum receio ir à porta da direita. Ele sente o sangue de todos os humanos que estão ali dentro e começa a sentir o corpo dele a ficar agitado. Ele abre a porta e imediatamente todos os guardas olham na direção dele aterrorizados.

“A experiência Lambda-01 também se encontra fora da sua sala! Repito! A experiência Lambda-01 também se encontra fora da sua sala!”

Hanlet salta sobre os guardas todos com sangue nos olhos e vai comendo um a um com uma velocidade estonteante. Ele espalha tanto sangue pela sala que a maioria das notas na parede ficam sujas. Ao matar o ultimo guarda e sugar-lhe o sangue por completo ele começa a acalmar-se, tendo hipótese assim de conseguir olhar em volta para explorar a sala. A sala tem o chão e as paredes todas destruídas, com rasgos como se fossem arranhões. No chão, agora cobertos de sangue, estão imensos papeis com esquemas desenhados do dragão. Neles os ombros e os olhos estão rodeados a vermelho e marcados como zonas sensíveis. No entanto o que chama verdadeiramente à atenção naquela sala são os dois cristais enormes de fulgurite que se encontram numa das rachaduras das paredes. Hanlet pega nos dois e dirige-se à porta para sair daquele laboratório e quando está a chegar perto da porta ouve alguém, um dos guardas, que devia estar morto, a falar com a voz muito rouca sobre um tal experimento ter fugido. E de seguida ouve-se o rugir de algo muito alto do lado de cima daquele edifício.

Hanlet continua a andar até à autómata que está ao pé dos tanques de sangue. Ele entrega-lhe um dos grandes cristais de fulgurite que ela usa para colocar nas costas. Agora recarregada, a autómata apresenta-se e diz precisar das válvulas que Hanlet tem para conseguir por o elevador a funcionar. Ela instrui Hanlet a colocar a válvula na ranhura correspondente do elevador e depois a rodarem os dois ao mesmo tempo as válvulas.

O elevador começa a funcionar e a subir aos poucos ao som de roldas dentadas, correntes e muito vapor. Nicolas percebe a chegada de Hanlet e vem ter com ele. Ele pega no cristal de fulgurite de Hanlet e começa a montar alguma coisa com ele.

“Perfeito. Agora vai abrir aquela porta com essa válvula.”

Hanlet obedece a Nicolas e corre até ao mecanismo da porta onde engata a válvula, mas quando ele tenta encaixar a peça ele não o consegue fazer. Nicolas ao perceber isso começa a rir maquiavelicamente ele pede a Hanlet para se afastar da porta. E com um sorriso enorme ele atira o pedaço de fulgurite com algumas outras coisas acopladas a ele. Ao atingir a porta uma forte explosão, luz e som são formados e em meio a isso só se ouvem as gargalhadas loucas de Nicolas. Quando o fumo assenta, Nicolas começa a correr até à próxima porta alegando que é a última e pede pela válvula a Hanlet.

Nicolas e Hanlet chegam ao portão principal. Nicolas começa a mexer no mecanismo da alavanca e rapidamente consegue abrir o portão.

“Sai agora! Vamos lá, está quase!”

Hanlet passa pelo portão para o lado de fora, e quando Nicolas larga a alavanca para também ele começar a passar, a porta cai na frente dos pés dele. Hanlet fica confuso do lado de fora e começar a chamar Nicolas, mas só consegue ouvir múrmuros vindos de dentro.

Agora que Hanlet está sozinho do lado de fora do matadouro ele olha ao redor. Ele vê a vegetação pela primeira vez da vida dele, mas também vê a dez metros dele no topo de uma coluna a balançar de costas, numa cadeira de baloiço, uma mulher. Que ao perceber Hanlet o olha por cima do ombro. Ela tem um vestido vermelho sangue. Um cabelo enorme, mas muito malcuidado. E ainda uma máscara que esconde em partes o rosto de desdenho da mulher. Ela começa a falar sobre um alguém chamado Julian e sobre as crianças dela. Crianças dela que aparecem por de trás do protagonista, vindas da vegetação. Ela continua a falar enquanto as crianças trepam pelo corpo dela e a começam a morder para sugar sangue. No fim ela esclarece Hanlet. Ele é o inimigo e ela vai matá-lo.

Os dois preparam-se para o confronto e a mulher sai disparada primeiro em direção a Hanlet. Felizmente ou infelizmente com uma velocidade extraordinária um rugido enorme faz-se ecoar. O dragão aparece e abocanha a cara da senhora e atira-a para longe. Depois de dar uma volta no ar ele aterra à frente do protagonista e começa a rugir para ele.

Hanlet está extremamente confuso com a aparição repentina do dragão, mas ele percebe que é esta a criatura da sala Theta-9. Ele reconhece os esquemas e desenhos, ele até se lembra de pontos riscados a vermelho no corpo do dragão.

O dragão ruge e investe no protagonista com velocidade máxima morde com a mandíbula poderosa. Hanlet que grita em dor. Ele sente o corpo dele começar a perder as forças, o dragão está a sugar-lhe o sangue, mas felizmente ele ainda se consegue libertar depois de um soco bem dado no dragão. O dragão continua a investir com ataques tanto mordidas como chicotadas com a cauda. Hanlet está a retribuir com socos e arranhões onde consegue e aproveita momentos em que o dragão faz um movimento em falso para lhe desferir um golpe pesado na cabeça.

Hanlet começa a desferir uma sequência de golpes rápidos e por fim um pesadíssimo diretamente no olho do dragão. O dragão ruge e Hanlet grita. Uma verdadeira luta de bestas. Hanlet começa a acalmar, com uma respiração ofegante e pesada. As unhas dele voltam a diminuir e os olhos começam a voltar à cor original. Em meio a uma respiração ele ouve um refolhar vindo da floresta e começa a preparar-se para mais uma luta. Infelizmente o corpo dele está esgotado e cai de joelhos.

Da floresta sai a correr uma autómata dourada com cornos como as do interior. Ela passa pelo protagonista a correr em direção à porta. Ela começa a chamar por Nicolas em direção à porta. Ao qual ele responde com um berro também. Nicolas abre a porta, mas ainda está a segurar na alavanca. A autómata mete-se debaixo da porta e pede para Nicolas sair. Quando Nicolas larga a alavanca o portão cai em cima da autómata que a segura com facilidade. E por fim também ela sai deixando a porta cair com um estrondo ao lado dela.

Nicolas agradece à autómata e ela pergunta como é que está a situação. Nicolas aponta para Hanlet e sorri. Ele diz que Hanlet é a pessoa de que estavam à espera, então, ela chega-se até ele e diz.

“Bom dia! O meu nome é Bloodslot-015. Esperamos para te encontrar por várias luas.”

**FIM do 1º ato**

**Physical Description of the World**

**All-About:**The world of Bloodsvânia is a cavern of outsized dimensions, the size of a continent in area and tall enough you can’t see the top. It’s humid and tropical with a lot of fog. It has a lot of vegetation and animals that adapted with bioluminescence. Dense and huge forests, but also some mountainous and cold zones. It’s a cavernous world in the extremities of the “continent”. Sunlight usually arrives from complex reflections, or new entrances that were created during the Third World War.

**Bloodsvânia:**A Victorian steampunk city, vertical and full of vehicles circulating. Has as many streets as wide squares or tight alleyways. It also has a underground part where some of the factories are located. The whole city is on top of a great plateau. Next to it is a great river that comes from the cavernous parts of the Northwest and ends in Aquamare. It’s the capital of our world and there’s a 50/50 ratio of humans and vampires.

**Ferrusvânia:**A city constructed in the image of Bloodsvânia, constituted mostly by criminals and people that have nowhere to go. It’s here that most of the waste and garbage from Bloodsvânia ends, so there’s a lot of automatons and humans that were consumed by Fulgurite. The city is mostly constructed with the scrap remains, but there’s a zone in better condition that was built in the beginning of Bloodsvânia. Unfortunatly the city was abandoned and turned into the junkyard it is now.

**Aquamare:**A coastal city, next to a river mouth in front of a unexplored ocean. In here lives mostly fishermen humans and sailors. It’s the city responsible for all the meat in the rest of the world. The climate here is the most like the surface, with a lot of sun and sea air.

**Umbravallis:**It’s in this city that you can find the main Fulgurite mines. It’s in one of extremities of the continent, so it’s a mountainous and cavernous zone, with a lot of dragon activity. There’s a lot of vampires, both working in the mines and protecting the city from dragons. The few humans that exist here are arrested or were silenced by the powerful families of the capital. Here the humans live in terrible conditions and many end up dead, eaten by the vampires or the dragons. In here there’s a unrecorded number of humans being vampirized, yet they’re hidden by the capital.

**Characters:**

**Hanlet Hantresh**(Protagonist)

**Character Creation:** (Concept art attached)

Uma imagem com desenho, esboço, Desenho de linha, ilustração

Descrição gerada automaticamente

|  |  |
| --- | --- |
| **Character** | Hanlet Hantresh |
| **Story’s purpose** | We’re going see Hanlet conquer his freedom, but for that he must destroy Bloodsvânia regime and get revenge on his father. |
| **Gameplay Purpose** | He’s the protagnoist and the charcter the player controls. |
| **Moral Alignment** | Neutral. |
| **Attitude** | He is very naive having lived outside of society for most of his life, but shows a lot of bitterness towards any social injustice. |
| **General Mood** | Rebel and Energetic |
| **Special Capabilities** | He’s half vampire and half human, so he has advanced regeneration and he’s stronger and faster, yet his skin isn’t bulletproof like other vampires except when he’s in berserk mode. |
| **Intelligence** | Low. |
| **Family** | Has his father, his mother and Nicolas are going to adopt him, becoming his guardian. |
| **Aspirations** | Bringing the true peace for both vampires and humans. |
| **Occupations** | Initially he’s going serve as someone whose blood is sucked to feed other vampires. During the time-skip he ends up being a fisherman in Aquamare. |
| **Objectives** | Killing his father and creating a revolution popular enough to bring down the current regime. |
| **What does this character want?** | Freedom |
| **What does he like?** | Walks on the beach; He likes physical activities (running, fishing, exploring, etc. Everything that involves getting out of the house and moving). |
| **What does he fear?** | To be imprisioned again. |
| **Why does he get involved in this situation?** | As he’s a vampire with human blood, he’s a very important piece, since his blood is created in a flash, he’s almost like an infinite source of blood. |
| **Common emotions** | Rage, fear, happiness. |
| **Nacionality** | Bloodsvânica |
| **Ethnic Group** | Vampire |
| **Religion** | *------* |
| **How does he dress?** | Initially with only a rag on his groin. Then he starts wearing a dark-brown flannel shirt, large brown wool pants and some short boots, also dark brown. |
| **Signature Move or Tic** | Scratching |
| **Dialogue Tic’s or slangs** | He regularly has trobule conjugating verbs. |
| ***Tagline*** | ------ |
| **Where was he born?** | In the slaughterhouse. |
| **Where was he until now?** | In the slaughterhouse imprisioned. |
| **Where does he live?** | Inicially in one of the human slaughterhouses, then in Nicolas’s house in Aquamare. |
| **In which situation does he die?** | In the end, it’s given the choice to kill one of the species, which make him die too. |
| **Dichotomy** | He constantly is found in situations that make him doubt if he shouldn’t choose between humans or vampires. |
| **Relationship with other characters** | He doesn’t know his mother is his mother. He wants to kill his father. Has a father-son relationship with Nicolas, even if he’s absent due to his work. |

**Nicolas Lockheart**(Secundário)

Uma imagem com esboço, desenho, ilustração, Desenho de linha

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, desenho, esboço, arte

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com Desenho de linha, esboço, desenho, ilustração

Descrição gerada automaticamente

**Criação de personagens:**

PRIMEIRO CONCEPT:

CONCEPT RECENTE(S):

|  |  |
| --- | --- |
| **Personagem** | Nicholas Julliet Lockheart |
| **Propósito na história** | Ajudar o Protagonista a realizar o seu objetivo, trazer a paz ao mundo com um dispositivo. |
| **Propósito no gameplay** | NPC |
| **Alinhamento moral** | Neutro |
| **Atitude** | As suas principais qualidades são a sua **inteligência** em termos de estratégia e combate, **agilidade** e **atlético.**  Os seus principais defeitos são **deslealdade**, quando face a uma situação intimidante poderá deixar a cena para salvar-se, **mentiroso** e **manipulador**, poderá ser bastante convincente ao contar uma mentira para os seus próprios bens interesses. |
| **Disposição geral** | Com um ego inflado, e com uma face arrogante, Nicholas esconde-se por detrás duma máscara para mostrar-se forte. Quando as circunstâncias não correm à sua maneira, ficando num beco sem saída, transforma-se completamente numa personagem desesperada, inquieta e aflita, como se estivesse a enfrentar a ‘morte’. Apesar de não ser uma má pessoa, ele tem as suas próprias morais e crenças e realmente importa-se com os outros.  Quando está confortável ao seu redor, revela-se sarcástico e uma personagem do tipo cómica. |
| **Capacidades especiais** | Consegue mastrear qualquer tipo de instrumento, tendo consigo uma arma (foice) que se transforma num instrumento. |
| **Inteligência** | Grande o suficiente para manipular o governo a seu favor. |
| **Família** | Nicholas Julliet Lockheart, crescera como um nobre na família Lockheart, porém dado a aspetos corruptos, como ganância e fome de poder, a família fora exilada da sociedade. |
| **Aspirações** | Trazer glória e fazer jus ao nome da família. |
| **Ocupação** | Clérigo |
| **Objetivos** | Ajudar o protagonista (De momento) |
| **O que quer esta personagem?** | Ajudar a sua família e reunir-se com o seu amado. |
| **De que gosta?** | Fé e de Romeo Nightingale |
| **O que receia?** | Perder a sua dignidade ao descobrirem que fora um acompanhante de luxo dentro da igreja para subir de posição. |
| **Porque se envolve nesta situação?** | A fábrica tem conexões com a Torre dos Clérigos. |
| **Emoções comuns** | Confiante;  Convencido;  Sarcástico; |
| **Nacionalidade** | Bloodsvânico. |
| **Grupo étnico** | Vampiro. |
| **Religião** | Crente. |
| **Como se veste?** | Utiliza um vestiário sofisticado e extravagante da época para mostrar a sua grande posição na sociedade subterrânea, apesar de ser uma posição recente e enigmática, quase questionável, porém, que ninguém se atrevia a investigar e a afundar-se nesses caminhos desconhecidos. Uma camisa cheia de ornamentos e joias colocadas no tecido fino e macio, com um colete castanho-escuro com detalhes florais, semelhando-se a rosas com espinhos. Calças formais, e um casaco longo sobre os ombros. Em termos de calçado, umas botas de cano baixo com um salto grande, dando-o mais grandiosidade. |
| **Movimento assinatura ou tique** | Quando se distrai, fica a mexer nas joias da sua camisa. |
| **Tiques de diálogo ou calão** | Quando irritado, tem um tique nos olhos que parece que os está a revirar. |
| ***Tagline*** | Quando o protagonista diz algo sugestivo, para o envergonhar, Nicholas diz: *“Não foi isso que disseste ontem à noite.”* |
| **Onde nasceu?** | Na cidade de Bloodsvânia. |
| **Onde esteve até agora?** | Na cidade de Aquamare. |
| **Onde mora?** | Torre dos Clérigos. (Anteriormente mansão Lockheart.) |
| **Em que situações morre?** | Caso o jogador queira matar os vampiros. |
| **Dicotomia** | Ele quer conseguir conquistar o seu amado e viver uma vida em paz sem ter de cagar todas as vezes que bebe sangue. |
| **Relação com outras personagens** | Amigo colorido de Romeo Nightingale e conhece Dorothy por motivos menos bons. |

**Alfreda**(Secundário)

**Criação de personagens:**

Uma imagem com esboço, desenho, texto, tinta

Descrição gerada automaticamente Uma imagem com esboço, desenho, arte, desenhos de criança

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com esboço, desenho, desenhos de criança, artigos de papelaria

Descrição gerada automaticamente

|  |  |
| --- | --- |
| **Personagem** | A.P0nº (nome completo Alfreda.P0nº) o nº provem de o numero que é. |
| **Propósito na história** | O propósito da primeira Alfreda (A.P01) é guardar a fabrica de invasores, como um cão de guarda. |
| **Propósito no gameplay** | O propósito é servir como inimigo de baixo nível. Não tem muita vida nem muito dano. E assim o jogador consegue lutar contra vários ao mesmo tempo. Assim o jogador consegue sentir o que é lutar contra uma colónia de aranhas. |
| **Alinhamento moral** | A Alfreda é um robot programado, por isso não tem sentimentos. É alinhado para defender o matadouro e nada mais. Por isso considero que seja Neutro. |
| **Atitude** | A atitude é linear em relação ao programa, mas pode ser comparada a um cão. |
| **Disposição geral** | Sempre à alerta e pronta para lutar contra os invasores. |
| **Capacidades especiais** | É um robot que consegue andar e trepar pelas paredes. Não tem uma força sobre-humana, mas a resistência dela depende unicamente da quantidade de bateria. |
| **Inteligência** | Artificial (média) |
| **Família** | Todos os protótipos anteriores e posteriores do mesmo modelo de série. |
| **Aspirações** | Proteger e defender. |
| **Ocupação** | Segurança automatizado. |
| **Objetivos** | Servir de inimigo simples para o jogador experimentar o jogo. |
| **O que quer esta personagem?** | Proteger a fabrica. |
| **De que gosta?** | Fulgurite. |
| **O que receia?** | Nada, não tem inteligência para sentir empatia por adversário, nem vergonha por falhar uma ordem. O programa tem duas velocidades: Cero e M O R R E. |
| **Porque se envolve nesta situação?** | Ela foi construída para guardar e proteger. E por isso vai continuar a concluir o seu programa até que a sua bateria morra um dia. |
| **Emoções comuns** | Não tem emoções, mas podem ser consideradas as vontades (ordens) do programa, tais como: “Proteger”, “Atacar”. |
| **Nacionalidade** | Bloodsvânica. |
| **Grupo étnico** |  |
| **Religião** |  |
| **Como se veste?** | Não tem roupa. |
| **Movimento assinatura ou tique** | Salta para cima de ti. |
| **Tiques de diálogo ou calão** | “Bip-bop” |
| ***Tagline*** |  |
| **Onde nasceu?** | Numa fábrica da cidade de Umbravallis. |
| **Onde esteve até agora?** | No matadouro a fazer rondas de vigia. |
| **Onde mora?** | No matadouro. |
| **Em que situações morre?** | Quando for destruída ou a sua bateria acabar. |
| **Dicotomia** |  |
| **Relação com outras personagens** | É um inimigo que impede de sair da fabrica e o ataca com esperança de matar.  Relação de equipa com os outros robots do matadouro, guardas orgânicos e ciborgues. |

**Máquina de vendas automática Bloodslot – 015**(Secundário)

**Criação de personagens:** (apêndices com concept art)

Uma imagem com esboço, arte, Desenho de linha, ilustração

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com Personagem de ficção, Armadura, esboço, Peitilho almofadado

Descrição gerada automaticamente

|  |  |
| --- | --- |
| **Personagem** | Bloodslot 015 |
| **Propósito na história** | Fornecer sangue a vampiros; guiar o protagonista do jogo ao mundo fora da fábrica |
| **Propósito no gameplay** | NPC |
| **Alinhamento moral** | Neutra |
| **Atitude** | Apesar de ser uma automaton ela demostra uma atitude simpática para com todas as pessoas com que interage. Para além que é capaz de desenvolver sentimentos para com outras pessoas ou automatons. |
| **Disposição geral** | Simpática para com toda a gente, o que é difícil de interpretar a sua disposição uma vez que é feita de metal e possui uma expressão constantemente neutra. |
| **Capacidades especiais** | Fornece sangue a vampiros |
| **Inteligência** | Muito inteligente, pois foi programada para ter conhecimento sobre a maioria dos assuntos. |
| **Família** | Vulcan, um vampiro dentista, pode ser considerado o guardião desta, uma vez que foi construída para este.  Restantes modelos de automatons. |
| **Aspirações** | Fornecer sangue aos vampiros que precisam |
| **Ocupação** | Ajuda Vulcan na clínica dentária. |
| **Objetivos** | Guiar a personagem principal ao mundo fora da fábrica de sangue. |
| **O que quer esta personagem?** | Paz entre vampiros e humanos |
| **De que gosta?** | Gosta do Vulcan e da Gigi (uma automaton) |
| **O que receia?** | De um dia parar de funcionar |
| **Porque se envolve nesta situação?** | Porque já se encontrava na fábrica onde o protagonista estava preso. |
| **Emoções comuns** | Feliz, tímida, curiosa |
| **Nacionalidade** | Bloodsvânica |
| **Grupo étnico** | Não tem |
| **Religião** | Não foi programada para tal |
| **Como se veste?** | Apesar de o seu corpo ser revestido a metal, possui uma saia e armadura nos ombros. |
| **Movimento assinatura ou tique** | Colocar mão na “barriga” para retirar o sangue |
| **Tiques de diálogo ou calão** | Fala muito formalmente, tratando qualquer pessoa com o mesmo tipo de igualdade. |
| **Tagline** | “Do you need blood?” |
| **Onde nasceu?** | Foi construída numa fábrica |
| **Onde esteve até agora?** | Esteve sempre na clínica com Vulcan até os eventos do jogo onde se desloca para a fábrica |
| **Onde mora?** | Mora com Vulcan numa mansão |
| **Em que situações morre?** | Nunca morre |
| **Dicotomia** | Ao sentir emoções sente-se desconectada do seu propósito como máquina de vendas automática, visto que ela não foi programada para as ter. |
| **Relação com outras personagens** | Relação de amizade com o protagonista e é ela que o vai guiar fora da fábrica.  Relação de amo e servente com Vulcan.  Relação de parceria com Nicolas. |

**Valeria Heartwing**(Secundário)

**Criação de personagens:** (apêndices com concept art)

Uma imagem com captura de ecrã, colagem, texto, vestuário

Descrição gerada automaticamente

|  |  |
| --- | --- |
| **Personagem** | Valeria Heartwing – The Mother |
| **Propósito na história** | Mãe do protagonista. Serve para demostrar que o protagonista é diferente dos restantes presos na fábrica devido ao facto de a família dele serem os donos. |
| **Propósito no gameplay** | NPC |
| **Alinhamento moral** | Neutro |
| **Atitude** | Personagem mentalmente instável, poderá matar outros dependendo de como se sente naquele dia e facilmente provocada por outras pessoas dependendo da atitude destas. |
| **Disposição geral** | Aparentemente a personagem está feliz, no entanto facilmente muda a sua disposição para o contrário conforme o que a sua mente começa a pensar. |
| **Capacidades especiais** | Como é uma vampira, possui as capacidades aumentadas destes, nomeadamente regeneração. |
| **Inteligência** | Antes de ser transformada em vampira e ter sofrido o trauma era uma mulher muito inteligente. Atualmente é difícil de saber a inteligência desta devido ao facto de falar de maneira críptica e confusa. |
| **Família** | * Não se lembra da sua família anterior (os pais e o irmão); * Protagonista – filho; * 6 outros filhos que sofreram uma mutação; * Julian (pai dos seus filhos) |
| **Aspirações** | Ser a melhor mãe possível para os seus filhos |
| **Ocupação** | Encarregue de supervisionar a zona da fábrica onde se encontra |
| **Objetivos** | Fornecer sangue aos seus filhos |
| **O que quer esta personagem?** | Esta personagem apenas quer estar em paz a cuidar dos seus filhos que não sobrevivem sem ela. |
| **De que gosta?** | Gosta de se sentar na sua cadeira a olhar para os recantos da fábrica enquanto balança nesta |
| **O que receia?** | Receia que Julian (pai dos seus filhos) lhe retire as crianças e a expulse da fábrica.  Possui um grande medo e trauma com adversão a Julian |
| **Porque se envolve nesta situação?** | The Mother já se encontrava a viver na fábrica, no entanto a sua mente não processa as experiências que lá decorrem |
| **Emoções comuns** | Solitária; obsessiva; instável; felicidade |
| **Nacionalidade** | Bloodsvânica |
| **Grupo étnico** | Vampira |
| **Religião** | Não tem |
| **Como se veste?** | Vestido vitoriana muito comprido no entanto rasgado e muito sujo na sua maioria; usa constantemente uma máscara na sua cara inteira (como os humanos) pois não tem noção que é uma vampira. Cabelo comprido e despenteado. |
| **Movimento assinatura ou tique** | Sentada a balancear na sua cadeira. |
| **Tiques de diálogo ou calão** | Não acaba as frases; deixa estas a meio |
| ***Tagline*** | “My children…” |
| **Onde nasceu?** | Numa zona muito rica da cidade de Bloodsvânia - Flence |
| **Onde esteve até agora?** | Esteve sempre presa na fábrica com os seus filhos |
| **Onde mora?** | Mora na fábrica de sangue |
| **Em que situações morre?** | Morta por Nicolas quando o protagonista descobre a localização desta |
| **Dicotomia** | Constantemente a tentar afastar as memórias do seu tempo com Julian e de fragmentos da sua vida antes deste |
| **Relação com outras personagens** | Obcecada pelos seus filhos, exceto o protagonista pois não sabe da existência deste  Um medo extremo por Julian |

**Julian Hantresh**(Secundário)

**Criação de personagens:**

A person in a coat

Description automatically generated

|  |  |
| --- | --- |
| **Personagem** | Julian Heart Under Blade Cold Blood Hot Blood Silver Shot Holgazan Hantresh |
| **Propósito na história** | É o vilão principal e pertence ao grupo dos antagonistas principais. O propósito dele é voltar a capturar o protagonista ou matar o mesmo no processo. |
| **Propósito no gameplay** | Boss inimigo |
| **Alinhamento moral** | Negativo, cruel, sádico. |
| **Atitude** | Ele é egocêntrico e age de forma desumilde já que é um vampiro poderoso, raramente age pelas próprias mãos, mas quando o faz é violento, sujo e pouco discreto. Ele tem tendências sádicas e gosta de usar os mais fracos para diversão. Ele é muito pouco hábil em manipulação então recorre para violência física. |
| **Disposição geral** | Neutro, feliz, anda sempre com uma expressão esnobe. |
| **Capacidades especiais** | Vampiro: Aspetos físicos sobre humanos, corpo anti bala. |
| **Inteligência** | Média. |
| **Família** | Tem: por enquanto os confirmados são o protagonista (Hanlet Hantresh) e o Sebastian Samirez. |
| **Aspirações** | Ultrapassar o poder e influência das famílias poderosas de humanos. |
| **Ocupação** | Ele é dono e gerente de um dos matadouros de humanos. |
| **Objetivos** | Capturar ou matar o protagonista. |
| **O que quer esta personagem?** | Poder sobre todos os humanos. Ele não suporta que as famílias mais influentes sejam humanas. |
| **De que gosta?** | Mulheres humanas, lutas ilegais |
| **O que receia?** | Ser descartado |
| **Porque se envolve nesta situação?** | Ele é dono do matadouro onde o protagonista estava preso. É o pai do protagonista. E não é do interesse dele que os alicerces governamentais nem a forma como ele é organizado mudem. |
| **Emoções comuns** | Feliz, êxtase, zangado… |
| **Nacionalidade** | Bloodsvânico |
| **Grupo étnico** | Vampiros |
| **Religião** | *-----* |
| **Como se veste?** | *Fato de homem vitoriano preto, com uma capa até aos ombros, camisa branca por baixo* |
| **Movimento assinatura ou tique** | *Sorrisos pretenciosos com toda a gente, sempre a tocar com a ponta do dedo na perna* |
| **Tiques de diálogo ou calão** | *Sempre atua superior* |
| ***Tagline*** | “Rapaz curioso tu, és mesmo um rapaz curioso” |
| **Onde nasceu?** | Na cidade de Bloodsvânia. |
| **Onde esteve até agora?** | Na mansão na cidade de Bloodsvânia. |
| **Onde mora?** | Tem casa em todos distritos de Bloodsvânia. |
| **Em que situações morre?** | O protagonista mata-o depois de uma luta física. |
| **Dicotomia** | Conflito interno |
| **Relação com outras personagens** | Relação familiar com o protagonista, Sebastian e o resto da família. Relação de abusador com a mãe do protagonista. |

**Dorothy Myzer**(Secundário)

**Criação de personagens:**

Uma imagem com esboço, desenho, Desenho de linha, ilustração

Descrição gerada automaticamente

|  |  |
| --- | --- |
| **Personagem** | Dorothy Myzer |
| **Propósito na história** | Dar um local seguro ao jogador. |
| **Propósito no gameplay** | Lore Dump / informante de missões |
| **Alinhamento moral** | Lawful Neutral |
| **Atitude** | Dorothy vê todos os seus clientes como iguais, tratando-os com respeito e delicadeza, mas fora do seu estabelecimento ela é racista com vampiros, por aquilo que lhe fizeram a ela e a sua raça. Dorothy tem uma personalidade de velhinha sorridente, que sorri sem sorrir, tipo, que apenas muda quando ela vai até aos seus fornecedores e ou vai até a comunidade de humanos contra os vampiros. |
| **Disposição geral** | Velhinha sorridente |
| **Capacidades especiais** | *Ela tem 3 membros amputados que foram substituídos com maquinaria steam punk, o mais impressionante sendo o seu braço, capaz de levantar coisas muito pesadas tal como a sua pá de prata que ela usa, pois existe o mito que vampiros são fracos contra prata pura.* |
| **Inteligência** | *4 ano e 45 anos a fazer pão* |
| **Família** | Ela teve 2 pais, um inventor e outro padeiro, eles morreram para os vampiros quando ela era mais nova.  ela agora tem um neto chamado Kulhão e uma neta chamada Vhagynete |
| **Aspirações** | *Ela almeja livrar-se dos vampiros e fazer um lugar seguro para os seus netos.* |
| **Ocupação** | Fazer pão, ir a reuniões da sociedade secreta contra os vampiros, envenenar vampiros com pão de alho |
| **Objetivos** | *Ela almeja livrar-se dos vampiros e fazer um lugar seguro para os seus netos.* |
| **O que quer esta personagem?** | *Ela almeja livrar-se dos vampiros e fazer um lugar seguro para os seus netos.* |
| **De que gosta?** | *pão, dos netos e pão* |
| **O que receia?** | *viver até deixar de ser útil e tornar-se um fardo para a revolução contra os vampiros / tornar-se um vampiro* |
| **Porque se envolve nesta situação?** | *Ela almeja livrar-se dos vampiros e fazer um lugar seguro para os seus netos.* |
| **Emoções comuns** | Confiante, sábia, mentirosa |
| **Nacionalidade** | *Bloodsvânica* |
| **Grupo étnico** | *Ibérica* |
| **Religião** | *Pagã* |
| **Como se veste?** | *Ela é vista normalmente com 7 saías uma para cada dia da semana, que vai retirando a medida que a semana passa, pois ela mesmo usando um avental, tem a mania de limpar a sua saia. Ela usa uns sapatos da época e o seu avental tem folhos.* |
| **Movimento assinatura ou tique** | *ela coxeia.* |
| **Tiques de diálogo ou calão** | *Ela cospe para o chão sempre que falam de vampiros.* |
| ***Tagline*** | No meu tempo, e se um vampiro que ela tem de falar lhe perguntar “o que?” ela responde “o caralho” |
| **Onde nasceu?** | Bloodsvânia |
| **Onde esteve até agora?** | Bloodsvânia |
| **Onde mora?** | Ela mora no topo da sua padaria. |
| **Em que situações morre?** | *Não morre* |
| **Dicotomia** | Ela quer um futuro melhor para os seus netos e com a apresentação de um híbrido ela pensa se o futuro melhor seria livrar-se dos vampiros ou coexistir. |
| **Relação com outras personagens** | *Nikolas* |

**Section 4 – Levels**

**Section 5 – Interface**

In the Main Menu, the player can select four options: Start Game, Options, Credits and Exit. The latter two are obvious, the Credits send you to a scrolling text with the due credits and the Exit quits the game. The Start Game sends you to a File Select Screen where the player will see three save files, where he can start a new game or load a previous save. The saving feature won’t be implemented, but in a full version it would be a automatic, through several playtests, we would find the optimal times to save (before a boss, before an important interaction, etc.) but also from time to time. When you click on Options you’re sent to the Options Menu, where you can access four different categories: Gameplay, Video, Sound, Accessibility. In the Gameplay settings, you can turn the Subtitles on or off, you can change the key binds (in this prototype we allow the player to change everything except the movement keys, yet in trade, we allow the player to control the character with the WASD, the arrow keys or a joystick) and the sensibility. In the Video settings we can change the Ratio, Contrast, Brightness, the quality of the Graphics, Resolution, Fullscreen or not. In the Sound settings, you can change the Music, SFX or Voices volume, or just the Master volume that affects all of them. In the Accessibility settings you can change to a color-blind mode or change the text in the game directly, adding or removing a text box, changing its size or color.

When we enter the game, we have in the HUD three visible things, the health bar, the rage bar and the fulgurite slot, the health bar displays how much HP the player has, the rage bar displays how much Rage the player has, and the fulgurite slot says how much Fulgurite the player has. When damaged the player will see the health bar instantly decrease, yet a yellow counterpart slowly catches up to show and display the player how much health he lost. When he enters rage mode, a vignette appears pulsing in the screen to represent that mode. Whenever talking to an NPC or interacting with something, text will display on the bottom of the screen, also the camera will change to focus on whatever or whoever we’re interacting with. After we talk with a Maiden, a screen will pop off on the right side of the screen, showcasing the player’s stats, how much Fulgurite he needs to level up and buttons to which he can press to level a stat up or exit that menu. In the Pause Menu, we can Resume the game, go to the Options Menu or go back to the Main Menu.

**UI Fluxogram**

A diagram of a computer program

Description automatically generated

**Section 6 – Artificial Intelligence**

Due to Bloodsvânia being based on Free-Flow combat, smart and interactive enemies are an essential. For this we decided to elaborate and try to work a bit more on the enemy’s behavior. For starters, due to every enemy having its own group, every group has an Enemy Manager, that will act as a brain telling and appointing functions to each enemy during or off combat. When not in combat enemies might be walking around a pre-determined path or standing idly looking at an entrance or at a point of interest. When in combat the enemies randomize whether they’ll strafe to the right or left, perpendicular to the player, in a circle movement. The Enemy Manager then decides that one of them will attack the player, running towards them and when close enough triggering an attack, it’s also in this moment the player can counter-attack. When the attack ends the enemy retreats and sends a signal to the Enemy Manager that then waits a couple of seconds before deciding who attacks now, being that the same enemy can’t attack twice in a row unless he’s the last one.

This is the basis of our AI in the combat, we’re using Boolean variables that act as states, that the Enemy Manager both receives and reads, but also changes them. The whole combat system moved forward in a clearer and faster way due to this video:

<https://www.youtube.com/watch?v=GFOpKcpKGKQ>, which, because the creator also supplies the viewers with the whole code on GitHub, helped us and fast-forwarded a lot in the making of the AI.

For the boss fight, we used the same basis, yet this time with a clearer logic, the boss has three parts, each with the same EnemyBoss script. These parts will serve as the hit recognition for the arms and the head of the boss. Then the empty parent object of these three objects will have the BossEnemyManager that manages the attacks and whether the boss can or not be activated. The EnemyBoss parts can be set, with a Boolean, whether they are or not arms. If they’re arms, the BossEnemyManager, that houses the health variables, won’t take damage and will only be attackable when the enemy boss is with his head stood up. If its not an arm, so it’s the head, the head is only available to be attacked when the player has hit the arms four times and then deal some significant damage to the player. The BossEnemyManager also checks if the player is close or not to the player, checking the difference between their z axis positions, and choosing to whether use the fire breath attack or the other one.

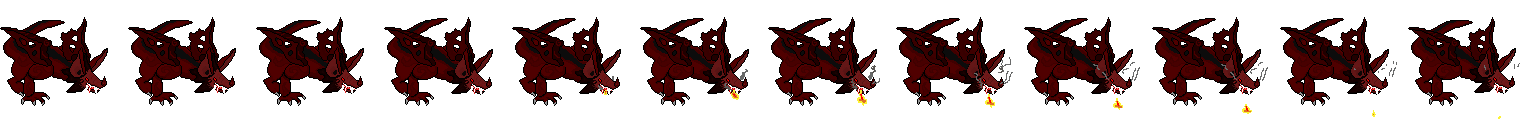
For the NPC’s we have a simple String Array in where we write our dialogue and then send it to a text in the UI whenever we interact with them. The Maiden’s only change is that whenever the dialogue ends, the Stat and Level Up screen activates. The camera also changes whenever we interact with something to focus on it.

Another form of AI we would like to implement is whenever the player is stuck or has died many times, we would advise the player that he should lower the difficulty on the settings, we can do this with a counter, that resets at every boss or challenge, and whenever the player dies 8 times for example with the boss’s HP bigger than 70% we put the warning up, this won’t be implemented as difficulties are not implemented as well.

**Section 7 – Technical Aspects**

To build our game we used Unity 3D, using the C# programming language to build our game. This game was a challenge as creating Free-Flow combat in 1-3 months is abysmally difficult, so the final result is not what we intend for our final product, but we still are proud of what we built. Using the Unity Documentation, Stack Overflow and YouTube, we were able to surpass the challenges that we set ourselves. Other programs we used to make our game was Blender and ZBrush for 3D Modelling/Sculpting, Substance to texturize our characters, Krita or Photoshop for concept art, Illustrator to design our logos or 2D assets, After Effects to animate these and Media Encoder to export them. Due to a short time to implement all the ideal options in the game, we opted to lock the game to 1920\*1080 resolution at all times, so that we could save ourselves some time in the UI programming as well as any visual incoherence.

**Section 8 – Art**

Uma imagem com clipart, desenho, Gráficos, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com esboço, Desenho de linha, ilustração, Livro para colorir

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com esboço, desenho, ilustração, Desenho de linha

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com esboço, desenho, ilustração, Desenho de linha

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com esboço, Desenho de linha, desenho, ilustração

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com esboço, desenho, ilustração, Cara humana

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com Cara humana, quadro, desenho, ilustração

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com desenho, ilustração, dançar, clipart

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com dançar, arte

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com estátua, arte, armadura, boneca

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com vestuário, Cara humana, pessoa, Design de máscaras

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com vestuário, Design de máscaras, Manto, Cara humana

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com vestuário, Design de máscaras, Manto, mulher

Descrição gerada automaticamente

**Section 9 - Management**

In terms of management of the project, we as a team decided to schedule consistent meetings, discussing themes or ideas for the project, dictating assignments and daydreaming about the potential of this project. For the final two months we changed to a sprint-based workflow mixed with scrum meetings, where we would hop onto Discord or join together in real life, say what we did in the last couple of days or week and whatever we needed from another colleague, then in the end the scrum-master would ask everyone what they felt like they could do in the next sprint and the cycle continued. Outside of meetings, our communication was initially brilliant, with contributions, feedback and ideas from everyone, yet as time went on, this went on to be forgotten or ignored. To better ourselves in this part, we decided to mark reunions more often, do sprints with fewer days and set goals for ourselves, as well as with the help of some teachers, break the communication barrier that existed.

Due to this lack of communication, some of the scheduled dates for deliveries weren’t successful, yet, one date that maintained its position was the 26th of June as the final delivery of everything that was intended to be put onto the Final Build. Giving time to our programmer to implement everything, fix any bugs he could and build a prototype ahead of time, so that on the 27th of June and in the morning of the 28th, we could clear any problems with documentation, posters or presentations.