**SOMNIA**

Game Design Document

Autores Filipe Mudado

Rodrigo Pereira

Data de criação 17 de Julho de 2017

Última atualização 01 de Agosto de 2017

Versão 1.0

# Controle do Documento

## Contribuições

| Nome | Papel | Funções |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Histórico de versões

| Data | Autor | Versão | Resumo da atividade |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| 27/07/2017 | Rodrigo Pereira | 1.0.0 | Início das atividades com conceitos básicos |
| 01/08/2017 | Rodrigo Pereira | 1.0.1 | Informações gerais sobre a primeira e segunda fase |
|  |  |  |  |
| x. – Mudança de arquivo / 1.x – Inserção ou alteração de novo capítulo / 1.1.x – Inserção ou alteração de pequenos dados | | | |

Sumário

1. Controle do Documento ii

1.1 Contribuições ii

1.2 Histórico de versões ii

2. Visão Geral do Projeto 1

2.1 Objetivos do Projeto 1

2.2 Características do Jogo 1

2.2.1 Público Alvo 1

2.2.2 Gênero 1

2.2.3 Mecânica 1

2.2.4 Regras do Jogo e *Gameplay* 1

3. Game Design 2

3.1 Estória do Jogo 2

3.2 O Mundo do Jogo 2

3.2.1 Locações Principais e Mapa 2

3.2.2 Ambientação 2

3.3 Personagens 2

3.4 Base de Dados 3

3.4.1 Inventário 3

3.4.2 Bestiário 4

4. Level Design 7

4.1 NOME DA FASE 7

4.1.1 Descrição do cenário 7

4.1.2 *Layout Area* 7

4.1.3 *Sketches* 7

4.1.4 Balanceamento de Recursos 7

4.1.5 Personagens 8

5. Personagens 9

5.1 Personagens Controláveis 9

5.1.1 NOME DO PERSONAGEM 9

5.2 *Common Non-Playable Characters* (NPC) 9

5.2.1 NOME DO NPC COMUM 9

5.3 *Special Non-Playable Characters* (NPC) 9

5.3.1 NOME DO NPC ESPECIAL 9

6. Bibliografias 10

# Visão Geral do Projeto

## Objetivos do Projeto

Os principais objetivos deste projeto são:

* Criar um jogo de qualidade e que se destaque no mercado mundial:
* Conseguir capital necessário para a comercialização de mais jogos;
* Criar uma estabilidade para se tornar um negócio rentável.

## Características do Jogo

### Público Alvo

O público-alvo são jovens adolescentes do sexo masculino. No sistema ESRB, o jogo tem foco em obter a classificação “T” *(Teen)* e no Sistema de Classificação Indicativa Brasileiro, o foco é em “12”.

### Gênero

O jogo tem como proposta conter elementos de ação, aventura, fantasia, com protagonista masculino e uma estória com um leve horror psicológico.

### Mecânica

O jogador personificará um personagem relativamente jovem, com vários problemas internos, em uma dimensão fantasiosa de uma espécie de mundo dos sonhos e pesadelos, se passando temporalmente na contemporaneidade, mas em uma dimensão completamente distorcida, mas correlacionada com a vida cotidiana e passada do personagem. A visão que o jogador terá do personagem será em terceira pessoa, controlando suas ações, mas não passando a sensação de estar no lugar dele. O *core gameplay* se baseia em avançar no cenário, derrotando as criaturas em seu caminho com ataques em diversas armas, além de resolver quebra-cabeças e pular obstáculos.

### Regras do Jogo e *Gameplay*

O jogador no comando do personagem poderá andar, pular, atacar com armas físicas e a distância, ativar engrenagens, acessar menus, utilizar itens, conversar com *NPCs*, coletar experiência e evoluir seus atributos.

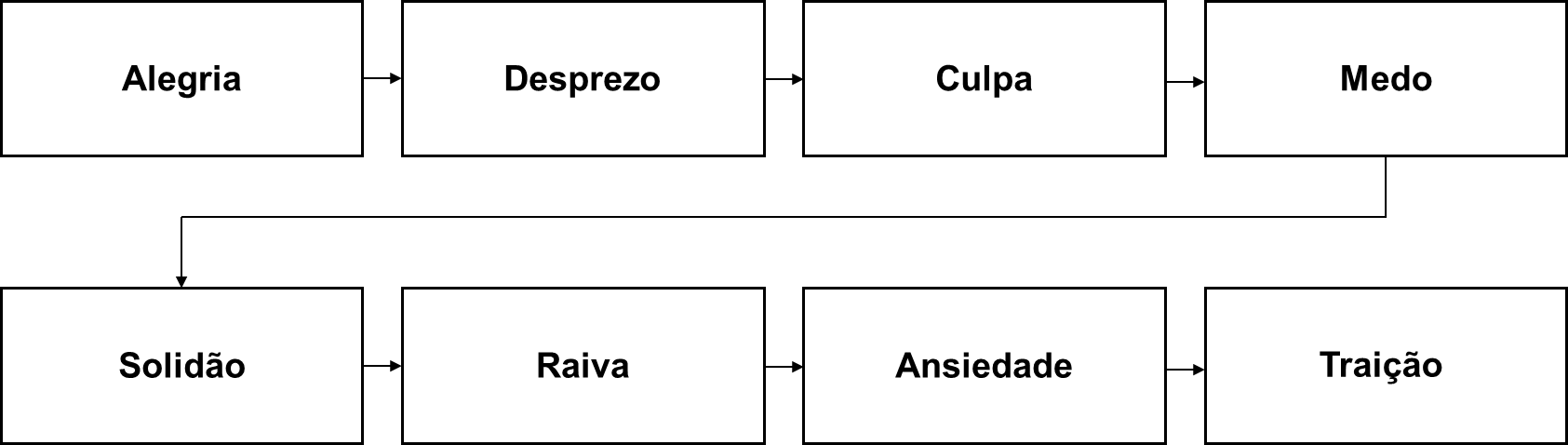
Sobre as condições de vitória, elas serão somente alcançadas ao término do jogo, quando o jogador vencer seu último inimigo. Pontuações não existem neste jogo, podendo servir somente de comparação de desempenho uma *speedrun*.

# Game Design

## Estória do Jogo

A estória do jogo é dividida de acordo com acontecimentos relevantes das memórias antigas do personagem jogável. Elas são divididas em 8, sendo as 7 primeiras em ordem cronológica e a última o acontecimento mais marcante e sua vida. Estas memórias são divididas em sentimentos que as melhor representa, sendo estes sentimentos a Alegria, Desprezo, Culpa, Medo, Solidão, Raiva, Ansiedade e Traição respectivamente, podendo ser visto na Figura 1 ao final do tópico. Já o detalhamento de cada sentimento pode ser visto no Anexo 8.1. Por fim, o desenrolar dos acontecimentos, com a estória envolvida das *quests,* diálogos do personagem e eventos durante a jogatina estarão dispostos no Anexo 8.2.

Figura 1 – Órdem dos sentimentos de acordo com o nível



Fonte: Própria autoria

## O Mundo do Jogo

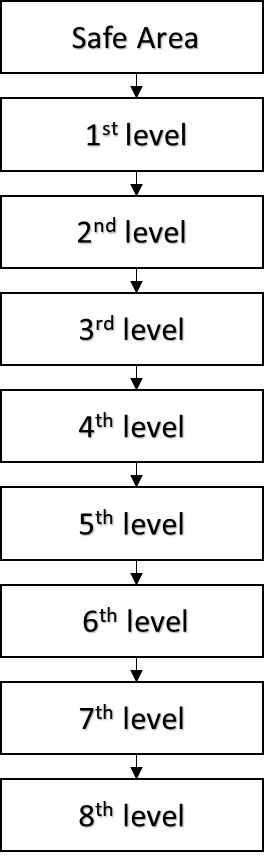
### Localizações Principais e Mapa

O mundo será dividido em 9 partes, sendo 8 as fazes e uma a área segura, que será no topo do pilar. Este pilar, que simboliza a sanidade do personagem jogável, será a base de todo jogo e aparecerá em todos os níveis. A área segura será dividida em 3 partes, sendo a central um círculo com alguns *NPCs* importantes e no centro um cilindro maciço que abrigará o teleporte para as fazes em pontos específicos. A área segura também terá outros dois locais, paralelos ao círculo, que serão um jardim, local que abrigará alguns *NPCs* e a outra uma área comercial, sendo estas içadas com uma mão francesa as sustentando.

O mundo em que o jogo se ocorre são os entornos do pilar, onde as fazes se localizam, seu topo, onde é a área segura e dentro dele, sendo a última batalha. Além, as fazes seguem um padrá de dificuldade/profundidade, ou seja, quando mais difícil a fase, mais profunda ela se localiza e mais forte é o sentimento que a descreve.

Segue na Figura 2 o *Flowchan* do universo em que o jogo se passa, em ordem de estória, pois a exploração quando se libera a fase seguinte é livre, dando liberdade ao jogador de visitar áreas já descobertas quando ele bem desejar.

Figura 2 - Flowchan



Fonte: Própria autoria

### Ambientação

A ambientação de cada fase será de acordo com cada acontecimento na vida do personagem jogável, sendo descrita em detalhes na seção 4 que fala das caraterísticas de cada nível do jogo. Além, no jogo não existem mudanças dinâmicas de eventos relacionados ao ambiente.

No jogo, a vegetação só existirá na fase específica e não terão animais, exceto as criaturas monstruosas dos pesadelos que o jogador terá de enfrentar. Por fim, no jogo não acontecerá a transição temporal, ou seja, o tempo será sempre estático, salvo modificações que algumas partes do cenário terão se baseando em cada avanço especifico do jogador, acontecendo quando chefes forem derrotados.

## Personagens

Segue abaixo, a Tabela 1, que detalha os momentos que personagens e *NPCs* aparecerão no jogo.

Tabela 1 - *Character Appearance Chart*

| Personagem | S. Area | Fase 1 | Fase 2 | Fase 3 | Fase 4 | Fase 5 | Fase 6 | Fase 7 | Fase 8 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dreamer |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sandman |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| NPC STATUS |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| NPC LOJA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| NPC ARMA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| NPC BESTIARIO |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## Base de Dados

### Conceitos chave

Conceituando alguns pontos, primeiramente, o personagem jogável terá 4 status, sendo eles Forca, Defesa, Vida e Velocidade de movimento. Os explicando, Forca aumenta o dano causado pelo jogador, defesa diminuiu o dano recebido, vida aumenta os pontos de vida disponíveis e velocidade de movimento faz o personagem se mover mais rápido. Estes status serão comprados em um *NPC* na área segura e estes terão um valor máximo, a ser definidos ainda.

Já sobre as armas, todas estarão disponíveis após o tutorial e somente se obterá os upgrades delas futuramente ao derrotar alguns chefes, como o escudo da espada por exemplo.

O sistema de mana e o de poções são por carga e são obtidos também nas lojas de *NPC*. A diferença é que a de mana se recarrega com o tempo e o de poções quando se ativa os pontos de salvamento e teleporte.

Haverão *quests* no jogo sendo as recompensas dinheiro. Também existirão baús com itens, espalhados nas fases em pontos específicos, com recompensas a serem definidas. Uma delas são itens que se obtêm para enfrentar o chefe extra do jogo.

### Inventário

Primeiramente, classificando os itens que o jogador terá acesso, tem a moeda, que servirá para comprar itens, evoluir armas e evoluir o personagem jogável, onde poderão ser obtidos nos vendedores específicos.

Sobre itens consumíveis, estes não existem, sendo somente um que talvez se enquadre nesta categoria, que são as poções de recuperação de vida. O motivo é que estas utilizam o sistema semelhante de *Dark Souls*, que possuem uma capacidade que é recarregada quando se ativa o local de salvamento e teleporte.

Existe também os itens temporários, que possuem um conceito semelhante dos consumíveis e são idênticos aos do *Ys*, que são obtidos derrotando monstros e com alguns se acabando com o tempo.

Conforme já dito, o personagem terá 4 armas, com seus atributos e funções explicados em sua seção.

Por fim, tem os itens de miscelânea e *quests*, como chaves e fragmentos do chefe extra.

#### Armamentos

**Espada**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Descrição | Uma espada média com corte duplo, com velocidade de ataque média, com danos médios um alcance médio |
| Dano |  |
| N de upgrades |  |
| Item adicional | Escudo que possibilita o bloqueio de ataques. Será usado para bloquear ataques contínuos e acessar áreas anteriormente inacessíveis. |

**Manopla**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Descrição | Um par de manoplas feito para socar as criaturas. Velocidade de ataque rápida, danos baixos e alcace curto. |
| Dano |  |
| N de upgrades |  |
| Item adicional | Garras que possibilita ao personagem escalar paredes em locais específicos para chegar a áreas anteriormente inacessíveis, além de aumentar o dano proferido. |

**Machado**

|  | Descrição | Uma grande machado de batalha com uma lämina de um só lado. Velocidade de ataque lenta, danos altos e alcance médio. |
| --- | --- | --- |
| Dano |  |
| N de upgrades |  |
| Item adicional | Uma fonte de energia que faz a área de contato do machado aumentar, o transformando em uma marreta mágica quando se usa um ataque concentrado. É usado para quebrar paredes com rachaduras em locais específicos. |

**Pistolas**

|  | Descrição | Um par de pistolas que possuem munição infinita e não precisam de recarga, pois dispararem projeteis mágicos. Possuem uma alta velocidade de ataque, um dano baixo e um alcance alto. |
| --- | --- | --- |
| Dano |  |
| N de upgrades |  |
| Item adicional | Seu aprimoramento permite ao personagem atirar uma corrente mágica que permite pendurar em objetos específicos, além de ser um *gap closer* em combate. |

#### Aprimoramentos defensivos

**Armadura**

|  | Descrição | Estas vestes, quanto mais aprimoradas, garantem respectivamente mais potencial defensivo |
| --- | --- | --- |
| Efeito |  |
| N de upgrades |  |
| Item adicional | Um modificador de densidade, que, quando usado, modifica o peso da armadura. É usado para destruir áreas específicas que ficam no piso e infligir dano em área. É ativado quando pula e usa o modificador da armadura. |

**Botas**

|  | Descrição | Um par de botas que conforme maior os aprimoramentos, menor o tempo ativo dos efeitos de controle de grupo. Também garante defesa. |
| --- | --- | --- |
| Efeito |  |
| N de upgrades |  |
| Item adicional | Um mecanismo controlador de gravidade que permite o uso do pulo duplo quando adquirido. |

**Cinto**

|  | Descrição | Garante maior resistência ao dano sobre tempo, o reduzindo o tempo que o mesmo fica ativo com cada aprimoramento. Também garante defesa. |
| --- | --- | --- |
| Efeito |  |
| N de upgrades |  |
| Item adicional | O aprimoramento permite andar em áreas que infligem dano constante ao personagem sem levar dano algum. |

#### Aprimoramentos de vida e energia

**Carga de poções**

|  | Descrição | Aumenta o tamanho disponível do local utilizado para guardar as poções. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Garante espaço para 3 / 4 / 5 poções. |
| N de upgrades | 2 |

**Capacidade de cura das poções**

|  | Descrição | Aumenta a concentração das poções, potencializando seu efeito. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Cura o personagem em 40 / 60 / 80 % |
| N de upgrades | 2 |

**Cargas do uso de habilidades (Mana)**

|  | Descrição | É a capacidade do *Sandman* de usar seus ataques especiais e algumas habilidades do personagem. Esta se carrega naturalmente, o aprimoramento só garante uma maior capacidade de uso. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Garante 100 / 150 / 200 de mana.. |
| N de upgrades | 2 |

#### Acessórios

**Anel da força**

|  | Descrição | Aumenta o dano infligido em 20% |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Aumenta o dano infligido em 20% |

**Pulseira de prata**

|  | Descrição | Reduz o dano recebido em 25% |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Reduz o dano recebido em 25% |

**Colar de Rubi sagrada**

|  | Descrição | Regenera 5% da vida enquanto parado por segundo e 5 segundos fora do combate, até um máximo de 50% da vida máxima. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Regenera 5% da vida enquanto parado por segundo e 5 segundos fora do combate, até um máximo de 50% da vida máxima. |

**Anel de manipulação de mana**

|  | Descrição | Diminui o consumo de mana em 20% |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Diminui o consumo de mana em 20% |

**Bracelete da aura defensiva**

|  | Descrição | Permite negar um dano recebido a cada 60 segundos |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Permite negar um dano recebido a cada 60 segundos |

**Anel de *Speedruner***

|  | Descrição | Aumenta a velocidade de movimento em 15% |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Aumenta a velocidade de movimento em 15% |

**Lentes identificadoras**

|  | Descrição | Uma lente que permite ver o poder de luta das criaturas. Será que é mais de 9000? |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Permite visualizar a vida da criatura |

#### *Drops* de criaturas

**Essência de sonhar**

|  | Descrição | A mais pura e forte fonte de energia do mundo do Sonhar, que serve para manter vivos e fortes seus habitantes. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | É a moeda do jogo, que permite fazer aprimoramentos no personagem e diversos itens. |

**Energia da fortitude**

|  | Descrição | Um pequeno fragmento da energia consumida pela criatura, que fornece ao personagem um melhor vigor para seguir em frente. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Recupera 20% da vida do personagem |

**Energia da alma**

|  | Descrição | Um pequeno fragmento da energia consumida pela criatura, que fornece ao personagem uma melhor disposição para lutar com todas as suas forcas.. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Aumenta a regeneração de mana em 10 / 20 / 30 / 40 / 50 %. Duração de 20 segundos. Renovado a cada energia da alma coletada. |

**Energia da perseverança**

|  | Descrição | Um pequeno fragmento da energia consumida pela criatura, que fornece ao personagem uma melhor aprendizado de como se desenvolver melhor neste mundo. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | A cada fragmento coletado, aumenta a XP recebida em 5 %, em um máximo de 100%. Duração de 20 segundos. Renovado a cada energia da perseverança coletada. |

#### Miscelânea

**Fragmento de chave para o chefe alternativo**

|  | Descrição | Um dos 10 fragmentos de chave que abre o portao para o desafio extra. |
| --- | --- | --- |
| Efeito | Ao coletar 10 deste item, destrava o chefe extra para ser enfrentado. |

### Bestiário

As criaturas são divididas em 3 grandes grupos, sendo elas metálicas, mísiticas e humanoides. Diferente dos chefes, as criaturas näo possuem características que se baseiam nos sentimentos e nem em comum consigo mesmas. Por fim, as criaturas não se relacionam com o cenário, somente minimamente, fazendo algum sentido lógico. Para maiores informacoes, ver ANEXO X para criaturas e ANEXO X para os chefes.

#### Criaturas

**Steelheart**

| 1242 | Nome da Banda | Steelheart |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob | Ironheart |
| Descrição | Um coração alado totalmente metálico, onde seu corpo é um coração padrão ♥ e suas asas ficam fixadas na parte superior do corpo. |
| Tam. / Tipo | Pequeno / Máquina |
| Referência |  |

**Airbourne**

| 1242 | Nome da Banda | Airbourne |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Uma criatura alada, onde seu corpo é fino, semelhante ao de uma serpente, seu rosto é de corvo, parecido com máscaras usadas por médicos da peste e suas asas são de morcego. |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**Bon Jovi**

| 1242 | Nome da Banda | Bon Jovi |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Leão Bípede loiro. |
| Tamanho |  |
| Referência | http://vignette2.wikia.nocookie.net/blackandwhite/images/1/16/Le%C3%B3n.jpg/revision/latest?cb=20100508212536 |

**The Runaways**

| 1242 | Nome da Banda | The Runaways |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Criatura com grandes pernas, com articulações preparadas para isso, onde seu corpo é pequeno, sua boca é grande e seus braços pequenos. Não possui olhos e tem chifres. |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**Black Sabbath**

| 1242 | Nome da Banda | Black Sabbath |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Diabrete negro com olhos vermelhos que dorme e descansa enquanto não avista o jogador, em referência ao sabá, dia do descanso. |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**Judas Priest**

| 1242 | Nome da Banda | Judas Priest |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | ALTERAR PARA UMA ESPÉCIE DE HUMANOIDE SEDUTOR QUE O FAZ O DUELO DE DEVERES E PRAZERES. PENSEI EM UMA SUCCUBUS COM ASAS DE ANJO OU UM SACERDOTE NEGRO COM ASAS DE ANJO. |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**Nirvana**

| 1242 | Nome da Banda | Nirvana |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Monge com corpo “normal”, onde ele não tem face e em sua cabeça emite uma aura, onde um círculo brilha |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**Slayer**

| 1242 | Nome da Banda | Slayer |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Grande humanóide que usa uma grande armadura e uma grande espada |
| Tamanho |  |
| Referência | http://www.ragnadb.com.br/img/monstro/1795/cavaleiro-sanguinario.gif |

**Metallica**

| 1242 | Nome da Banda | Metallica |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob | Mettalica |
| Descrição | Lagarto humanóide metálico que usa uma foice |
| Tamanho |  |
| Referência | http://vignette2.wikia.nocookie.net/bayonetta/images/2/2b/Hideous.jpeg/revision/latest?cb=20140912113524 |

**Megadeth**

| 1242 | Nome da Banda | Megadeth |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Humanóide grande e musculoso, somente usando um saiote, com correntes e uma cabeça de caveira |
| Tamanho |  |
| Referência | https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/1c/4f/56/1c4f565f20ad443a9e658236d34201bf.jpg |

**Scorpions**

| 1242 | Nome da Banda | Scorpions |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Escorpião com uma carapaça de cristal |
| Tamanho |  |
| Referência | http://orig04.deviantart.net/b3bd/f/2007/078/8/5/scorpion\_creature\_by\_atarts.jpg |

**Rage Against the Machine**

| 1242 | Nome da Banda | Rage Against the Machine |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Robôs com máscara de gás em formato humanoide, segurando AK-47 |
| Tamanho |  |
| Referência | https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/32/0d/98/320d9872b806a32d4ceeb0a0f3b195e8.jpg |

**Mötorhead**

| 1242 | Nome da Banda | Mötorhead |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Um inimigo estático, que se rotaciona, sendo uma face com uma caveira, chifres e ao topo um motor funcionando. |
| Tamanho |  |
| Referência | https://i.ytimg.com/vi/ly3bgpqxb5c/maxresdefault.jpg http://vignette2.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/e/ec/Deidar-ffxii.png/revision/latest?cb=20130701111934 |

**Mötkey Crüe**

| 1242 | Nome da Banda | Mötkey Crüe |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Humanóide grande e musculoso com roupas de metaleiro e rosto de demônio, pintado de branco. |
| Tamanho |  |
| Referência | http://2.bp.blogspot.com/-yOnA8XyBQe8/UaKKFubo0XI/AAAAAAAABBw/ldTXThlKN5g/s1600/metaleiros12.jpg |

**Kiss**

| 1242 | Nome da Banda | Kiss |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Humanóide grande e musculoso com roupas de metaleiro, mas em sua face tem somente sua língua grande, além dos seus grandes cabelos. |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**Ramones**

| 1242 | Nome da Banda | Ramones |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Mötkey crue com um parasita na cabeça, onde este é uma espécie de gosma que o faz ficar corrompido. |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**The Doors**

| 1242 | Nome da Banda | The Doors |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Criatura quadrúpede, com corpo de rinoceronte, que possui em sua face um grande escudo brilhante, parecendo de cristal colorido, usado para proteção, onde esta só pode ser acertada quando está de costas. |
| Tamanho |  |
| Referência | http://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/pokedex/full/411.png |

**Deep Purple**

| 1242 | Nome da Banda | Deep Purple |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Criatura marinha roxa com vários tentáculos de lula que anda “em pé” |
| Tamanho |  |
| Referência | http://vignette3.wikia.nocookie.net/monstergirlquest/images/5/5c/Replicant.png/revision/latest?cb=20130611112042 |

**The Who**

| 1242 | Nome da Banda | The Who |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Homem com cartola e face sem rosto (estilo enderman com cartola) |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**Queen**

| 1242 | Nome da Banda | Queen |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Rainha inseto que invoca lacráios |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**Aerosmith**

| 1242 | Nome da Banda | Aerosmith |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Criatura voadora que se assemelha a um dinossauro com asas. Mega aerodactyl |
| Tamanho |  |
| Referência | https://img.pokemondb.net/artwork/aerodactyl-mega.jpg |

**AC/DC**

| 1242 | Nome da Banda | AC/DC |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Aranha com somente um olho onde em suas costas existem uma espécie de cristais que conduzem eletricidade e formam um arco elétrico. |
| Tamanho |  |
| Referência | http://i1.wp.com/www.scifiideas.com/wp-content/uploads/2014/08/conductor\_mite\_by\_semiconductor-d3adov2.jpg?w=800 |

**Iron Maiden**

| 1242 | Nome da Banda | Iron Maiden |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Dama de ferro com tentáculos negros que batem e tentam sugar o personagem pra dentro dela. |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**Led Zeppelin**

| 1242 | Nome da Banda | Led Zeppelin |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Criatura com um corpo a se definir e presa ao seu corpo 2 órgãos que servem para flutuar, parecido com o balão de um dirigível Shuckle + zeppelin? wailord? Ferrothorn  Eelektrik (preciso pensar) |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**Guns n’ Roses**

| 1242 | Nome da Banda | Guns n’ Roses |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Criaturas do jardim do terror do heroes of the storm com uma arma estilo Megaman acoplada ao braço |
| Tamanho |  |
| Referência | http://us.battle.net/heroes/static/images/battlegrounds/garden-of-terror/legendary-event-1.png?v=58-84 |

**Rolling Stones**

| 1242 | Nome da Banda | Rolling Stones |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Criatura de pedra, onde todo seu corpo é formado dela e ela é bípede. |
| Tamanho |  |
| Referência | http://cdn.bulbagarden.net/upload/thumb/5/59/526Gigalith.png/250px-526Gigalith.png |

**Red Hot Chili Pepper**

| 1242 | Nome da Banda | Red Hot Chili Pepper |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Monstro flamejante, onde seu corpo é formado por várias peças metálicas e seus “músculos” são um fogo mágico. |
| Tamanho |  |
| Referência | https://i.ytimg.com/vi/YEr53CJE-eU/hqdefault.jpg |

**P.O.D**

| 1242 | Nome da Banda | P.O.D |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Anjo mecânico. |
| Tamanho |  |
| Referência | http://vignette3.wikia.nocookie.net/monstergirlquest/images/5/57/131.jpg/revision/latest?cb=20160302015903  http://vignette4.wikia.nocookie.net/darksiders/images/c/c4/Corrupted\_angel\_champion.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/235?cb=20150908220705 |

**Pink Floyd**

| 1242 | Nome da Banda | Pink Floyd |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Prismas com olhos fechados e boca aberta presos em uma parede que lançam raios da cor do arco íris. |
| Tamanho |  |
| Referência |  |

**Slipknot**

| 1242 | Nome da Banda | Slipknot |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Serial Killer do Rag com uma máscara de espinhos |
| Tamanho |  |
| Referência | http://www.dbro.com.br/arquivos/cartas/bloody\_murderer\_card.jpg  http://cdn3.volusion.com/h35fd.rs5p2/v/vspfiles/photos/RUB68245-2.jpg?1332441817 |

**System of a Down**

| 1242 | Nome da Banda | System of a Down |
| --- | --- | --- |
| Nome do Mob |  |
| Descrição | Anjo mecanizado corrupto |
| Tamanho |  |
| Referência | http://vignette1.wikia.nocookie.net/darksiders/images/b/b6/Darksiders\_II\_Archon-corrupted.jpg/revision/latest?cb=20130220024945 |

#### Chefes

**Primeiro chefe**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome do Chefe |  |
| Descrição | Este chefe será um trem com 4 criaturas dentro dele, totalizando 5 monstros a se derrotar. Todas as criaturas incluindo o trem terão uma aparência de brinquedo, por sua relação com a memória do sentimento. As 4 criaturas que ficarão dentro do trem são um ursinho, um robô, um palhaço e o maquinista. O ursinho será parecido com um ursinho de pelúcia, mas rasgado e com uma aparência mais silvestre, com garras e dentes expostos. O robô será um quadrado de brinquedo tradicional de filmes americanos, mas com aparência enferrujada e com algumas luzes apagadas. O palhaço será semelhante ao fofão, mas descabelado e com a maquiagem borrada e roupas rasgadas. Por fim, o maquinista será um boneco de pano, mas surrado e também com suas roupas rasgadas, sendo que este, somente um chapéu de maquinista de trem, além de uma textura será o suficiente. |
| Mecânicas | Já sobre a mecânica do chefe, primeiramente sobre a sala, esta será circular, onde a luta começa quando o personagem ativa algo em seu centro. Com isso, o trem surge de um portão e começa a circular a fase, onde ele poderá passar pelas bordas e por um "X" que cruza o seu centro, tendo que decidir somente qual padrão o chefe vai seguir. Então, quando o trem entra, o ursinho desce e enfrenta o jogador enquanto o trem circula a fase, sendo que o trem dará dano de contato com o jogador e empurrá-lo para longe, além de ser invencível até certo ponto. Quando o ursinho for derrotado, o robô e o palhaço descerão e enfrentar o jogador. Quando derrotados, o maquinista desce, desativando a invencibilidade do trem, sendo que a luta acaba quando os 2 forem derrotados. |
| Referência |  |

**Segundo chefe**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome do Chefe |  |
| Descrição | Associando o chefe com o sentimento, este será uma criatura semelhante ao *Slenderman*, sendo uma pessoa magra, de terno, com um rosto sem face e usando um chapéu Fedora. Também, igual ao *Slender*, este chefe tem tentáculos saindo de suas costas, mas diferindo dele, o chefe é preso na parede, do busto pra cima com seus tentáculos. |
| Mecânicas | Sobre a mecânica, ele é um chefe imóvel, então tem ataques fortes. Ele ataca fisicamente caso o jogador chegue perto e usa seus tentáculos para ataques a distância. Em certos momentos, ele invoca criaturas menores da fase para a luta. (Para definir melhor as mecânicas, ver chefes imóveis e seus movimentos, como do *Ys* ou do *Kingdom* *Hearts*.) |
| Referência |  |

**Terceiro chefe**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome do Chefe |  |
| Descrição | O chefe dessa fase tem que se assemelhar ao *Suturino* da *Blizzard*, onde ele é uma criatura grande e obesa, com vísceras expostas e em decomposição. Já o chefe desta memória, é obeso também, com um corpo base semelhante ao *Suturino*, mas sem vísceras expostas e não estando em decomposição, mas estando em total decadência, com uma pele mais escura, roupas em trapos (regata, calça e botas), rosto desfigurado, com várias verrugas e tumores, e, por fim, bêbado e com uma garrafa de bebidas na mão. |
| Mecânicas | Sua mecânica é tradicional e clássica de chefes grandes, com ataques lentos e fortes, ativando algum especial quando atingido porcentagens específicas de vida. |
| Referência |  |

**Quarto chefe**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome do Chefe |  |
| Descrição | A fase medo terão 4 chefes, sendo um o cenário e 3 umas espécies de diabetes semelhantes ao de *Soul Eater*, somente se diferindo pela cor de pele |
| Mecânicas | Esses diabretes enfrentam o jogador e quando atingem uma porcentagem de vida, ativam um evento *HP* cenário que usa a fase como meio de atacá-lo. Isso acontece uma vez com cada. Além, quando o *HP* deles zera, eles ficam caídos. Quando o *HP* de todos os 3 zera, eles ativam o evento final na fase, que são os 3 usando a fase simultaneamente, onde o jogador tem que derrotar algo na fase para derrotar o chefe. Quando derrotado a fase, os 3 são jogados no meio da fase para o jogador dar o golpe final |
| Referência |  |

**Quinto chefe**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome do Chefe |  |
| Descrição | O chefe desse sentimento é sua sombra de antigamente. É basicamente ele da época do sentimento, sendo que seu modelo é menor, sem capuz, mas pode estar de blusa de frio, calça e sapatos. A arma que ele usa é uma espada ou qualquer arma que o *Sandman* se transforma, para simplificar os trabalhos. (Pode ser também duas espadas, ou alternar entre as armas que o personagem usa.) |
| Mecânicas |  |
| Referência |  |

**Sexto chefe**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome do Chefe |  |
| Descrição | Este chefe é um lagarto de gola que anda em 2 patas, semelhante ao *Renekton* do *League of Legends* ou o *Sobek* do *Smite*, mas não com seus tamanhos, tendo uma altura aproximada de 2,5 metros. É considerado um chefe grande, mas não é tanto quanto ao chefe da terceira fase. Sua arma é um machado e sua cor natural é marrom. Quando ele recebe dano, sua cor vai mudando para vermelho e seu dano e velocidade aumentarão. |
| Mecânicas | A ideia é o *mob* não mudar de fase, mas sim ganhar mais dano e dependendo velocidade de animação relacionado ao dano já recebido. Suas mecânicas não serão especiais, exceto que a fase é em uma espécie de grelha, onde em certos momentos ela pega fogo e machuca o jogador se encostar nele. |
| Referência |  |

**Sétimo chefe**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome do Chefe |  |
| Descrição | Seguindo o sentimento, para vencer esse chefe o jogador não poderá matá-lo e sim esperar até o tempo do chefe acabar. Seu modelo será no estilo de máquina, com o modelo de uma fornalha que fica gerando robôs. |
| Mecânicas | Sua mecânica é peculiar, pois, para derrotar o chefe, deve-se somente esperar um tempo que o chefe irá se auto destruir. Caso o jogador ataque o chefe, ele explodirá e matará tudo que estiver na sala. Como desafio, na luta terá vários monstros que serão produzidos pelo chefe, que deixarão o jogador ocupado. Um tempo ideal seria de 3 minutos até o sobrecarregamento. |
| Referência |  |

**Ultimo chefe**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome do Chefe |  |
| Descrição | PRIMEIRA LUTA: GUERREIRO DE ARMADURA COMPLETA E ELMO QUE USA UMA CAPA E UMA ESPADA DE 2 MÃOS  SEGUNDA LUTA: UMA MISTURA DE OGRO COM GORILA GIGANTE, O QUE SERIA O CHEFE DOS EATERS NO SONHO  TERCEIRA LUTA: CONTRA O GUERREIRO, MAS SEM SEU CAPACETE. ESTE GUERREIRO ELE DESCOBRE NO INICIO DA LUTA QUE É SEU PAI.  NO LORE, O JOGO TERMINA COM ELE SEGURANDO O PAI DERROTADO NOS BRACOS, QUE NÃO É UM EATER E SIM MEMÓRIAS DELE. ELE FALA NO FIM QUE AMA O FILHO, QUE FEZ O MELHOR QUE ELE PODE PRA TRAZER FELICIDADE A SUA FAMILIA, MAS QUE NÃO ERA O CAMINHO CERTO. TERMINA COM ELE DIZENDO QUE O SONHO DELE ERA VER O FILHO CRESCER NO CAMINHO CORRETO, MAS COMO ELE NÃO PODE, ELE PEDE A ELE QUE SIGA O CAMINHO DO BEM E NÃO OS PASSOS DELE, ALÉM DE APROVEITAR A VIDA (MELHORAR ESSA PARTE). ELE DESAPARECE, O MUNDO COMECA A RUIR. O PERSONAGEM OLHA PRO SANDMAN E ELE RESPONDE “NÃO PRECISA DIZER NADA, SEMPRE QUANDO VOCÊ PRECISAR, EU ESTAREI AQUI TE PROTEGENDO”. O PERSONAGEM ENTÃO COMPRIMENTA O SANDMAN E ELE ACORDA. O JOGO TERMINA NA CENA DELE AGINDO DIFERENTE PRA MUDAR A VIDA E SEGUIR EM FRENTE. |
| Mecânicas |  |
| Referência |  |

**Chefe extra**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome do Chefe |  |
| Descrição | O chefe final é um *mob* baseado no Renato, onde ele será um bardo, terá um chapéu, será odiado por todos os *NPCs*, será do tamanho do personagem principal e contará piadas durante os diálogos. A ideia é ele ser um NPC com fama de odiado. Seu evento para entrar na sala, tem que ser de coletar os fragmentos para entrar na sala que fica o *Eater* mais forte. Enquanto isso, no *gameplay* é avisado que existe no mundo um NPC que é extremamente desagradável e todos tentam evitá-lo. Quando o jogador coleta todas as chaves e entra na sala, se depara com uma pessoa tentando abrir a porta. Esta pessoa é o Renato. O jogador confundirá o renato com o *Eater* mais forte e irá atacá-lo. |
| Mecânicas |  |
| Referência |  |

# Level Design

## NÍVEL 1 - ALEGRIA

### Descrição do cenário

A ambientação será algo semelhante ao antigo quarto do protagonista, onde o cenário é conservado e tem objetos infantis e coloridos, além de ser um dos ambiente mais iluminados.

Os objetos do cenário são compostos de brinquedos e objetos de crianças pequenas, como pinturas na parede, cenário colorido, brinquedos, barris, prateleiras e grades. As plataformas são em formatos de quebra cabeça ou dados.

Descrever o cenário desta fase: onde no mundo fica o local, como o personagem chegou ali, como são a vegetação, a temperatura, os itens, o mobiliário etc.

As metas na fase são derrotar o chefe e completar uma missão de um *NPC*

Definir a meta (objetivo) do jogador na fase. Detalhar micro metas, se houver.

Descrição de onde o personagem inicia a fase, o que ele deve fazer para concluir a fase.

### *Layout Area*

Construção do *layout* *area* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais áreas, sem se importar com itens ou o formato e detalhes de objetos da área.

### *Sketches*

Mostrar *sketches* da fase.

### Balanceamento de Recursos

Posicionamento de itens na fase, utilizando o layout area como base. Usar legenda especificando todos os itens/inimigos (pode-se criar uma classificação, por exemplo, de inimigos tipo 1 – fáceis e inimigos tipo 2 – difíceis).

Inserir tabela com os inimigos e a quantidade destes inimigos na fase divididos por área, para controle do balanceamento da mesma. Exemplo:

**Enemy Chart**

| Tipo Inimigo | W\* | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geleca Verde | 1 | 1 | 1 | 2 |  | 1 | 2 | 7 |
| Geleca Azul | 2 |  | 1 |  | 1 | 2 | 1 | 5 |
| Morcego | 5 |  |  |  |  |  | 1 | 1 |
| Flor-bomba | 10 |  |  |  |  |  |  | 0 |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | | 1 | 3 | 2 | 2 | 5 | 9 |  |

Do mesmo modo, inserir tabela com os itens e a quantidade destes itens na fase por área, para controle do balanceamento da mesma.

**Item Chart**

| Tipo de Item | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Moeda | 5 | 2 | 3 | 5 |  |  | 15 |
| Sorvete | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 |
| Bombinha |  |  | 2 |  |  | 1 | 3 |
| Super Estrela |  |  |  |  | 1 |  | 1 |

### Personagens

Descrever quais e onde estão os NPCs e as ações que eles assumem perante o jogador ou situação. Definir como se dá a interação com o personagem. Criar os diálogos do NPC para a fase.

Descrever inclusive o chefe da fase (se houver) e seu comportamento de ataque ou defesa, bem como o modo previsto para o jogador derrotá-lo e a recompensa adquirida (*power-up*, vida, itens diversos etc).

## NOME DA FASE

### Descrição do cenário

Descrever o cenário desta fase: onde no mundo fica o local, como o personagem chegou ali, como são a vegetação, a temperatura, os itens, o mobiliário etc.

Definir a meta (objetivo) do jogador na fase. Detalhar micro metas, se houver.

Descrição de onde o personagem inicia a fase, o que ele deve fazer para concluir a fase.

### *Layout Area*

Construção do *layout* *area* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais áreas, sem se importar com itens ou o formato e detalhes de objetos da área.

### *Sketches*

Mostrar *sketches* da fase.

### Balanceamento de Recursos

Posicionamento de itens na fase, utilizando o layout area como base. Usar legenda especificando todos os itens/inimigos (pode-se criar uma classificação, por exemplo, de inimigos tipo 1 – fáceis e inimigos tipo 2 – difíceis).

Inserir tabela com os inimigos e a quantidade destes inimigos na fase divididos por área, para controle do balanceamento da mesma. Exemplo:

**Enemy Chart**

| Tipo Inimigo | W\* | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geleca Verde | 1 | 1 | 1 | 2 |  | 1 | 2 | 7 |
| Geleca Azul | 2 |  | 1 |  | 1 | 2 | 1 | 5 |
| Morcego | 5 |  |  |  |  |  | 1 | 1 |
| Flor-bomba | 10 |  |  |  |  |  |  | 0 |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | | 1 | 3 | 2 | 2 | 5 | 9 |  |

Do mesmo modo, inserir tabela com os itens e a quantidade destes itens na fase por área, para controle do balanceamento da mesma.

**Item Chart**

| Tipo de Item | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Moeda | 5 | 2 | 3 | 5 |  |  | 15 |
| Sorvete | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 |
| Bombinha |  |  | 2 |  |  | 1 | 3 |
| Super Estrela |  |  |  |  | 1 |  | 1 |

### Personagens

Descrever quais e onde estão os NPCs e as ações que eles assumem perante o jogador ou situação. Definir como se dá a interação com o personagem. Criar os diálogos do NPC para a fase.

Descrever inclusive o chefe da fase (se houver) e seu comportamento de ataque ou defesa, bem como o modo previsto para o jogador derrotá-lo e a recompensa adquirida (*power-up*, vida, itens diversos etc).

## NOME DA FASE

### Descrição do cenário

Descrever o cenário desta fase: onde no mundo fica o local, como o personagem chegou ali, como são a vegetação, a temperatura, os itens, o mobiliário etc.

Definir a meta (objetivo) do jogador na fase. Detalhar micro metas, se houver.

Descrição de onde o personagem inicia a fase, o que ele deve fazer para concluir a fase.

### *Layout Area*

Construção do *layout* *area* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais áreas, sem se importar com itens ou o formato e detalhes de objetos da área.

### *Sketches*

Mostrar *sketches* da fase.

### Balanceamento de Recursos

Posicionamento de itens na fase, utilizando o layout area como base. Usar legenda especificando todos os itens/inimigos (pode-se criar uma classificação, por exemplo, de inimigos tipo 1 – fáceis e inimigos tipo 2 – difíceis).

Inserir tabela com os inimigos e a quantidade destes inimigos na fase divididos por área, para controle do balanceamento da mesma. Exemplo:

**Enemy Chart**

| Tipo Inimigo | W\* | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geleca Verde | 1 | 1 | 1 | 2 |  | 1 | 2 | 7 |
| Geleca Azul | 2 |  | 1 |  | 1 | 2 | 1 | 5 |
| Morcego | 5 |  |  |  |  |  | 1 | 1 |
| Flor-bomba | 10 |  |  |  |  |  |  | 0 |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | | 1 | 3 | 2 | 2 | 5 | 9 |  |

Do mesmo modo, inserir tabela com os itens e a quantidade destes itens na fase por área, para controle do balanceamento da mesma.

**Item Chart**

| Tipo de Item | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Moeda | 5 | 2 | 3 | 5 |  |  | 15 |
| Sorvete | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 |
| Bombinha |  |  | 2 |  |  | 1 | 3 |
| Super Estrela |  |  |  |  | 1 |  | 1 |

### Personagens

Descrever quais e onde estão os NPCs e as ações que eles assumem perante o jogador ou situação. Definir como se dá a interação com o personagem. Criar os diálogos do NPC para a fase.

Descrever inclusive o chefe da fase (se houver) e seu comportamento de ataque ou defesa, bem como o modo previsto para o jogador derrotá-lo e a recompensa adquirida (*power-up*, vida, itens diversos etc).

## NOME DA FASE

### Descrição do cenário

Descrever o cenário desta fase: onde no mundo fica o local, como o personagem chegou ali, como são a vegetação, a temperatura, os itens, o mobiliário etc.

Definir a meta (objetivo) do jogador na fase. Detalhar micro metas, se houver.

Descrição de onde o personagem inicia a fase, o que ele deve fazer para concluir a fase.

### *Layout Area*

Construção do *layout* *area* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais áreas, sem se importar com itens ou o formato e detalhes de objetos da área.

### *Sketches*

Mostrar *sketches* da fase.

### Balanceamento de Recursos

Posicionamento de itens na fase, utilizando o layout area como base. Usar legenda especificando todos os itens/inimigos (pode-se criar uma classificação, por exemplo, de inimigos tipo 1 – fáceis e inimigos tipo 2 – difíceis).

Inserir tabela com os inimigos e a quantidade destes inimigos na fase divididos por área, para controle do balanceamento da mesma. Exemplo:

**Enemy Chart**

| Tipo Inimigo | W\* | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geleca Verde | 1 | 1 | 1 | 2 |  | 1 | 2 | 7 |
| Geleca Azul | 2 |  | 1 |  | 1 | 2 | 1 | 5 |
| Morcego | 5 |  |  |  |  |  | 1 | 1 |
| Flor-bomba | 10 |  |  |  |  |  |  | 0 |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | | 1 | 3 | 2 | 2 | 5 | 9 |  |

Do mesmo modo, inserir tabela com os itens e a quantidade destes itens na fase por área, para controle do balanceamento da mesma.

**Item Chart**

| Tipo de Item | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Moeda | 5 | 2 | 3 | 5 |  |  | 15 |
| Sorvete | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 |
| Bombinha |  |  | 2 |  |  | 1 | 3 |
| Super Estrela |  |  |  |  | 1 |  | 1 |

### Personagens

Descrever quais e onde estão os NPCs e as ações que eles assumem perante o jogador ou situação. Definir como se dá a interação com o personagem. Criar os diálogos do NPC para a fase.

Descrever inclusive o chefe da fase (se houver) e seu comportamento de ataque ou defesa, bem como o modo previsto para o jogador derrotá-lo e a recompensa adquirida (*power-up*, vida, itens diversos etc).

## NOME DA FASE

### Descrição do cenário

Descrever o cenário desta fase: onde no mundo fica o local, como o personagem chegou ali, como são a vegetação, a temperatura, os itens, o mobiliário etc.

Definir a meta (objetivo) do jogador na fase. Detalhar micro metas, se houver.

Descrição de onde o personagem inicia a fase, o que ele deve fazer para concluir a fase.

### *Layout Area*

Construção do *layout* *area* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais áreas, sem se importar com itens ou o formato e detalhes de objetos da área.

### *Sketches*

Mostrar *sketches* da fase.

### Balanceamento de Recursos

Posicionamento de itens na fase, utilizando o layout area como base. Usar legenda especificando todos os itens/inimigos (pode-se criar uma classificação, por exemplo, de inimigos tipo 1 – fáceis e inimigos tipo 2 – difíceis).

Inserir tabela com os inimigos e a quantidade destes inimigos na fase divididos por área, para controle do balanceamento da mesma. Exemplo:

**Enemy Chart**

| Tipo Inimigo | W\* | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geleca Verde | 1 | 1 | 1 | 2 |  | 1 | 2 | 7 |
| Geleca Azul | 2 |  | 1 |  | 1 | 2 | 1 | 5 |
| Morcego | 5 |  |  |  |  |  | 1 | 1 |
| Flor-bomba | 10 |  |  |  |  |  |  | 0 |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | | 1 | 3 | 2 | 2 | 5 | 9 |  |

Do mesmo modo, inserir tabela com os itens e a quantidade destes itens na fase por área, para controle do balanceamento da mesma.

**Item Chart**

| Tipo de Item | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Moeda | 5 | 2 | 3 | 5 |  |  | 15 |
| Sorvete | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 |
| Bombinha |  |  | 2 |  |  | 1 | 3 |
| Super Estrela |  |  |  |  | 1 |  | 1 |

### Personagens

Descrever quais e onde estão os NPCs e as ações que eles assumem perante o jogador ou situação. Definir como se dá a interação com o personagem. Criar os diálogos do NPC para a fase.

Descrever inclusive o chefe da fase (se houver) e seu comportamento de ataque ou defesa, bem como o modo previsto para o jogador derrotá-lo e a recompensa adquirida (*power-up*, vida, itens diversos etc).

## NOME DA FASE

### Descrição do cenário

Descrever o cenário desta fase: onde no mundo fica o local, como o personagem chegou ali, como são a vegetação, a temperatura, os itens, o mobiliário etc.

Definir a meta (objetivo) do jogador na fase. Detalhar micro metas, se houver.

Descrição de onde o personagem inicia a fase, o que ele deve fazer para concluir a fase.

### *Layout Area*

Construção do *layout* *area* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais áreas, sem se importar com itens ou o formato e detalhes de objetos da área.

### *Sketches*

Mostrar *sketches* da fase.

### Balanceamento de Recursos

Posicionamento de itens na fase, utilizando o layout area como base. Usar legenda especificando todos os itens/inimigos (pode-se criar uma classificação, por exemplo, de inimigos tipo 1 – fáceis e inimigos tipo 2 – difíceis).

Inserir tabela com os inimigos e a quantidade destes inimigos na fase divididos por área, para controle do balanceamento da mesma. Exemplo:

**Enemy Chart**

| Tipo Inimigo | W\* | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geleca Verde | 1 | 1 | 1 | 2 |  | 1 | 2 | 7 |
| Geleca Azul | 2 |  | 1 |  | 1 | 2 | 1 | 5 |
| Morcego | 5 |  |  |  |  |  | 1 | 1 |
| Flor-bomba | 10 |  |  |  |  |  |  | 0 |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | | 1 | 3 | 2 | 2 | 5 | 9 |  |

Do mesmo modo, inserir tabela com os itens e a quantidade destes itens na fase por área, para controle do balanceamento da mesma.

**Item Chart**

| Tipo de Item | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Moeda | 5 | 2 | 3 | 5 |  |  | 15 |
| Sorvete | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 |
| Bombinha |  |  | 2 |  |  | 1 | 3 |
| Super Estrela |  |  |  |  | 1 |  | 1 |

### Personagens

Descrever quais e onde estão os NPCs e as ações que eles assumem perante o jogador ou situação. Definir como se dá a interação com o personagem. Criar os diálogos do NPC para a fase.

Descrever inclusive o chefe da fase (se houver) e seu comportamento de ataque ou defesa, bem como o modo previsto para o jogador derrotá-lo e a recompensa adquirida (*power-up*, vida, itens diversos etc).

## NOME DA FASE

### Descrição do cenário

Descrever o cenário desta fase: onde no mundo fica o local, como o personagem chegou ali, como são a vegetação, a temperatura, os itens, o mobiliário etc.

Definir a meta (objetivo) do jogador na fase. Detalhar micro metas, se houver.

Descrição de onde o personagem inicia a fase, o que ele deve fazer para concluir a fase.

### *Layout Area*

Construção do *layout* *area* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais áreas, sem se importar com itens ou o formato e detalhes de objetos da área.

### *Sketches*

Mostrar *sketches* da fase.

### Balanceamento de Recursos

Posicionamento de itens na fase, utilizando o layout area como base. Usar legenda especificando todos os itens/inimigos (pode-se criar uma classificação, por exemplo, de inimigos tipo 1 – fáceis e inimigos tipo 2 – difíceis).

Inserir tabela com os inimigos e a quantidade destes inimigos na fase divididos por área, para controle do balanceamento da mesma. Exemplo:

**Enemy Chart**

| Tipo Inimigo | W\* | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geleca Verde | 1 | 1 | 1 | 2 |  | 1 | 2 | 7 |
| Geleca Azul | 2 |  | 1 |  | 1 | 2 | 1 | 5 |
| Morcego | 5 |  |  |  |  |  | 1 | 1 |
| Flor-bomba | 10 |  |  |  |  |  |  | 0 |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | | 1 | 3 | 2 | 2 | 5 | 9 |  |

Do mesmo modo, inserir tabela com os itens e a quantidade destes itens na fase por área, para controle do balanceamento da mesma.

**Item Chart**

| Tipo de Item | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Moeda | 5 | 2 | 3 | 5 |  |  | 15 |
| Sorvete | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 |
| Bombinha |  |  | 2 |  |  | 1 | 3 |
| Super Estrela |  |  |  |  | 1 |  | 1 |

### Personagens

Descrever quais e onde estão os NPCs e as ações que eles assumem perante o jogador ou situação. Definir como se dá a interação com o personagem. Criar os diálogos do NPC para a fase.

Descrever inclusive o chefe da fase (se houver) e seu comportamento de ataque ou defesa, bem como o modo previsto para o jogador derrotá-lo e a recompensa adquirida (*power-up*, vida, itens diversos etc).

## NOME DA FASE

### Descrição do cenário

Descrever o cenário desta fase: onde no mundo fica o local, como o personagem chegou ali, como são a vegetação, a temperatura, os itens, o mobiliário etc.

Definir a meta (objetivo) do jogador na fase. Detalhar micro metas, se houver.

Descrição de onde o personagem inicia a fase, o que ele deve fazer para concluir a fase.

### *Layout Area*

Construção do *layout* *area* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais áreas, sem se importar com itens ou o formato e detalhes de objetos da área.

### *Sketches*

Mostrar *sketches* da fase.

### Balanceamento de Recursos

Posicionamento de itens na fase, utilizando o layout area como base. Usar legenda especificando todos os itens/inimigos (pode-se criar uma classificação, por exemplo, de inimigos tipo 1 – fáceis e inimigos tipo 2 – difíceis).

Inserir tabela com os inimigos e a quantidade destes inimigos na fase divididos por área, para controle do balanceamento da mesma. Exemplo:

**Enemy Chart**

| Tipo Inimigo | W\* | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geleca Verde | 1 | 1 | 1 | 2 |  | 1 | 2 | 7 |
| Geleca Azul | 2 |  | 1 |  | 1 | 2 | 1 | 5 |
| Morcego | 5 |  |  |  |  |  | 1 | 1 |
| Flor-bomba | 10 |  |  |  |  |  |  | 0 |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | | 1 | 3 | 2 | 2 | 5 | 9 |  |

Do mesmo modo, inserir tabela com os itens e a quantidade destes itens na fase por área, para controle do balanceamento da mesma.

**Item Chart**

| Tipo de Item | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Moeda | 5 | 2 | 3 | 5 |  |  | 15 |
| Sorvete | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 |
| Bombinha |  |  | 2 |  |  | 1 | 3 |
| Super Estrela |  |  |  |  | 1 |  | 1 |

### Personagens

Descrever quais e onde estão os NPCs e as ações que eles assumem perante o jogador ou situação. Definir como se dá a interação com o personagem. Criar os diálogos do NPC para a fase.

Descrever inclusive o chefe da fase (se houver) e seu comportamento de ataque ou defesa, bem como o modo previsto para o jogador derrotá-lo e a recompensa adquirida (*power-up*, vida, itens diversos etc).

## NOME DA FASE

### Descrição do cenário

Descrever o cenário desta fase: onde no mundo fica o local, como o personagem chegou ali, como são a vegetação, a temperatura, os itens, o mobiliário etc.

Definir a meta (objetivo) do jogador na fase. Detalhar micro metas, se houver.

Descrição de onde o personagem inicia a fase, o que ele deve fazer para concluir a fase.

### *Layout Area*

Construção do *layout* *area* dessa fase com informações de quais áreas estão ligadas a quais áreas, sem se importar com itens ou o formato e detalhes de objetos da área.

### *Sketches*

Mostrar *sketches* da fase.

### Balanceamento de Recursos

Posicionamento de itens na fase, utilizando o layout area como base. Usar legenda especificando todos os itens/inimigos (pode-se criar uma classificação, por exemplo, de inimigos tipo 1 – fáceis e inimigos tipo 2 – difíceis).

Inserir tabela com os inimigos e a quantidade destes inimigos na fase divididos por área, para controle do balanceamento da mesma. Exemplo:

**Enemy Chart**

| Tipo Inimigo | W\* | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geleca Verde | 1 | 1 | 1 | 2 |  | 1 | 2 | 7 |
| Geleca Azul | 2 |  | 1 |  | 1 | 2 | 1 | 5 |
| Morcego | 5 |  |  |  |  |  | 1 | 1 |
| Flor-bomba | 10 |  |  |  |  |  |  | 0 |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | | 1 | 3 | 2 | 2 | 5 | 9 |  |

Do mesmo modo, inserir tabela com os itens e a quantidade destes itens na fase por área, para controle do balanceamento da mesma.

**Item Chart**

| Tipo de Item | Área1 | Área 2 | Área 3 | Área 4 | Área 5 | Área 6 | Total |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Moeda | 5 | 2 | 3 | 5 |  |  | 15 |
| Sorvete | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 |
| Bombinha |  |  | 2 |  |  | 1 | 3 |
| Super Estrela |  |  |  |  | 1 |  | 1 |

### Personagens

Descrever quais e onde estão os NPCs e as ações que eles assumem perante o jogador ou situação. Definir como se dá a interação com o personagem. Criar os diálogos do NPC para a fase.

Descrever inclusive o chefe da fase (se houver) e seu comportamento de ataque ou defesa, bem como o modo previsto para o jogador derrotá-lo e a recompensa adquirida (*power-up*, vida, itens diversos etc).

# Personagens

## Personagem Controlável

### Dreamer

Primeiramente, em nem um momento do jogo será dito o nome do personagem jogável. Sua *backstory* é contada em todo o decorrer do jogo, pois a história principal se baseia nela. Resumindo, ele é filho de um funcionário publico já falecido que era muito corrupto. Por conta disso, ele sempre sofreu bastante, com ameaças e xingamentos de várias pessoas. Então, ele se revolta e adota um estilo de vida mais recluso, até o início do jogo. Uma imagem do personagem pode ser vista na FIGURA X.

O personagem evoluirá e ficar mais forte no jogo, podendo comprar atributos extras com a moeda do mundo. Estes status se dividem em Forca, Defesa, Vida e Velocidade de movimento. Os explicando, Forca aumenta o dano causado pelo jogador, defesa diminuiu o dano recebido, vida aumenta os pontos de vida disponíveis e velocidade de movimento faz o personagem se mover mais rápido. O detalhamento deles será feito separadamente e inserido nesta seção abaixo.

## *Common Non-Playable Characters* (NPC)

OBS.: Escrever uma instância da seção abaixo para cada NPC comum.

### NOME DO NPC COMUM

Para cada NPC **comum**, descrever comportamento perante o personagem (agressivo, amistoso, indiferente etc.). Descrever seu aspecto físico (para modelagem) e *sketch*.

## *Special Non-Playable Characters* (NPC)

OBS.: Escrever uma instância da seção abaixo para cada NPC especial.

### NOME DO NPC ESPECIAL

Para cada NPC **especial** (*mini-boss*, *boss*, mentor / guia etc), descrever sua história, comportamento perante o personagem (agressivo, amistoso, indiferente etc), seus dados pessoais como pontos de vida e outros que forem implementados (pontos de magia, habilidades etc). O comportamento do personagem será estático ou dinâmico. Se dinâmico definir como o mesmo deve ser alterado.

# Trilha Sonora

# Bibliografias

Toda referência citada no texto deverá constar nessa seção, utilizando o padrão de normalização da PUC Minas (disponível no site da Biblioteca da PUC). As citações devem ser confiáveis e relevantes para o trabalho. São imprescindíveis as citações dos *sites* de *download* das ferramentas utilizadas, bem como a citação de algum objeto, música, textura ou outros que não tenham sido produzidos pelo grupo, mas utilizados (mesmo no caso de licenças gratuitas, *royalty* *free* ou similares).

# Anexos

## Descrição dos sentimentos

**Alegria – O seu quarto na infância.**

Memória: Um pequeno quarto que brilha estrelinhas luminescentes sobre o chão. Lembro-me de uma pequena estante de livros com no máximo oito ou nove livros infantis. Observo uma cama em forma de trenzinho com três bichinhos de pelúcia sobre ela, sendo o primeiro, um palhaço, o segundo, uma maquinista e o terceiro um ursinho. Havia um quadro, em que estava desenhada uma árvores e uma aranha em traços infantis. Também, vejo uma porta de madeira pintada de branco e nela há vários tijolos amarelos que se espalham de forma organizada. Estou sentado sobre um tapete azul, brincando com um robozinho de brinquedo e um dinossauro de plástico. Então, vejo a porta de madeira abrir e sinto uma imensa alegria fluir. Era meu grande herói, meu pai, que tinha vindo brincar comigo, só me restando a memória de passar várias horas me divertindo com ele...

**Desprezo – Após o início das ações judiciais contra o pai, ele acaba se afastando aos poucos da família.**

Memória: Estou na sala da minha casa. Minha mãe está na cozinha, meu pai sentado em uma poltrona na sala e fumando seu cachimbo. Eu jogava vídeo - game sentado no chão, próximo ao meu pai. Ouço a campainha e vou atender. Vejo um homem vestindo um casaco cinza grande e pesado, ele também vestia um chapéu azul-escuro e carregava uma maleta. O homem pede para falar com meu pai. Eu o chamo. Quando meu pai chega, o homem demonstra um distintivo e diz “Precisamos conversar”. Ao ver essa cena meu pai com um olhar frio diz para mim de forma áspera: “Vá para seu quarto”. Naquela noite acordei durante a noite com os gritos de meu pai e minha mãe. Levanto e vou a sala para ver o que houve. Quando cheguei vi minha mãe sentada na mesma poltrona enquanto chorava. Meu pai estava em pé, ele olhou para mim e em um tom de voz que nunca tinha dito para mim disse: “Saia daqui AGORA!”. Naquela noite chorei por ser desprezado pela primeira vez por meu pai.

**Culpa – Com o desespero do pai, ele começa a falar que a culpa é da família, que eles colocaram as responsabilidades sobre ele.**

Memória: Vodka, Conhaque, Whisky. Todos os tipos de garrafas em cima da mesa. Entrar naquela casa sempre vai ser um problema. “Seu pai está em um momento difícil, sei que é difícil, mas o seu auxílio é necessário”, minha mãe sempre diz quando estou na porta para ir visitá-lo. “Olha, se não é um dos que me abandonará”, meu pai gostava de dizer quando eu chegava. Acredito que no último ano ele esteve bêbado todos os dias, e quando me atendia não era diferente. “Sua mãe já está com outro? Isso pouco importa, não sou mais nada dela, ela nunca entendeu que, o que fiz foi por vocês”. Por vocês... Isso doía um pouco, será que realmente que foi por nós que ele fizera isso. Será que se eu não tivesse surgido às coisas seriam diferentes? Cerveja, copo, boca, arroto. Parecia que estava vendo o Homer Simpson e não tem nem 15 minutos que cheguei. Nunca tinha visto meu pai beber antes daquele acontecimento. Era doloroso demais ver meu Herói jogado num apartamento sala-quarto com lixo espalhado por todos os cantos. “Como vai escola garoto, lembre-se, se não estudar vai acabar como o merda do seu pai”. Meu pai se chamando de merda... Nunca imaginei ouvir isso um dia. Um herói que caiu e parte da culpa é minha. (Obs: A próxima memória cronológica é a traição, mas por padrões de impacto, será a última)

**Medo – As ameaças.**

Memória: Estava passeando com a minha mãe no parque, em um final de semana ensolarado, tentando esquecer as imagens tristes que lembro de meu herói em decadência e o grande buraco que ele havia deixado. “O dia está ótimo, sua companhia está sendo ótima”, dizia minha mãe olhando pra mim e sorrindo. De fato aquilo me dava um certo alívio e também servia como uma fuga daquela realidade, mas, de repente, um homem de capote e cartola, ambos pretos, começou a nos seguir. “Querido, vamos nos apressar e vamos pra casa, estou me sentindo mal”, disse minha mãe com uma expressão preocupada, me puxando no braço, onde me lembro até do tempo ficar mais escuro e o local mais frio. Chegando em casa, lembro de minha mãe, desesperada, começar rapidamente a trancar todos os lugares de possível acesso, começando pela parte de baixo da casa, porta e janelas, me puxando depois para o andar cima, também o trancando todo e por fim, me levando pro quarto dela, completamente trancado. De repente, alguém começa a bater na porta e só me lembro da minha mãe me abraçando fortemente. Ela estava tremendo...

**Solidão – A mudança de cidade após as ameaças.**

Memória: Correria, bagunça, apreensão e finalmente sem ameaças dos malditos homens de preto. Arrumar malas, assinar papéis, pesquisar preços, lembro da minha mãe fazendo isto tudo e eu ajudando como dava. Era o tão esperado grande dia, o dia da grande mudança de vida, onde novos ventos viriam em rumo a terra prometida, que nem falava meus livros de contos infantis que eu adorava ler. Com tudo pronto, minha mãe olhou pra mim e falou com um sorriso: “Meu amor, finalmente o dia chegou, vamos nos mudar, mas não só de local, mas também de vida”. Me lembro de sorrir também para a minha mãe e nós dois seguimos juntos caminhando para a porta de nossa casa, com ela abrindo e revelando um lindo dia, com eu olhando pra ela e ela para mim e dando um último sorriso, antes de pegarmos um táxi para o aeroporto. O único porém era que tanto o sorriso dela quanto o meu eram totalmente falsos, onde estávamos praticamente chorando por dentro, tentando achar algum aconchego e alguma esperança, apostando todas as fichas nessa grande mudança que teríamos.

**Raiva – Bullying na escola.**

Memória: Me lembro de chegar na aula sempre atrasado, desanimado e sempre sentado no fundo da sala. Bolinhas de papel, aviõezinhos, xingamentos e chacotas, eu sempre era alvo deste tipo de coisas, sem contar meu carinhoso apelido: Pixuleco, apelido para propina. Tudo isto por causa da maldita notícia do meu pai que tinha circulado na cidade e posteriormente na escola, gerando a fúria de alguns e no caso, a maldita humilhação com a minha cara. Eu conseguia aturar tudo até o dia da briga, onde eu estava andando de volta pra casa, depois da aula, quando dois caras da minha sala chegaram perto de mim e começaram a xingar a mim e ao meu pai, sem nem uma novidade até o momento, até que um deles falou uma parte que eu não nem de lembrar: “A culpa de toda a corrupção é de famílias como a sua ... você, um derrotado esquisito com roupas escrotas ... seu pai, um corrupto filho da ... e sua mãe, uma ... que trabalha na avenida de noite”, depois dessa frase, eu já virei dando um soco no meio da cara dele. Me lembro com clareza, um caiu e o outro pulou pra trás, com ambos tirando as mochilas e se preparando para a luta, sendo que, apesar de nunca ter treinado de fato, aprendi algumas coisas sobre autodefesa, para me proteger dos homens de capote. Nunca achei que bateria tanto em alguém, sendo que, após esta luta, além dos xingamentos, grupos de pessoas para me bater foram comuns. Só sei que os meus calorosos e amados dias ensolarados voltaram a ser que nem o dia do parque, negros e frios.

**Ansiedade – Com tudo que ele sofre, acaba criando toda a ansiedade e traumas que acabam o fazendo ser reprovado.**

Memória: Brigar, brigar e brigar, isto era a o que eu mais fazia da vida. Ninguém escapava, eu brigava com todos, acho que era pra tentar preencher o vazio que tinha dentro de mim. Minha vida era ir pra escola, brigar, chegar em casa, comer, brigar, sair de casa, brigar, chegar em casa, brigar de novo e escutar música antes repetir todo o processo de novo. O ápice foi a que eu chamo de sexta feira maldita, o dia que tudo deu errado e o dia que me forçou a ser o que sou hoje. Acordei, me vesti, comi e cheguei atrasado na aula como sempre, no último dia de aula e como era tradicional, estava o professor responsável pela turma anunciando os aprovados. Quando chegou no meu nome, ele olhou pra mim e falou com todas as letras “Olha quem foi reprovado, que ironia do destino. Por faltas ainda, como alguém que não segue as regras”. Após esta frase, eu me levantei e observei que na sala teve um grande deboche geral sobre mim, com algumas pessoas rindo, outras cochichando e outras claramente falando mal de mim, além de ter voado algumas bolinhas de papel em mim. Revoltado, me levantei e sai da sala, chegando lado de fora usando o que me restara de forças para impedir minhas lágrimas, prometi pra mim mesmo que eu nunca mais seria fraco e que eu iria dar um jeito de ser forte pra ninguém nunca mais falar mal de mim e da minha família.

**Traição – O suicídio do pai.**

Sirenes, gritos e policiais, era o início da minha memória mais traumática. Me lembro de estar na porta do prédio do meu pai e ele estava completamente cercado naquele dia, com dezenas de carros de polícia na porta. Minha mãe tinha me falado que ela precisava resolver uma coisa com o meu pai e me deixou com a minha tia, irmã dela do lado de fora esperando. Estava muito assustado, mas algo dentro de mim gritava forte para ir ver meu pai e logo, em um momento de distração da minha tia e dos policiais que estavam cercando o local, eu passei por baixo da segurança e entrei no prédio. Rapidamente fui para as escadas, pois tinha policiais na porta do elevador e subi correndo, chegando na porta do apartamento do meu pai, que estava entre aberta. Quando eu abri a porta, devagar, eu me deparei com a cena mais chocante de toda a minha vida: Meu pai, morto enforcado, minha mãe, de joelhos chorando e um homem, o que parecia ser um delegado, de pé, anotando coisas. Foi a partir desta cena, que minha feliz vida havia se transformado em um completo inferno.

## Estória durante o jogo

Texto