

Vulturis: Shape of Shadows

Integrantes:

Benito André Pepe - 2311720

Eduardo Dantas Luna - 2111484

▼ Index

[Index](#)

[Informações](#)

[Introdução](#)

[Resumo](#)

[Inspirações](#)

[Informações Técnicas](#)

[Gameplay](#)

[Condições de vitória e derrota](#)

[Transformações](#)

[Combate](#)

[Multiplayer](#)

[Upgrades](#)

[Controles](#)

[Tabela de Botões Padrão](#)

[Interações \(botão de ação direito\)](#)

[Habilidades](#)

[Tamanho pequeno](#)

[Pulo alto](#)

[Ataque paralisante](#)

[Dash para frente](#)

[Abrir portas](#)

[Mundo](#)

[Stained Grove](#)

[História](#)

[Background](#)

[Na perspectiva do jogador](#)

[Inimigos e Transformações](#)

[Estados](#)

[Transições](#)

[Flower - Forma Inicial](#)

[Shotgunner Bot](#)

[Blinding Spider](#)

[Objetos Interativos](#)

[Altar de transformação](#)

[Upgrade de vida](#)

[Porta](#)

[Interface](#)

[Hud](#)

[Menu principal](#)

[Menu de Settings](#)

[In-game menu](#)

[Sons](#)

[Personagens](#)

[Especiais de Personagens](#)

[Jogador](#)

[Específicos de personagens](#)

[Flower](#)

[Blinding Spider](#)

[ShotgunnerBot](#)

[Bibliografia](#)

[Créditos](#)

[Apêndice: Atualizações Futuras](#)

[Gameplay](#)

[Condições de vitória e derrota](#)

[Controles](#)

[Tabela de Botões Padrão](#)

[Habilidades](#)

[Iluminação](#)

[Energia de sangue](#)

[Voo](#)

[Mundo](#)

[Progressão pelas áreas](#)

[Stained Grove](#)

[Ancient Markings](#)

[Enlightened Capital](#)

[Penumbra Depths](#)

[Crimson Peaks](#)

[Historia](#)

[Background](#)

[Inimigos e Transformações](#)

[Estados](#)

[Wheel Bot](#)

[Flame Bot](#)

[Dagger Mushroom](#)

[Bomb Droid](#)

[Caged Spider](#)

[Dark Warden](#)

[Ghoul](#)

[Summoner](#)

[Shock Sweeper](#)

[Assassin](#)

[Orb Mage](#)

[Mushroom Archer](#)

[Shielder](#)

[Temple Guardian](#)

[Caged Shocker](#)

[Spitter](#)

[Blood Knight](#)

[Bosses](#)

[The Colossal](#)

[Shadow of Storms](#)

[Ancient Guardian](#)

[Tarnished Widow](#)

[Heart Hoarder](#)

[Objetos Interativos](#)

[Painel](#)

[Teleporte](#)

[Terminal de mapa](#)

[Upgrade de munição](#)

[Upgrade de chance de atordoamento](#)

[Poça de sangue](#)

[Inteface](#)

[Mapa](#)

[Sons](#)

[Audios](#)

Informações Rápidas

Nome:

Vultrus: Shape of Shadows

Plataformas: PC, Switch, Xbox e PS4

Gênero: Metroidvania, Multiplayer

Visão Geral: Metroidvania com a mecânica inovadora onde o jogador se transformar nos inimigo. Ambientado em um mundo sombrio e perigoso, os jogadores enfrentarão adversários e explorarão áreas intrincadamente interligadas usando as habilidades únicas adquiridas de cada inimigo. O modo multijogador não apenas amplia a diversão, mas também aumenta as recompensas e proporciona uma dinâmica cooperativa para superar os desafios mais árduos.

Logline: Embarque numa jornada obscura em "Vultrus: Shape of Shadows", onde você se torna o monstro para revelar o herói dentro de si, explorando um mundo sinistro e obscuro.

Sinopse: Em "Vultrus: Shape of Shadows", os jogadores têm a habilidade única de assumir a forma dos inimigos que derrotam, incorporando suas habilidades distintas. O jogo se desenvolve por meio da exploração de áreas interligadas, cada uma desbloqueável através das mecânicas específicas dos personagens conquistados. Com a opção multiplayer, os jogadores podem se aventurar com um amigo, usando as habilidades combinadas dos personagens para superar desafios maiores e desvendar mistérios juntos.

Informações

Este documento possui um apêndice chamado de **“Atualizações Futuras”** que possui todas as funcionalidade, inimigos, Boss e localizações que serão futuramente implementadas para uma versão final do jogo. Durante as seções deste documento haverá símbolos **[Future]** que demarcam a seção que da continuação para aquele determinado tópico em **Atualizações Futuras**, o nome e seção do tópico será o mesmo do atual, por exemplo se você estiver em “Gameplay: Condição de vitória a continuação” haverá a mesma seção após o Apêndice com o nome “Gameplay: Condição de vitória a continuação”.

Introdução

Resumo

Vulturis é um Metroidvania em que você pode se transformar em qualquer inimigo, para desbravar um ambiente escuro e perigoso, enquanto enfrenta oponentes poderosos e descobre segredos escondidos pelo mundo com suas habilidades. Jogue com um amigo para conseguir maiores recompensas e um companheiro para enfrentar os desafios.

Inspirações

A exploração do mapa e mecânicas como habilidades para exploração e upgrades escondidos são inspirações do gênero metroidvania com jogos como Castlevania, Metroid, Hollow Knight, Ori, Bloodstained, etc.

A inspiração principal para a ambientação dos cenários é Hollow Knight. A forma de contar a história, através da ambientação e da construção dos níveis é inspirada em jogos como Bioshock, Hyper Light Drifter, Blasphemous, Hollow Knight e Metroid.

O combate é baseado principalmente em jogos da série Castlevania, com inspiração das transformações de Kirby e nos inimigos com múltiplas opções de ataques feitos pelo artista penusbmic. A dificuldade é alinhada a jogos da série Monster Hunter, Castlevania, e Hollow Knight (apesar do sistema de combate ser um pouco diferente).

Informações Técnicas

O jogo é desenvolvido utilizando a engine de desenvolvimento de jogos **Godot 4**, a linguagem C# e o addon Godot State Charts.

Gameplay

Condições de vitória e derrota

O jogador é derrotado caso inimigos ou objetos reduzam sua vida a zero. Nesse caso, o jogador pode tentar novamente a partir da última vez que salvou seu progresso em um Painel, voltando ao estado que estava naquele momento.

Nessa demo, o jogo termina ao atravessar a porta que levaria para o boss de Stained Grove, The Colossal, usando a forma Shotgunner Bot.

[Future]

Transformações

A principal mecânica do jogo é a transformação em inimigos. Existem altares espalhados pelo mapa que desbloqueiam a habilidade de se transformar em um inimigo específico ou em um grupo de inimigos.

Para se transformar em um inimigo, além de ter desbloqueado sua transformação pelo altar, o jogador precisa derrotar o inimigo e, dependendo de sua sorte, ver se ficou atordoado. Cada inimigo tem uma chance de atordoamento diferente, que é dobrada quando é derrotado com um ataque pelas costas. Frente ao inimigo atordoado, o jogador pode abandonar sua forma atual e se transformar no inimigo recém derrotado.

As transformações determinam os atributos do jogador, a vida máxima, quantidade de munição, velocidade, altura do pulo, ataques e habilidades especiais. A partir das transformações, os jogadores também podem ter acesso a estilos de combate diferentes e áreas exclusivas de acordo com as habilidades de cada transformação.

Combate

O combate contra inimigos é bastante desafiador, já que os atributos do jogador são os mesmos de um inimigo normal. Os golpes podem ser fatais e os encontros precisam ser lidados de forma cuidadosa e planejada. Desviar dos ataques dos inimigos é essencial. O jogador pode mudar de transformação, pular, desviar para trás e atacar (de pelo menos uma forma) com qualquer transformação, várias transformações têm habilidades de combate exclusivas.

Transformações que atacam com armas de fogo ou com habilidades especiais utilizam munição para executar essas ações. Uma habilidade especial pode custar uma ou mais munições, e só pode ser executada se houverem munições suficientes disponíveis. Uma munição é recuperada automaticamente a cada 5 segundos.

Multiplayer

A possibilidade de jogar com um amigo é um dos principais elementos do jogo. Vários aspectos do jogo também são facilitados quando se joga com mais uma pessoa:

Dois jogadores podem usar transformações diferentes para aumentar a possibilidade de encontrar upgrades espalhados pelo mapa em desafios.

Algumas salas têm upgrades que só podem ser alcançados usando habilidades de duas transformações diferentes, dois jogadores são necessários para alcançar esses upgrades.

Jogadores podem curar outros jogadores derrotados se ficarem parados ao seu lado por três segundos. Se o jogador que está curando é atacado durante o processo, ele é interrompido e precisa recomeçar.

Derrotar um inimigo acertando pelas costas, aumentando a chance de atordoamento, é mais fácil com duas pessoas, porque cada uma pode atacar por um lado.

Upgrades

O jogador pode encontrar upgrades enquanto explora o mapa ou passa por desafios. Upgrades melhoram atributos dos jogadores independentemente da transformação que estão utilizando. Atributos que podem ser melhorados são a vida máxima, quantidade de munição e chance de atordoamento dos inimigos.

Controles

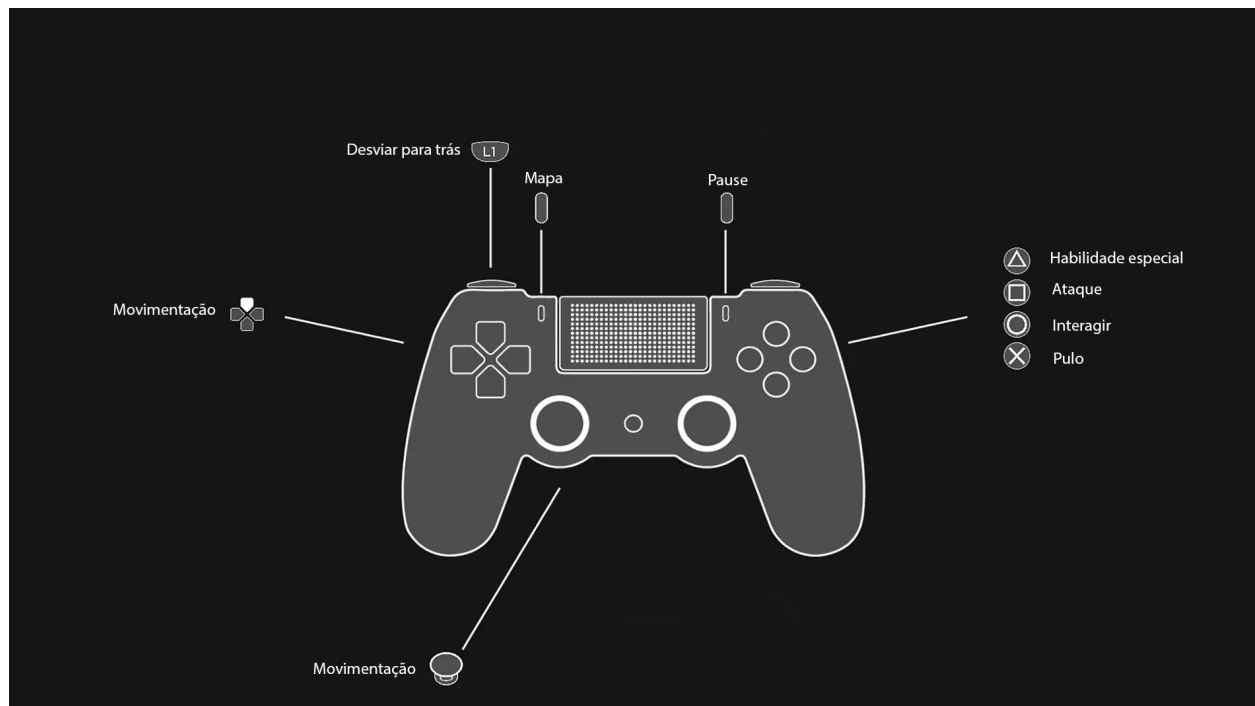


Figura 1: Controles básicos do jogo no controle de PS4

Tabela de Botões Padrão

Ação	PS4	Nintendo	Xbox	Teclado
Movimentação	D-pad / Joystick	D-pad / Joystick	D-pad / Joystick	A,D / J,I
Pulo	X	B	A	W / U
Ataque	□	Y	X	X / ,
Habilidade Especial	△	X	Y	Z / M
Desvio para trás	L1	L	LB	Q / U
Pausa	Start	+	Menu	ESC
Interação	○	A	B	E / O

É recomendado que cada jogador jogue com um controle, mas é possível jogar com até 2 jogadores no mesmo teclado (as teclas representam a posição física das teclas em um teclado ABNT2).

Os jogadores podem se movimentar para a direita ou esquerda usando o dpad ou o joystick. No teclado, usando A e D como padrão para o player 1 e J L como padrão para o player 2.

Podem pular mantendo o botão de ação inferior (X na *Figura 1*, B no padrão Nintendo e A no padrão Xbox) pressionado, até a duração máxima de pulo da forma. No teclado, W para o player 1 e I para o player 2.

Podem começar um ataque, ou preparar um combo depois de um ataque ou habilidade especial, usando o botão de ação esquerdo (quadrado na *Figura 1*, Y no padrão Nintendo e X no padrão Xbox). No teclado, X para o player 1 e , para o player 2. No teclado, X para o player 1 e , (vírgula) para o player 2.

Podem usar uma habilidade especial, se a forma possuir uma, apertando o botão de ação superior (triângulo na *Figura 1*, X no padrão Nintendo e Y no padrão Xbox). No teclado, Z para o player 1 e M para o player 2.

Podem desviar para trás, ficando invulneráveis durante a ação, apertando o botão de trás à esquerda (L1 na *Figura 1*, L no padrão Nintendo e LB no padrão Xbox). No teclado, Q para o player 1 e U para o player 2.

Podem pausar o jogo apertando o botão Pause na imagem (Start no padrão clássico, + no padrão do Nintendo Switch, Menu no padrão de Xbox). No teclado, a tecla ESC.

[Future]

Interações (botão de ação direito)

Ao apertar o botão de ação direito (círculo na *Figura 1*, A no padrão Nintendo e B no padrão Xbox), é possível executar uma ação dependente do que estiver próximo do jogador.

- Ativar objetos interativos (altar, teleporte, terminal de mapa)
- Transformar em inimigo atordoado
- Curar outro jogador derrotado

Habilidades

Tamanho pequeno

O tamanho pequeno permite que o personagem atravessasse passagens pequenas que outros personagens não conseguem.

Pulo alto

O personagem consegue atingir distancias maiores verticalmente ou horizontalmente ao pressionar o botão de pulo por mais tempo.

Ataque paralisante

O ataque paralisante faz com que o alvo fique paralisado por um tempo variável depois que é atingido pelo golpe.

Dash para frente

O dash para frente é uma manobra que concede invencibilidade temporária e desloca o personagem para frente rapidamente, permitindo atravessar buracos. Algumas formas também têm um ataque associado a essa habilidade.

Abrir portas

Alguns ataques de longa distância podem ser utilizados para abrir portas.

[Future]

Mundo

A exploração do mapa é baseada nos altares que desbloqueiam as transformações e suas habilidades. Com novas habilidades, o jogador é proposto a repensar salas que já passou antes pelo mapa, e reexplorar essas áreas usando suas novas habilidades. A partir dessa nova parte da exploração, o jogador pode encontrar upgrades de vida, munição, chance de atordoamento, terminas de mapa e, eventualmente, o caminho para os próximos altares e habilidades.

Alguns altares são opcionais e servem como opções de formas para variar as opções de combate. Em alguns momentos, várias formas podem ser utilizadas para desbloquear a mesma habilidade que impede o progresso no resto da área. Dessa forma, em cada possibilidade de forma, possibilitando que o jogador escolha o caminho que combine com a forma que está usando, ou a parte da área

que chama mais a sua atenção. Os jogadores mais assíduos podem tentar desbloquear as duas formas e ter mais versatilidade.

Na sala onde cada altar que desbloqueia uma habilidade fica, é necessário atravessar obstáculos que necessitam do uso da habilidade desbloqueada para continuar avançando na área. Isso garante que o jogador aprendeu como funciona e possa atravessar outros pontos onde a habilidade é necessária.

Stained Grove

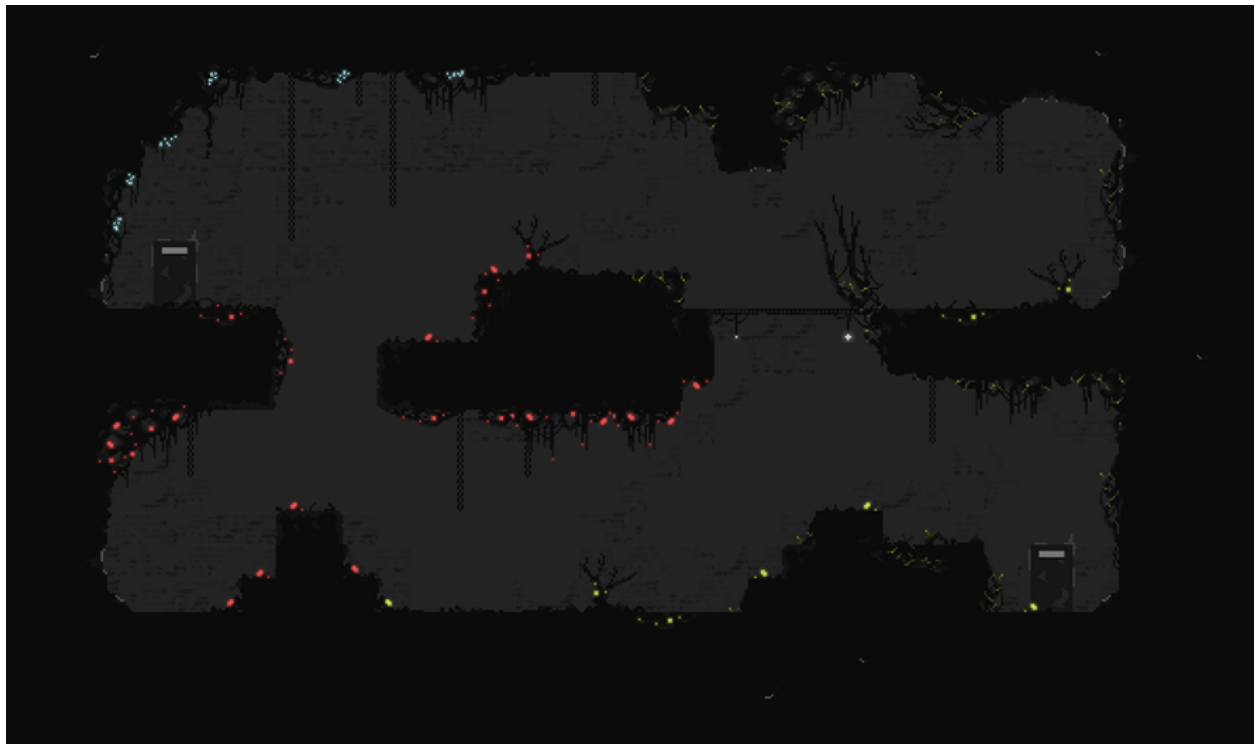


Figura 2: Temática artística de Stained Grove

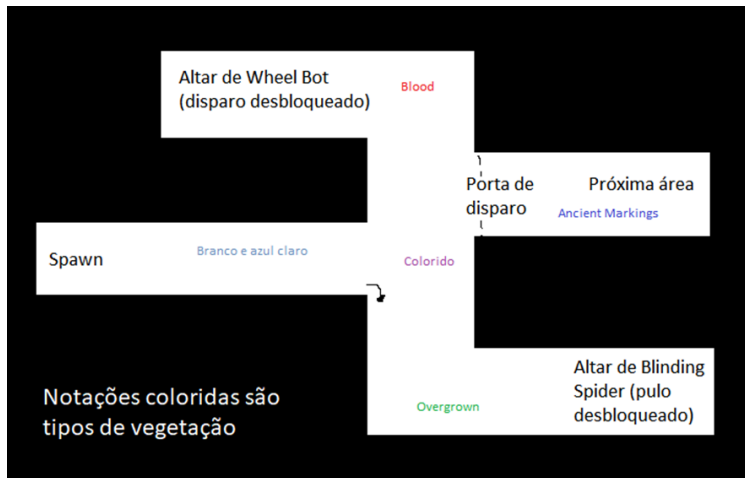


Figura 3: Esqueleto estrutural da área

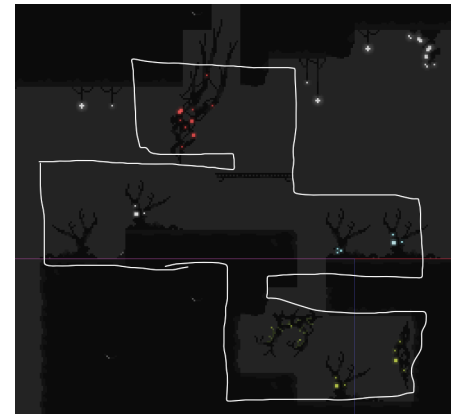


Figura 4: Raízes de cada cor

Inimigos: Flower, Blinding Spider, mais ao fim: Shotgunner Bot.

A [Figura 2](#) ilustra a temática artística da area inicial do jogo, chamado de Stained Grove. Stained Grove possui inimigos simples e ensinando mecânicas básicas. É formada por cavernas escuras e cinzentas, com plantas de diferentes cores corrompendo a monocromia das salas. Na [Figura 3](#), vemos a estrutura de Stained Grove, nela podemos observar a visão geral da exploração das diferentes salas, e a [Figura 4](#) mostra cada tipo de raiz presente nas salas representadas na [Figura 3](#).

No início da área, o jogador encontra algumas Flowers, como ele, até chegar em salas infestadas por Blinding Spiders, o jogador deve atravessar as salas com cuidado para não ser paralisado e cercado. Depois, encontra o primeiro altar de transformação para Blinding Spider.

[Future]

História

O jogador vai descobrir sobre a história do jogo através da exploração das salas de cada área. Prestando atenção nos detalhes, principalmente no design das fases e em elementos pontuais que chamam a atenção, os jogadores podem inferir e entender cada vez mais sobre o contexto em que estão inseridos.

Background

Stained Grove é um bosque subterrâneo com vários tipos de árvores e flores luminosas. As plantas dessa área têm a habilidade de se adaptar em ritmos extremamente acelerados, modificando seus próprios genes sem precisar procriar. Dessa forma, cada tipo de flor evoluiu rapidamente e se adaptou às condições do ambiente e aos seres que o habitam.

Shadow of Storms é um cientista extremamente inteligente e influente, que desenvolveu um sistema de teleportes que conecta várias regiões distantes rapidamente. Esse sistema foi amplamente adotado pela sociedade. Ele também desenvolveu vários experimentos genéticos com base nas plantas de **Stained Grove**, em seu laboratório subterrâneo em **Enlightened Capital**, mas esses estudos recebiam intensas limitações e regras impostas pelos governantes da cidade.

As restrições sobre suas pesquisas ficaram ainda mais intensas depois que **The Colossal**, um de seus robôs e segundo boss do jogo, escapou de seu laboratório e causou um curto caos na cidade, até que foi parado pelas autoridades. **The Colossal**, então, foi preso através de duas portas altamente tecnológicas, em uma sala que separa **Stained Grove** de **Ancient Markings**. Essa separação também serviu como catalisador para as evoluções espécies de **Stained Grove**, que passaram a acontecer ainda mais rápido.

Esse evento fez com que **Shadow of Storms** abandonasse seu antigo laboratório e se mudasse para **Ancient Markings**, onde continuou trabalhando em seus experimentos em segredo. Usando o alto poder de energia que vinha de **Ancient Markings**, **Shadow of Storms** conseguiu avançar rapidamente em seus projetos. Nesse momento, ele também começou a aprisionar seres em altares onde poderia pesquisar mais sobre o código genético deles. Com o passar dos anos, suas pesquisas se tornaram mais avançadas, e mais perigosas.

Até que, um dia **Shadow of Storms** foi chamado pelo rei de **Crimson Peaks** para visitar o lugar, que era conhecido por ser muito próspero na época. O rei queria mais poder, e estava disposto a passar por experimentos de **Shadow of Storms** para isso. O rei passaria a se tornar mais forte usando o sangue dos inimigos que derrotasse, e foi injetado com uma grande quantidade para provar o funcionamento da nova habilidade. No fim do experimento o rei realmente ficou muito mais poderoso, mas também perdeu toda a sua sanidade e se transformou em um monstro que passou a ser chamado de **Heart Hoarder**.

Heart Hoarder começou a transformar **Crimson Peaks** e todos os cidadãos em criaturas de sangue (Ghoul, Summoner, Blood Knight, Spitter), depois disso **Heart Hoarder** e seus lacaios invadiram **Enlightened Capital**. Com seu poder exponencial, eles mataram todos os humanos que viviam na cidade em um grande massacre. Alguns corpos humanos perderam boa parte do seu sangue, mas mantiveram alguma consciência. Para se manterem vivos estes corpos se aglomeraram em uma criatura monstruosa, **Tarnished Widow**, que compartilhava uma rede de sangue por todos os seus corpos para se manter vivo.

Shadow of Storms, percebendo as mudanças que causou no mundo e como tinha se tornado um lugar perigoso, percebe que precisa ficar mais forte e também começa a fazer alterações no próprio corpo, se tornando cada vez mais poderoso e insano com cada pequena modificação.

Na perspectiva do jogador

Na parte inferior esquerda de **Stained Grove**, algumas das flores conseguiram desenvolver os cinco sentidos, e uma nova habilidade que permite que a flor se transforme em outras flores que estiverem muito frágeis. A primeira forma que o jogador assume, **Flower**, é uma dessas flores, que começaram a explorar o que o mundo tem a oferecer com suas novas habilidades. Esse é o momento em que o jogo começa.

Depois de explorar um pouco o mundo, os jogadores vão entrar em contato com altares misteriosos, que armazenam o código genético de uma espécie e um ser dessa espécie no estágio frágil, armazenado no altar. Os jogadores podem utilizar esses altares para conhecerem o código genético da espécie e se transformar nelas, da mesma forma que faziam com outras flores.

[Future]

Inimigos e Transformações

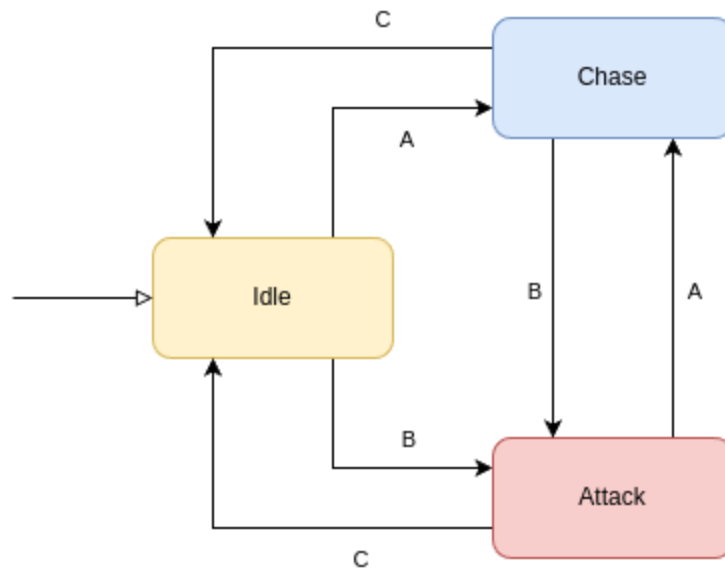


Figura 5: Máquina de Estados Finitas dos Bots

Todos os agentes inimigos possuem uma máquina de estado finito, cada um deles possui seu jeito único de como lidar com cada estado, porém todos eles seguem o padrão ilustrado pela Figura 5:

Estados

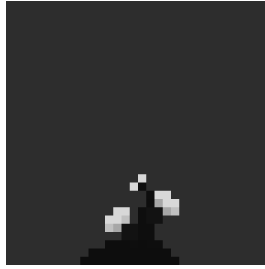
- **Idle:** O Agente fica parado no mesmo lugar.
- **Attack:** Como o Agente ataca, este estado é único para cada um dos Agentes e é descrito na subseção de **Comportamento** de cada Agente.
- **Chase:** Como o Agente persegue o Player andando.

Transições

Transições	Condição da Transição
A	O Player estava está dentro da área de detecção de Jogador, porém fora da área de Ataque
B	O Player está dentro da área de Ataque e de detecção
C	O Player não está na área de detecção

Além dos estado mencionados anteriormente existem alguns outros estados auxiliares de comportamento, como Paralisado, estunado e em cooldown.

Flower - Forma Inicial



Sprite 1: Flower

Vida: 3

Munição: 0

Chande de atordoamento: 100%

Ataques: Spores: Causa 1 de dano. Inimigos derrotados ficam atordoados automaticamente.

Habilidade: Tamanho pequeno. Não pode pular.

Comportamento: Se aproxima do jogador depois que entrar em sua área de detecção (curta), ataca, parado, um pouco antes que o jogador chegue na sua área de dano do ataque, depois de atacar, anda para frente e para trás três vezes e começa outro ataque.

Shotgunner Bot



Sprite 2: Shotgunner Bot

Vida: 5

Munição:

2

Chande de atordoamento:

25%

Ataques:

Bashing: Ataque físico rápido que causa 2 de dano.

Disparo (habilidade especial): Ataque a distância que causa 2 de dano e usa 1 munição.

Habilidade: O Disparo abre portas.

Comportamento: Quando o jogador se aproxima de sua área de detecção (média), começa a perseguir o jogador e tenta atacar com bashing, depois de acertar, usa um disparo e volta ao bashing (independentemente de ter acertado). Fica parado por 1 segundo depois de cada ataque.

Blinding Spider



Sprite 3: Blinding Spider

Vida: 3

Munição:

0

Chande de atordoamento:

40%

Ataques: Ataque paralisante: Causa 1 de dano, é paralisante.

Habilidade: Tamanho pequeno. Ataque paralisante tem iluminação baixa.

Comportamento: Corre até o jogador quando se aproxima da sua área de detecção (média), ataca bem próximo do jogador, depois de um cooldown de 0.5 segundos. Vai para o outro lado do jogador depois do ataque e ataca novamente (por exemplo, se o jogador estava na posição $x = 0$ e o inimigo em 100, vai para posição -100).

[Future]

Objetos Interativos

Altar de transformação



O altar pode ser ativado com o botão de ação. Ao interagir com ele, todos os jogadores desbloqueiam a forma associada ao altar, passam a poder se transformar em inimigos atordoados dessa forma. Os jogadores também se transformam na forma desbloqueada.

Upgrade de vida

Quando o jogador entra em contato com esse objeto (não é necessário ativar), todos os jogadores recebem mais 1 de vida cumulativamente, independente da forma.

Porta



A porta é um obstáculo que impede a passagem para o outro lado. Ela pode ser desativada por determinados ataques e habilidades especiais (normalmente relacionadas a disparos).

[Future]

Interface

Hud

O jogo possui um HUD, ilustrado pela *Figura 6*, para determinar os pontos de vida (retângulos vermelhos) e a munição (retângulos brancos em baixo), a munição e o número de pontos de vida é dependente de transformação.

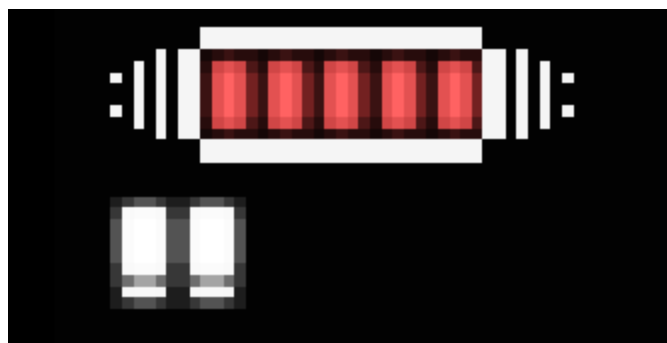


Figura 6: HUD

Menu principal



Figura 7: Menu principal

O menu principal, ilustrado pela *Figura 7*, é constituído pelos botões de:

- **Continue:** Volta para o ultimo estado salvo do jogo
- **New Game:** Cria um novo jogo
- **Settings:** Configurações do jogo.
- **Exit:** Sai do jogo
- **Multiplayer:** Toggle para jogo em multiplayer

Menu de Settings



Figura 8: Menu de configuração

O menu de configuração, ilustrado pela *Figura 8*, é constituído pelos botões de:

- Fullscreen: Para entrar em modo tela cheia
- Player Identifier: Para ligar ou desligar os marcadores de jogadores
- Friendly fire: Para ligar e desligar dano contra aliados
- Shake Screen: Para ligar e desligar o efeito de tremer a camera
- Freeze game after damage is taken or dealt: Para congelar o jogo depois de dano

In-game menu



Figura 9: Menu In-game

O menu principal, ilustrado pela Figura 9, é constituído pelos botões de:

- Continue
- Settings
- Return to game

Sons

Personagens

Personagens são jogadores ou inimigos

- Encostar no chão
- Pulo
- Paralizado
- Porta Abrindo
- Atordoadado

Jogador

- Cura
- Desvio para trás
- Pegar upgrade
- Transformação
- Clique de botão

Especiais de Personagens

São sons que cada personagem possui um único

- Levando dano
- Morte

Específicos de personagens

São sons específicos de personagens

Flower

- Spores

Blinding Spider

- Ataque Paralizante

ShotgunnerBot

- Bashing
- Disparo

[Future]

Bibliografia

1. Documentação Godot (<https://docs.godotengine.org/en/stable/index.html>)
2. Game Programming Patterns (<https://gameprogrammingpatterns.com/contents.html>)
3. State Chart Repo (<https://github.com/derkork/godot-statecharts>)
4. Artista Penusbmic (<https://penusbmic.itch.io>)
5. Tutorial de Main Menu (https://www.youtube.com/watch?v=vsKxB66_ngw)
6. Level Design em metroidadvnias (https://youtu.be/bAHXYfP38CA?si=qNHP_Wkn3sDFe9LY)
7. Enviromental Storytelling (<https://youtu.be/RwlnCn2EB9o?si=Mfn4WDUBNR284dB->)

8. Screen shake usando noise (https://youtu.be/RVtcnkuNUIk?si=881sC8nWEI5_rDaf)

Créditos

Desenvolvimento: Eduardo Luna, Benito

Game Design: Benito

Arte visual: Penusbmic

Musica e efeitos sonoros: Guilherme Alhadeff

Apêndice: Atualizações Futuras

Gameplay

Condições de vitória e derrota

O jogador vence o jogo depois de enfrentar e derrotar o último boss, Heart Hoarder, no topo da área Crimson Peaks.

Controles

Tabela de Botões Padrão

Ação	PS4	Nintendo	Xbox	Teclado
Mapa	Select	-	Back	space

Podem abrir o mapa usando o botão Mapa na imagem (Select no padrão PlayStation, Select no padrão clássico, - no padrão do Nintendo Switch, Back no padrão Xbox). No teclado, a barra de espaço.

Habilidades

Iluminação

Os ataques, habilidades ou a forma em si iluminam uma área ao seu redor, que pode ser pequena ou grande. É necessária para passar por áreas escuras em Penumbra Depths.

Energia de sangue

Depois que a munição acabar, pode continuar usando suas habilidades usando a vida para pagar o custo. A habilidade não pode ser ativada caso a vida seja menor que seu custo (e a munição tiver acabado). Também pode atravessar poças de sangue ignorando seus efeitos.

Voo

Permite que o personagem se desloque no eixo y livremente, mantendo o botão de pulo pressionado para subir.

Mundo

Progressão pelas áreas

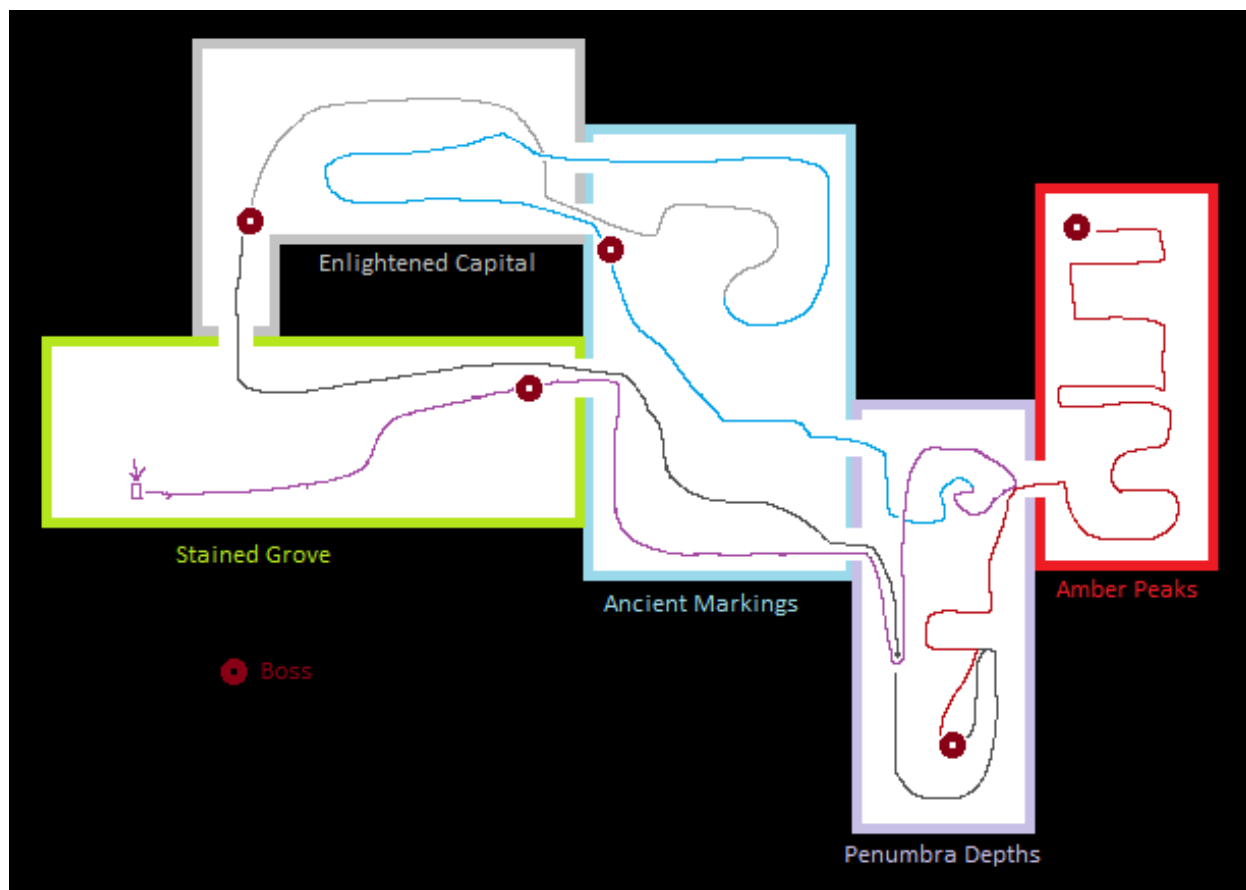


Figura 1: Estrutura do Mapa

Sobre a progressão pelas áreas do jogo, ilustrado pela *Figura 1*, o jogador começa na área **Stained Grove**, onde aprende as mecânicas básicas do jogo. Depois de desbloquear algumas formas que possibilitam explorar a área, o jogador enfrenta **The Colossal**, e avança para a área chega em Ancient Markings. Mas o jogador não consegue boa parte do mapa, porque precisa da habilidade de dash para frente para alcançar boa parte das áreas. Então o jogador segue até a próxima área à direita, Penumbra Depths.

Penumbra Depths tem uma atmosfera bastante assustadora, está repleta de inimigos bastante poderosos e tem várias salas escuras, com diferentes níveis de sombra. O jogador deve descer até determinada parte do mapa, onde tem duas opções.

A primeira opção é continuar descendo e enfrentar inimigos muito mais poderosos em salas completamente escuras, o que seria um desafio muito complicado para o momento do jogo (mas possível para jogadores altamente

habilidosos que conseguiriam pular boa parte do jogo com essa estratégia). A segunda opção é subir, passar pela sala que leva à Crimson Peaks, bloqueada por uma poça de sangue, e encontrar um altar de **Wheel Bot** ou **Shock Sweeper**, que possibilitam que o jogador volte a explorar **Ancient Markings**.

Depois de enfrentar **Shadow of Storms** em Ancient Markings, o jogador vai chegar em **Enlightened Capital**, e continuar progredindo até chegar em uma área onde não consegue alcançar as plataformas altas. Então precisa voltar para o templo da parte superior de Ancient Markings, que só pode ser acessado passando por Enlightened Capital, onde encontra o altar que desbloqueia **Temple Guardian** e a habilidade de pulo alto.

Seguindo pelo caminho recém-aberto, após enfrentar o boss Ancient Guardian, o jogador encontra o altar que desbloqueia **Caged Shocker** e então pode voltar para Penumbra Depths utilizando sua nova forma que ilumina os arredores constantemente, passando por novas salas em Stained Grove. Em Penumbra Depths, o jogador vai encontrar o altar de **Ghoul**, que abre o caminho para Crimson Peaks atravessando uma poça de sangue, onde segue explorando até terminar o jogo.

Stained Grove

Mais adiante na área, o jogador começa a encontrar Shotgunner Bots, enquanto a vegetação começa a diminuir, até encontrar The Colossal, e, depois de derrotá-lo, chega em Ancient Markings.

Ancient Markings

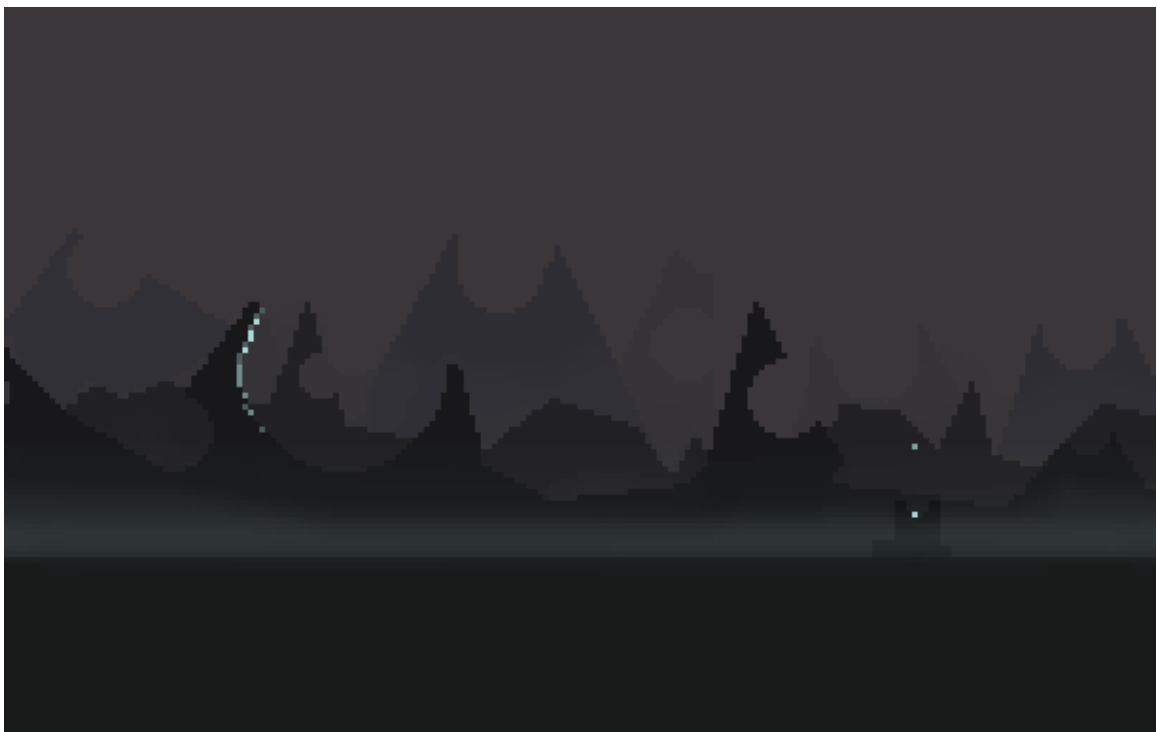
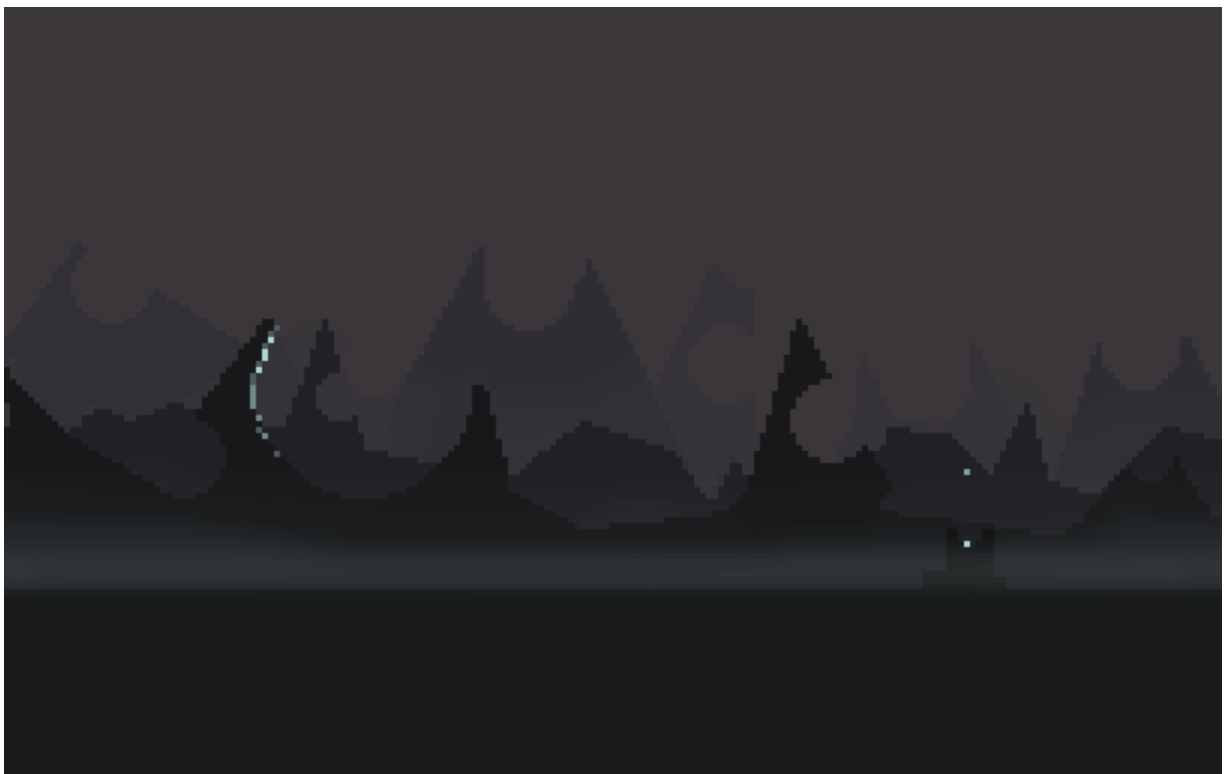
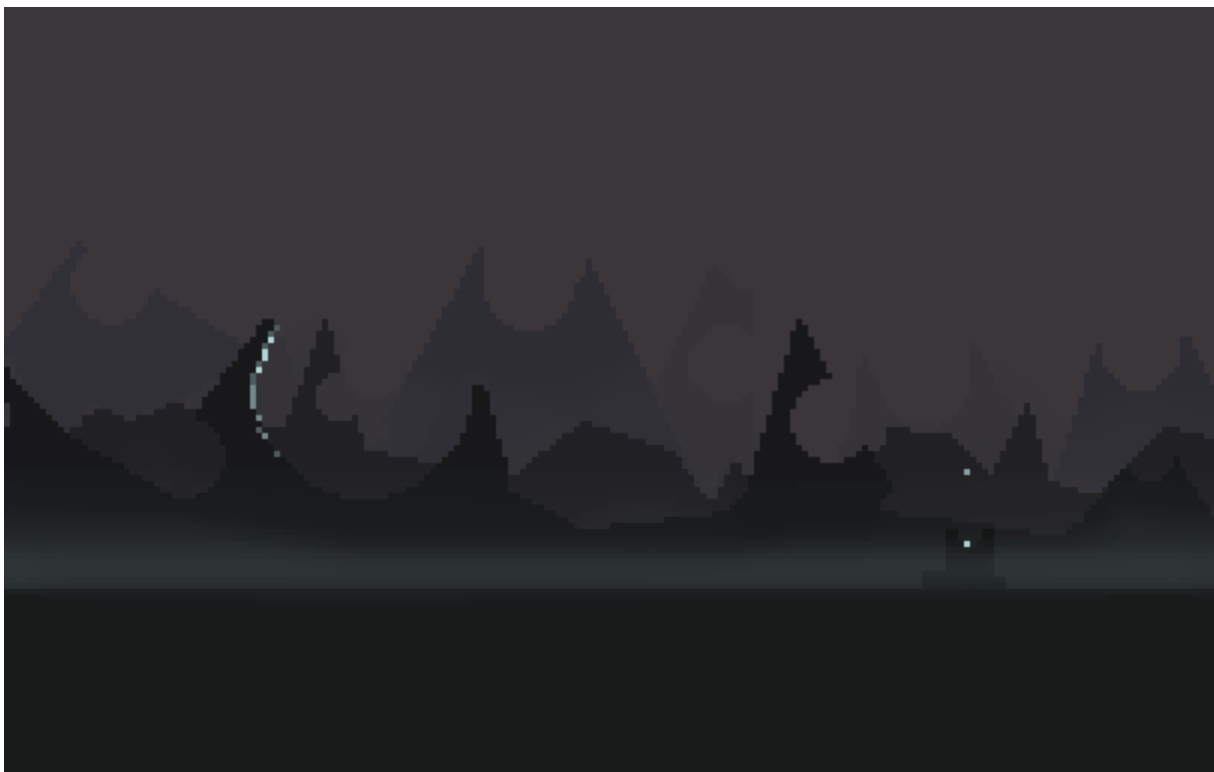


Figura 2: Temática artística de Ancient Markings





Inimigos: Flower, Shotgunner Bot, Dagger Mushroom, Mushroom Archer, Bomb Droid, mais ao fim: Shielder, Temple Guardian.

A *Figura 2* ilustra a identidade visual de Ancient Markings. Ancient Markings é a área central do mapa, interligando Stained Grove à esquerda, Penumbra Depths à direita e Enlightened Capital acima e à esquerda, com uma longa subida. Essa área é marcada pela eletricidade, uma tecnologia ancestral desconhecida que está presente em árvores, montanhas e inimigos, que começaram a usar a energia para se adaptar ao território hostil.

A parte inferior de Ancient Markings é segura, o jogador atravessa as salas vendo áreas por onde poderia passar se seu pulo alcançasse uma distância horizontal maior (com o dash para frente). O jogador enfrenta alguns Shotgunner Bots e Mushroom Archers, até chegar em Penumbra Depths. Próxima a parte central esquerda da área, o jogador também pode desbloquear a forma de Mushroom Archer.

A parte central de Ancient Markings é uma série de plataformas flutuantes com diferentes níveis de separação entre si, algumas das plataformas são mais largas

e seguras. Em uma caverna opcional no meio da área, o jogador pode desbloquear a forma de Dagger Mushroom. Essas salas compõem boa parte da área, levando até a saída para Enlightened Capital, onde o jogador encontra o laboratório de Shadow of Storms e enfrenta o boss.

Na parte superior de Ancient Markings existe um templo flutuante no formato de um losango, que só pode ser alcançado por uma entrada na parte direita de Enlightened Capital. Nesse templo o jogador pode desbloquear opcionalmente a forma de Shielder, na extremidade direita do losango. Na parte central, que pode ser alcançada dando a volta pela parte direita e descendo e voltando pela esquerda, o jogador pode desbloquear a forma de Temple Guardian (que também possibilita a continuação da exploração de Enlightened Capital). A forma de bomb droid também pode ser obtida em uma sala na parte superior do losango que só pode ser alcançada com uma forma com voo.

Enlightened Capital

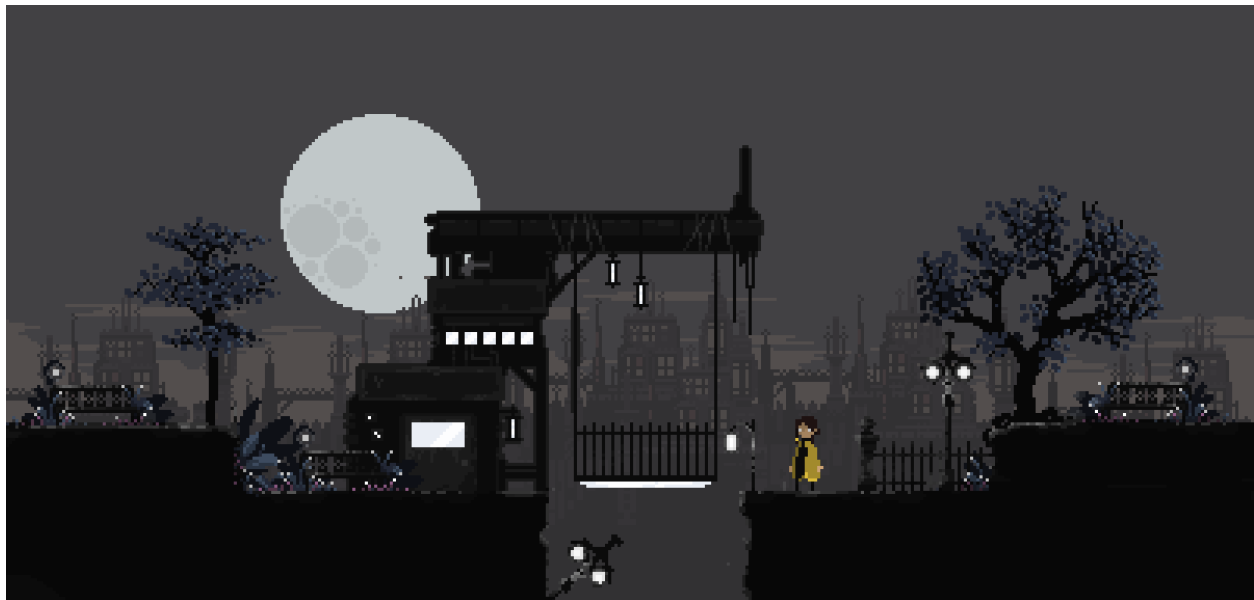


Figura 3: Tema artístico da parte superior de Enlightened Capital



Figura 4: Tema artístico da parte inferior de Enlightened Capital

Inimigos: Flower, Dark Warden, Caged Spider, do meio ao fim: Temple Guardian, Caged Shocker, Flame Bot.

Enlightened Capital é a antiga capital onde os humanos viviam antes do acidente do Heart Hoarder. A área é dividida em duas subáreas, a superior, ilustrada pela *Figura 3*, e a inferior ilustrada pela *Figura 4*. O jogador intercala a exploração entre as duas partes até o final da área. A forma Caged Spider é desbloqueada no meio da fase, possibilitando passar por passagens pequenas e intercalar entre a parte superior e inferior de Enlightened Capital com mais facilidade.

O jogador começa a exploração da área pela parte subterrânea, vendo algumas partes onde poderia alcançar se tivesse um salto um pouco mais alto. Ainda no início da área, o jogador pode explorar uma parte opcional e desbloquear a forma de Dark Warden. Explorando um pouco mais, o jogador é impedido de prosseguir por uma plataforma alta, ao lado de uma passagem de volta para o templo de Enlightened Capital, onde pode desbloquear o Temple Guardian e a habilidade de pulo alto.

Voltando para a área, o jogador agora pode subir e sair da parte subterrânea, e começa a intercalar entre as duas partes enquanto enfrenta os inimigos. O jogador volta a descer na área e a subir novamente, encontrando o teleporte da

área. Pouco depois, encontra o altar de Caged Spider e começa a intercalar entre a parte superior e inferior da área com mais frequência para progredir.

No final da área, chega na entrada do antigo laboratório subterrâneo de Shadow of Storms, mas precisa enfrentar o Ancient Guardian, que bloqueia a entrada, para poder continuar explorando a subárea. No fim dessa subárea, o jogador encontra o altar de Caged Shocker e pode voltar para Penumbra Depths com a Iluminação constante da forma.

Penumbra Depths



Figura 5: Temática artística Penumbra Depths

Inimigos: Flower, Blinding Spider, Shotgunner Bot, Shock Sweeper, Wheel Bot, mais ao fim: Caged Shocker, Assassin, Flame Bot e Orb Mage.

A *Figura 5* ilustra a identidade visual de Penumbra Depths. Penumbra Depths é uma área subterrânea com atmosfera bastante assustadora, repleta de inimigos poderosos e várias salas escuras, com diferentes níveis de sombra. O jogador pode usar formas com Iluminação para navegar pela área.

Na primeira vez que o jogador explora a área, o jogador passa por salas menos escuras e encontra Flower, Blinding Spider, Shotgunner Bot, Shock Sweeper e Wheel Bot, explorando a parte superior da área, até encontrar o altar de Shock Sweeper ou Wheel Bot, desbloqueando o dash para frente para continuar explorando Ancient Markings.

Para desbloquear a habilidade, os jogadores entram em uma sala maior com três saídas à esquerda, além da entrada e uma sala de save à direita. A saída do meio só pode ser alcançada com a habilidade e leva para um atalho de volta para a saída da área para Ancient Markings. A saída de cima leva para salas até o altar de Shock Sweeper que são rodeada de combates difíceis em salas cada vez mais escuras. Já a saída de cima tem salas que levam ao altar de Wheel Bot, focadas em desafios de plataforma, também em salas cada vez mais escuras.

Entretanto, se o jogador quiser se aventurar e explorar a parte inferior de Penumbra Depths, vai se deparar com salas muito escuras e algumas onde não consegue enxergar praticamente nada além do próprio personagem. Nessas salas, o jogador também vai enfrentar Assassin, Flame Bot e Orb Mage, inimigos poderosos no estágio inicial do jogo. Atravessando algumas salas escuras, o jogador pode encontrar o altar de Assassin, esse altar é difícil de alcançar no início do jogo, mas mais razoável do que os que vem a seguir na área, que exigem enfrentar vários inimigos poderosos no escuro completo. Essa parte da área é pensada para quando o jogador desbloquear formas com iluminação constante, depois de explorar Enlightened Capital, mas pode ser completamente explorada por um jogador habilidoso o suficiente.

Explorando mais os interiores escuros de Penumbra Depths, que em muitas partes são escuras até para formas com iluminação forte, o jogador pode encontrar o altar de Orb Mage e Flame Bot, cada um em um lado, em salas opcionais. Conforme avança, o jogador começa a se aproximar de Crimson Peaks

e de Tarnished Widow, o boss da área. Depois de enfrentar o boss, o jogador encontra um altar de Ghoul, que permite avançar, através das poças de sangue, para Crimson Peaks.

Crimson Peaks

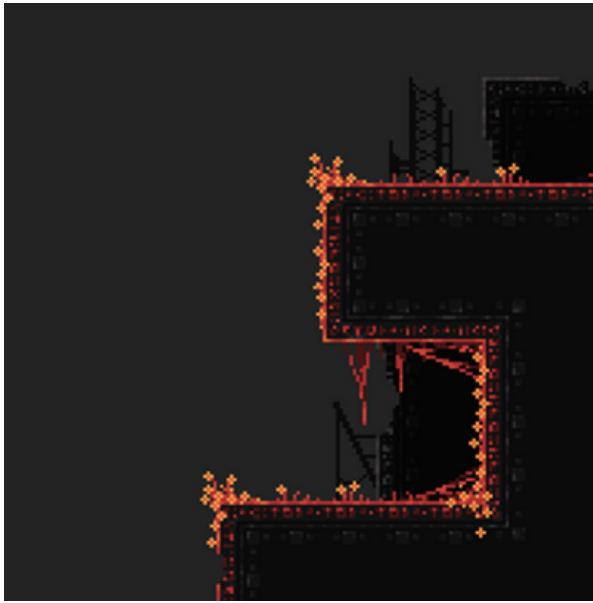


Figura 6: Identidade Visual 1 de Crimson Peaks

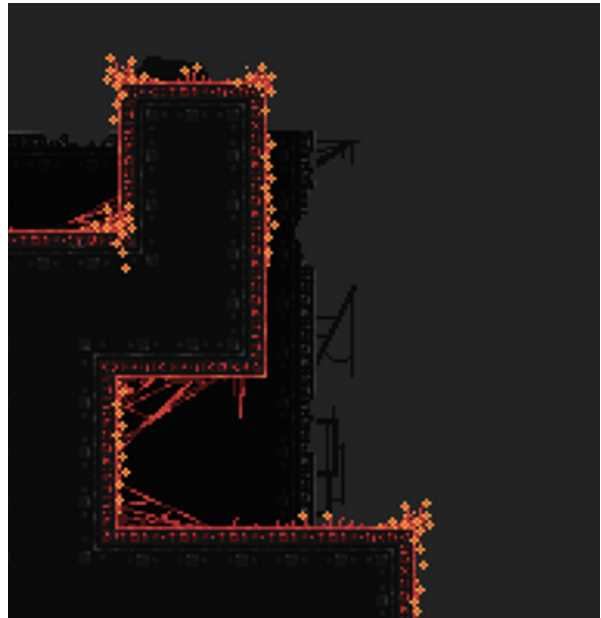


Figura 7: Identidade Visual 2 de Crimson Peaks

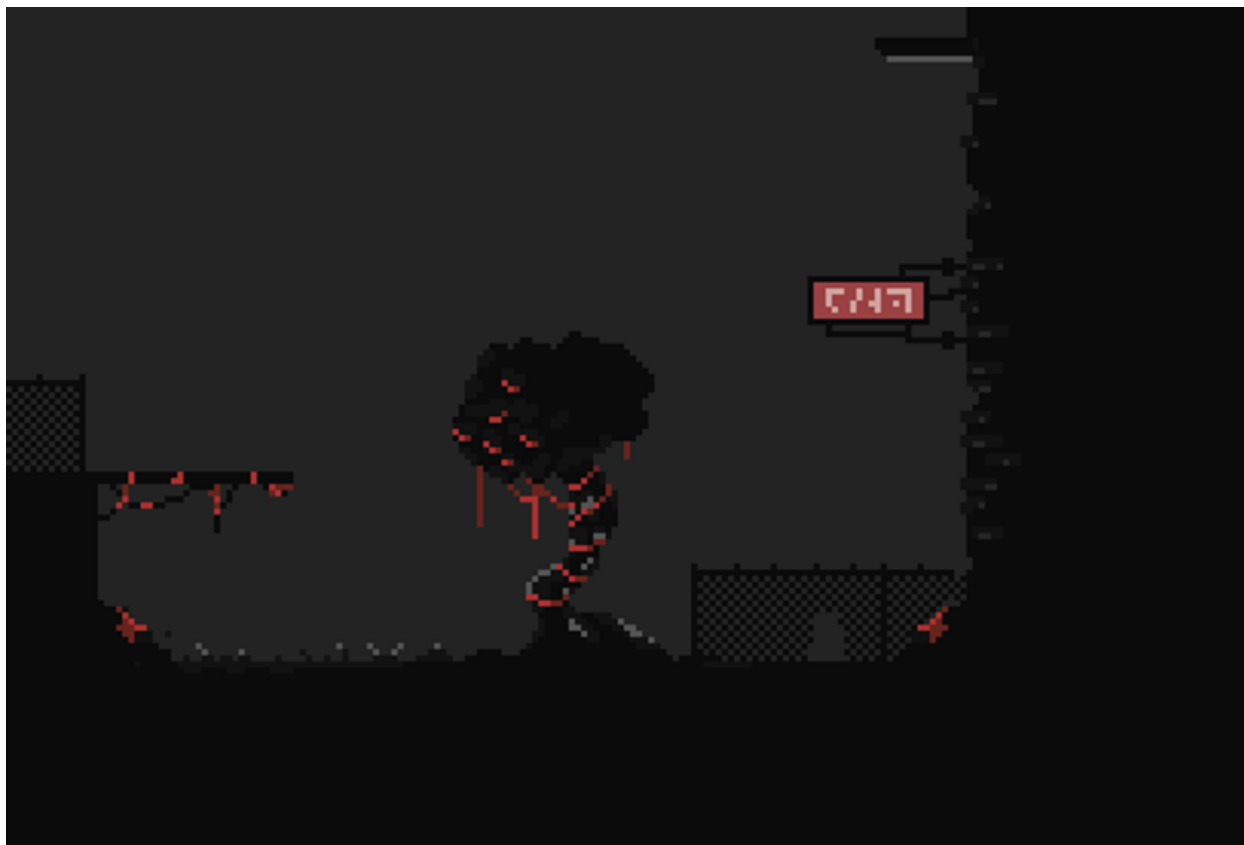


Figura 8: Identidade Visual 3 de Crimson Peaks

Inimigos: Flower, Assassin, Orb Mage, Ghoul, Summoner, Spitter, mais ao fim: Blood Knight, Temple Guardian.

Crimson Peaks é a área final do jogo, está é ilustrada pelas *Figuras 6,7,8*. Crimson Peaks é formada por duas montanhas com poças de sangue e inimigos com a mesma temática. Entre as duas montanhas existe um grande lago de sangue que pode ser explorado.

No início da área, o jogador pode explorar salas opcionais subindo a montanha para desbloquear a forma de Spitter. No meio da área, antes do grande lago de sangue, o jogador desbloqueia o altar de summoner, que permite voar e explorar áreas anteriores, tanto nessa área quanto em áreas anteriores, desbloqueando uma série de upgrades e formas.

A última transformação desbloqueada, na montanha que leva a Heart Hoarder, é a forma de Blood Knight, uma das formas mais versáteis em termos de habilidades

e ataques. Algum tempo depois de desbloquear essa forma, o jogador encontra Heart Hoarder.

Historia

Background

Depois de conhecer as outras flores e espécies de **Stained Grove**, os jogadores vão seguir para outras áreas, mas vão se deparar com o primeiro boss, **The Colossal**, em uma sala que contém ele, totalmente diferente das outras salas de **Stained Grove** e das outras salas de **Ancient Markings** que explora em seguida.

O jogador segue conhecendo o mundo, e ao passar para Penumbra Depths, também vê os primeiros traços de **Crimson Peaks**, em poças de sangue que levam para a área. Seguindo a exploração, o jogador volta para **Ancient Markings**, e encontra **Shadow of Storms**, em seu pequeno laboratório de **Ancient Markings**, que também é cheio de altares de transformação desativados. Ainda sem ter muita noção da importância dele para a história o jogador enfrenta e derrota o personagem, que apesar de seus esforços, não é forte o suficiente para se proteger nesse novo mundo que ele mesmo criou.

Quando o jogador chega em **Enlightened Capital**, começa a perceber que existia uma civilização humana no mundo, a partir da cidade e dos traços de destruição causados por **Heart Hoarder** e seus lacaios. Perto do teleporte da área, o jogador também vê registros de **Shadow of Storms** e uma premiação concedida a ele. Depois de explorar um pouco mais, o jogador chega no antigo laboratório de **Shadow of Storms**. E segue o jogo enfrentando Ancient Guardian, desbloqueando a Iluminação constante com Caged Shocker e voltando para Penumbra Depths.

O jogador explora Penumbra Depths normalmente, até chegar em uma área com poças de sangue, e corpos mortos, onde encontra e enfrenta **Tarnished Widow**. Depois de derrotar o boss, o jogador desbloqueia a forma de Ghoul e pode explorar **Crimson Peaks**.

Em **Crimson Peaks**, o jogador encontra corpos de ghouls enforcados, outros derrotados pelo caminho e poças de sangue. A ambientação é sinistra e os inimigos são poderosos, é necessário seguir com muito cuidado. Depois de

explorar a montanha do leste e o lago de sangue, o jogador sobe a montanha do oeste e encontra Heart Hoarder, onde acontece o combate final.

Inimigos e Transformações

Estados

- **Idle:** O Agente também pode andar de um lado para o outro sem cair em um buraco, variações podem ter pulos, ou dashes além de andar.
- **Attack:** Como o Agente ataca, este estado é único para cada um dos Agentes e é descrito na subseção de **Comportamento** de cada Agente.
- **Chase:** Chase também pode possuir variações como pulos ou dashes além de andar.

Wheel Bot



Sprite 5: Wheel Bot

Vida: 5

Munição:

2

Chance de atordoamento:

30%

Ataques:

Disparo: Causa 1 de dano e tem alcance curto.

Dash para frente (habilidade especial): Causa 2 de dano e usa 1 munição.

Shock Sweeper



Sprite 4: Shock Sweeper

Vida: 5

Munição:

2

Chance de atordoamento:

30%

Ataques:

Slam: Ataque lento que causa 2 de dano.

Habilidade: Dash para frente. Seu disparo abre portas.

Comportamento: Quando o jogador chega em sua área de detecção (área do alcance do disparo), começa a atirar no jogador, parado. Se o jogador sair de sua área de alcance, segue o jogador. Se o jogador estiver muito próximo, usa um dash para frente (só pode usar uma vez).

Flame Bot



Figura 7: Flame Bot

Vida: 8

Munição:

0

Chande de atordoamento:

Ataques: Flamethrower: Ataque de longa distância com alcance médio, causa 4 de dano.

Habilidade: Flamethrower tem iluminação alta.

Dash para frente (habilidade especial): Causa 2 de dano e usa 1 munição.

Spin Slam: Causa 2 de dano, esse ataque pode ser executado depois do dash para frente.

Habilidade: Dash para frente. Ataques paralisantes.

Assassin



Sprite 6: Assassin

Vida: 8

Munição:

6

Chande de atordoamento:

20%

Ataques:

Slash: Causa 2 de dano, é bastante rápido e pode ser conectado a um segundo slash com o botão de atacar.

Dash para frente (habilidade especial): Causa 3 de dano e usa 2 munições.

Slice: Causa 3 de dano, esse ataque pode ser executado depois do dash para frente.

Dagger Mushroom



Sprite 9: Dagger Mushroom

Vida: 6

Munição:

3

Chande de atordoamento:

25%

Ataques:

Throw dagger: Golpe de longa distância curto, causa 2 de dano.

Dash para frente (habilidade especial): Causa 3 de dano e usa 1 munição, se for usado no chão, tem uma animação diferente se for usado no ar.

Dagger Slash: Causa 2 de dano, pode ser usado depois de um dash para frente no chão.

Habilidade: Dash para frente.

Comportamento: Quando o jogador se aproxima de sua área de detecção (alta), começa um ataque Arrow Laser, se dois jogadores estiverem na sua área de ataque e na mesma direção,

Habilidade: Pulo alto. Dash para frente.

Comportamento: Quando o jogador se aproxima de sua área de detecção (média), corre até o jogador e faz os dois slashes quando alcançar a área do ataque. Depois, pula por cima do jogador para o outro lado e ataca novamente (por exemplo, se o jogador estava na posição $x = 0$ e o inimigo em 100, vai para posição -100). Se o jogador sair de sua área de ataque, faz um slash para frente na direção do jogador (só pode usar uma vez).

Orb Mage



Sprite 8: Orb Mage

Vida: 5

Munição:

4

Chance de atordoamento:

10%

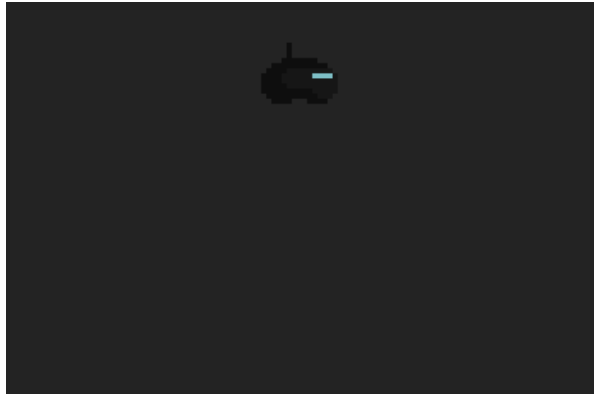
Ataques:

Magic Beam: Ataque à distância com alcance curto, causa 3 de dano.

Magic Explosion: Ataque à distância com alcance grande,

faz um Backwards Laser (só pode usar uma vez). Não segue os jogadores.

Bomb Droid



Sprite 11: Bomb Droid

Vida: 3

Munição:

0

Chande de atordoamento:

10%

Ataques: Bomb: Dispara uma bomba que cai e explode em contato com o chão, causando 2 de dano em área.

Habilidade: Voo.

Caged Spider

causa 4 de dano.

Cura (habilidade especial): Se concentra por 0.5 segundo para restaurar 2 de vida, usa 2 munições.

Habilidade: Tem iluminação constante alta.

Mushroom Archer



Sprite 10: Mushroom Archer

Vida: 4

Munição:

3

Chande de atordoamento:

20%

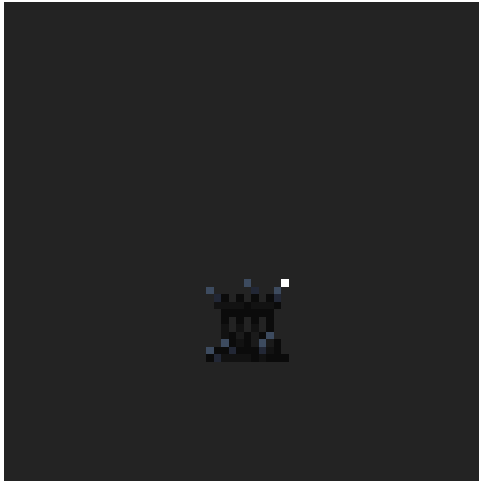
Ataques:

Arrow Laser: Um raio de longo alcance que causa 2 de dano.

Backwards Laser (habilidade especial): Desvio para trás com raio de longo alcance que causa 3 de dano e custa 1 munição.

Habilidade: Backwards Laser abre portas.

Comportamento: Se aproxima do jogador depois que entrar em sua área de detecção (curta), ataca, fica parado por 1 segundo e volta a atacar.



Sprite 13: Caged Spider

Vida: 6

Munição:

0

Chance de atordoamento:

50%

Ataques: Explosão elétrica: Causa 2 de dano e é paralisante.

Habilidade: Tamanho pequeno.

Dark Warden

Shielder



Sprite 12: Shielder

Vida: 9

Munição:

2

Chance de atordoamento:

10%

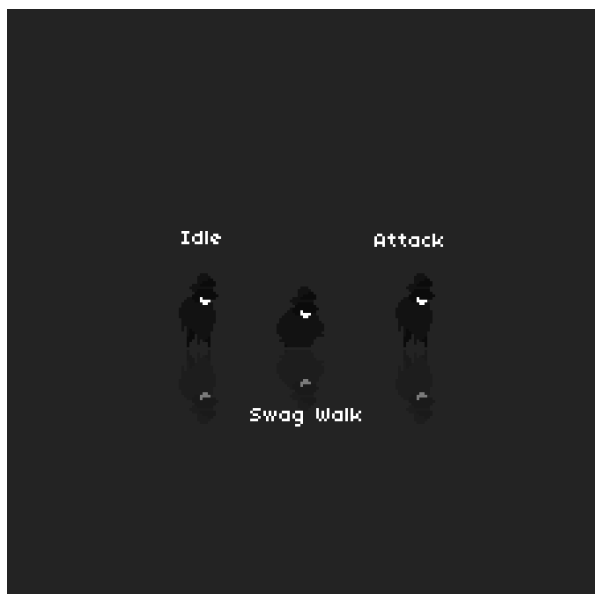
Ataques:

Disparo: Ataque de longa distância curto, causa 2 de dano.

Shield Bash (habilidade especial): Ataque corpo a corpo que causa 4 de dano e custa 2 munição.

Habilidade: Ataques paralisantes.

Temple Guardian



Sprite 15: Dark Warden

Vida: 6

Munição:

0

Chande de atordoamento:

20%

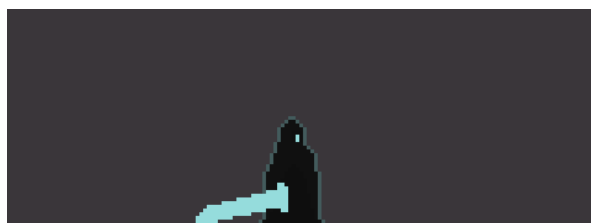
Ataques: Magic Explosion: Explosão de curto alcance que causa 3 de dano.

Habilidade: Magic explosion pode abrir portas.

Ghoul



Sprite 17: Ghoul



Sprite 14: Temple Guardian

Vida: 8

Munição:

2

Chande de atordoamento:

20%

Ataques:

Forward Slash: Corte com a espada para frente que causa 2 de dano. Pode ser conectado ao back slash com o botão de atacar.

Back Slash: Corte com a espada para trás que causa 2 de dano.

Energy Explosion (habilidade especial): Explosão de energia com alcance largo que causa 4 de dano e custa 1 munição.

Habilidade: Pulo alto.

Caged Shocker

Vida: 2

Munição:

0

Chande de atordoamento:

30%

Ataques: Flesh Expansion: Causa 2 de dano.

Habilidade: Energia de sangue.

Summoner



Sprite 18: Summoner

Vida: 6

Munição:

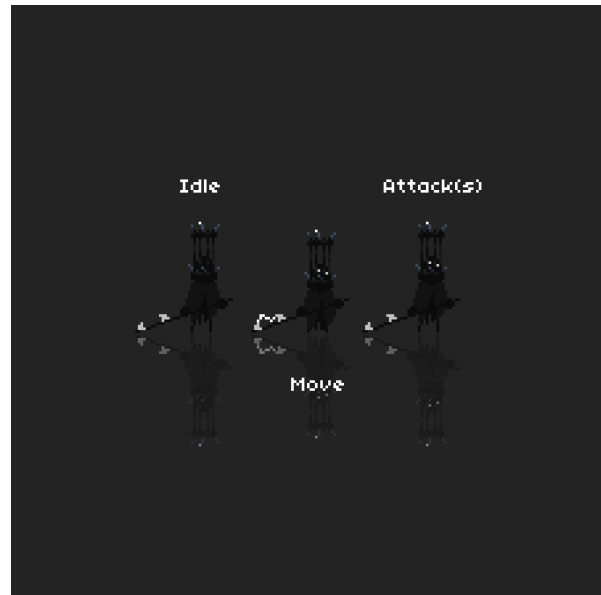
4

Chande de atordoamento:

5%

Ataques: Invocação de Ghouls (ataque especial): Invoca um Ghoul ao seu lado. Ataque muito lento, usa duas munições.

Habilidade: Energia de sangue. Voo.



Sprite 16: Caged Shocker

Vida: 8

Munição:

0

Chande de atordoamento:

20%

Ataques: Slash: Causa 3 de dano, é paralisante e pode ser conectado a um segundo slash com o botão de atacar.

Habilidade: Pulo alto. Tem iluminação constante alta.

Spitter



Sprite 19: Spitter

Vida: 4

Munição:

0

Chande de atordoamento:

15%

Ataques: Blood Spit: Ataque a longa distância com alcance muito longo, causa 3 de dano.

Habilidade: Energia de sangue. Blood Spit pode abrir portas.

Blood Knight



Sprite 20: Blood Knight

Vida: 10

Munição:

8

Chande de atordoamento:

10%

Ataques:

Slash: Ataque corpo a corpo que causa 3 de dano e pode ser conectado a um segundo slash.

Dash para frente (habilidade especial): Causa 4 de dano, usa 2 de munição e pode ser conectado a

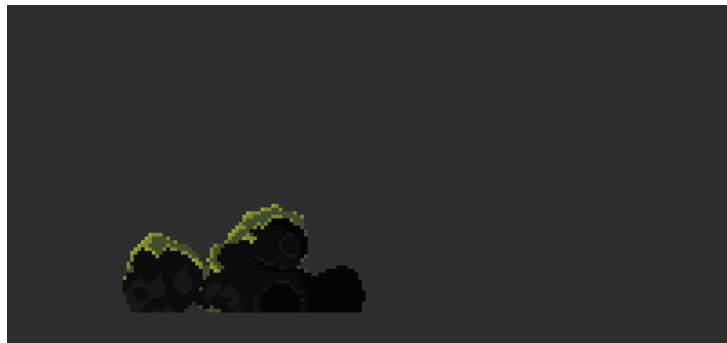
outro dash para frente com o botão de atacar.

Poça de sangue: Forma e entra em uma poça de sangue no chão, ficando invulnerável por 5 segundos e permitindo se movimentar lentamente (sem pular). No fim do tempo, sai causando uma pequena explosão de sangue que causa 8 de dano e usa 6 de munição. Pode ser usado com o botão de usar habilidade depois de um dash para frente.

Habilidade: Energia de sangue. Pulo alto. Dash para frente.

Bosses

The Colossal

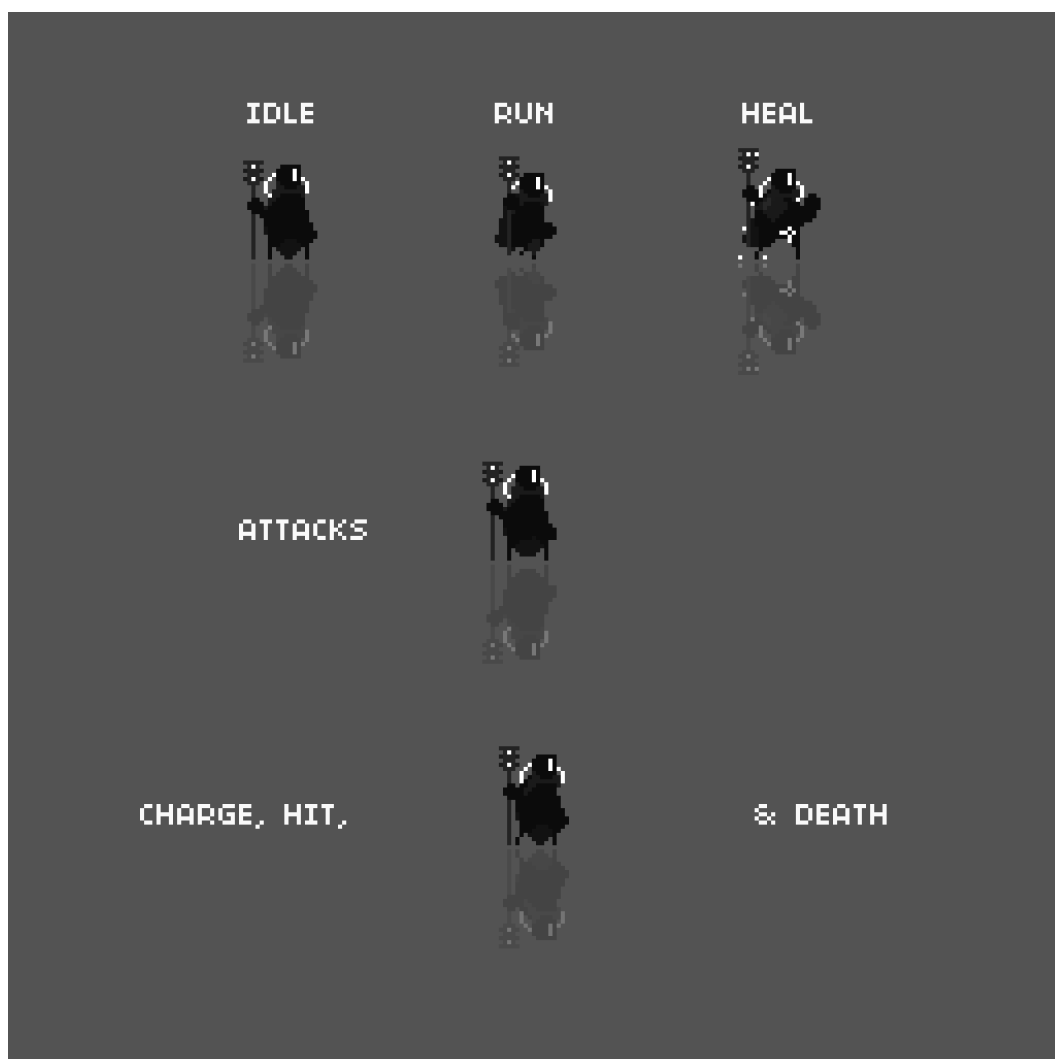


Sprite 10: The Colossal

The Colossal é o boss de Stained Grove, é um dos primeiros experimentos de Shadow of Storms, um robô que saiu de controle e foi aprisionado em uma sala entre Stained Grove e Ancient Markings.

The Colossal tem 16 de vida e se move lentamente, com um delay de 1 segundo depois do fim de cada animação de ataque. Ele se movimenta até o jogador mais próximo e faz um disparo com seu canhão. Se dois jogadores estiverem na mesma área, ou se todos os jogadores se afastarem muito de sua área de ataque, ele prepara um ataque de canhão mais forte. Se um jogador estiver atrás dele, ele dá um soco no chão e se vira. Seus ataques causam 1 de dano, o ataque mais forte do canhão causa 2 de dano.

Shadow of Storms



Sprite 11: Shadow Of Storms

Shadow of Storms é o boss de Ancient Markings, ele é um cientista muito importante para a história do jogo, desenvolvendo uma série de tecnologias e todos os bosses que o jogador enfrenta. Mais informações sobre ele podem ser lidas na sessão de background de história do documento.

Shadow of Storms tem 25 de vida, se movimenta rapidamente e todos os seus ataques são paralisantes, com um cooldown de 0.5 segundos entre eles, cada ataque dele é direcionado a um jogador, intercalando entre eles. Quando chega em 18 e 8 de vida, ele corre e começa a se curar por 5 segundos, restaurando 1 de vida por segundo, mas os jogadores podem continuar atacando ele nesse estado.

Seu ataque principal é um golpe com cajado que, se acertar um jogador, pode ser conectado em outro para fazer até três golpes consecutivos. Shadow of Storms corre rapidamente, causando dano caso um jogador entre em contato, caso todos os jogadores estiverem longe dele. Seus ataques causam 1 de dano.

Ancient Guardian



Sprite 12: Aient Guardian

Ancient Guardian é o boss de Enlightened Capital. Ele é o guarda do antigo laboratório de Shadow of Storms e bloqueia a entrada para o laboratório.

Ancient Guardian tem 10 de vida e não se move, mas se teleporta em sua sala três vezes, quando atinge 8, 5 e 3 de vida. Seus ataques acontecem a cada cinco segundos e tem uma pequena janela de tempo quando os jogadores podem atacar, nos outros momentos, Ancient Guardian é protegido por uma barreira de eletricidade que impede que receba dano.

Seus ataques causam 2 de dano, se um jogador estiver próximo, dispara um laser seu olho que segue na direção de outro player se houver um, se o jogador mais próximo estiver a uma distância média, dispara um blast de energia na sua direção e, se estiver mais distante, uma sequência de raios de energia que cobrem a tela de cima a baixo.

Tarnished Widow



Figura 13: Identidade visual de Tarnished Widow



Sprite 14: Tarnished Widow

Tarnished Widow é o boss de Penumbra Depths. Ele foi criado durante o massacre de Heart Hoarder quando alguns corpos humanos se mantiveram se

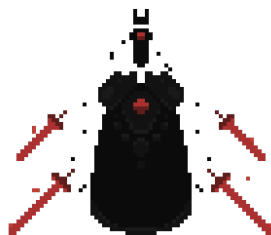
aglomerando e compartilhando uma rede de sangue por todos os corpos que mantem Tarnished Widow vivo.

Tarnished Widow é lento e vulnerável, mas tem 50 pontos de vida. Seus ataques tem um cooldown de 1.5 segundos entre eles, 3 de dano e são intercalados. Ele pode andar lentamente até o jogador mais próximo e usar uma de suas “garras” para atacar, fincando ela no chão. Também pode disparar um jato de sangue para frente, causar uma pequena explosão de sangue em sua volta, ou, por fim, pular, ficando invisível por 0.5 segundos e cair em cima de um jogadores (escolhidos aleatoriamente).

Heart Hoarder



Figura 15: Identidade Visual Heart Hoarder



Sprite 24: Heart Hoarder

Heart Hoarder é o boss de Crimson Peaks, último boss enfrentado no jogo. Ele é o resultado do último experimento de Shadow of Storms, que causou a destruição da humanidade e agora está corrompendo o mundo com sangue.

Heart Hoarder tem 35 pontos de vida e ataca rapidamente, com 0.5 segundos de cooldown entre ataques. Ele foca em derrotar um jogador de cada vez, começando pelo mais próximo, depois segue no que está com menos vida. A cada 8 pontos de vida que perde, ele faz um ataque especial em que cai com rapidez no chão e joga suas 4 espadas para os dois lados, esse ataque causa 3 de dano.

Seu primeiro ataque acontece enquanto se move em direção ao jogador se estiver distante, fazendo múltiplos cortes rápidos com uma espada, cada ataque causa 1 de dano. Quando está próximo do jogador, ataca com as 4 espadas para os dois lados, cada ataque causa 2 de dano.

Objetos Interativos

Painel



O painel é pode ser ativado com o botão de ação. Ao interagir com ele, o jogo salva a sala e posição no mapa, formas e upgrades desbloqueados, forma atual dos jogadores e salas desbloqueadas no mapa.

Teleporte

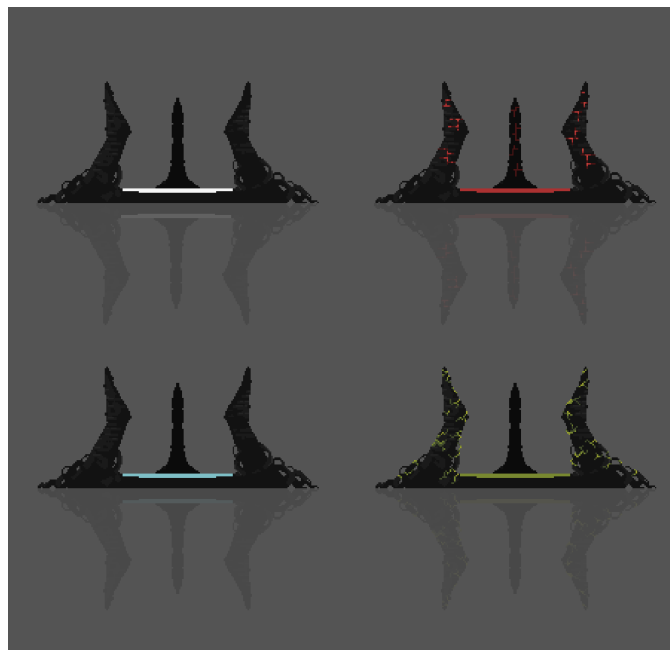


Figura 16: Teleportes

O teleporte, ilustrado pela *Figura 16* pode ser ativado com o botão de ação. Ao interagir com ele, o jogador pode escolher um outro teleporte no mapa e se mover diretamente para sua sala e posição.

Terminal de mapa

O terminal de mapa desbloqueia salas visíveis no mapa, cada terminal desbloqueia um conjunto de salas diferente.

Upgrade de munição

Quando o jogador entra em contato com esse objeto (não é necessário ativar), todos os jogadores recebem mais 1 de munição cumulativamente em formas em que a munição inicial é maior que 0.

Upgrade de chance de atordoamento

Quando o jogador entra em contato com esse objeto (não é necessário ativar), a chance de causar atordoamento depois de derrotar um inimigo aumenta em 5% cumulativamente. Esse boost é aplicado antes do boost de atacar pelas costas.

Por exemplo, em um inimigo com 20% de chance de atordoamento, mais 1 upgrade de 5% levaria a 25% de chance de atordoamento se for derrotado pela frente e 50% de chance se for derrotado pelas costas.

Poça de sangue

Enquanto um personagem estiver em contato, diminui a velocidade de deslocamento pela metade, impede pulos e causa 1 de dano por segundo. Formas com habilidade energia de sangue ignoram esses efeitos e podem pular ilimitadamente dentro da poça, se for profunda o suficiente.

Interface

Mapa

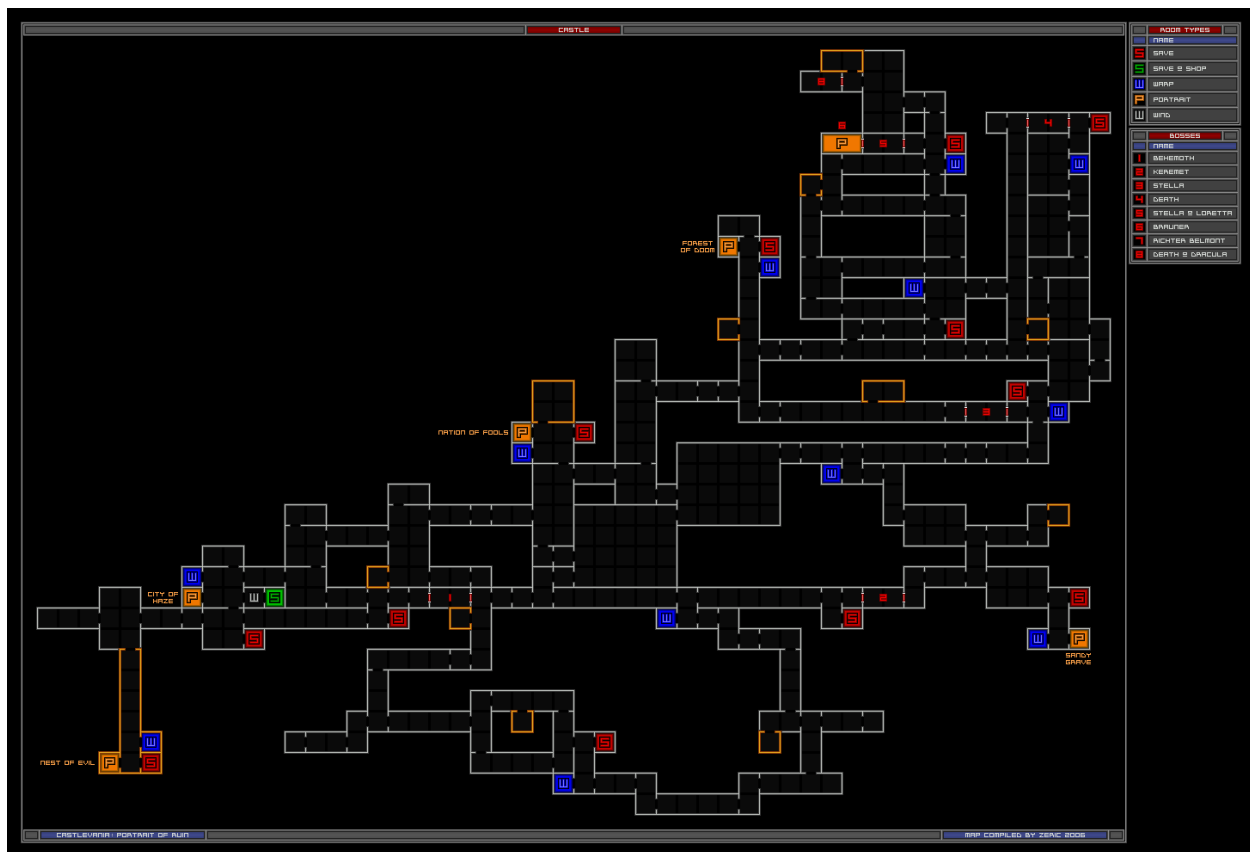


Figura 17: Exemplo de mapa

A qualquer momento, o jogador pode abrir a tela com informações do mapa, mostrando salas por onde já passou, ou que foram desbloqueadas por um terminal de mapa. O mapa indica a posição atual dos jogadores e também tem um indicador especial para salas com painel, teleporte e upgrades que ainda não foram coletados. Quando o mapa é aberto, o jogo é pausado, e pode ser fechado apertando o botão de mapa ou de pausa, despausando o jogo.

Sons

Audios

- Hover botão menu/pausa
- Iniciar o jogo

- Abrindo o mapa
- Dash pra frente
- Shock Sweeper
- Slam
- Spin Slam
- Wheel Bot:
 - Disparo
- Assassin
 - Slash 1
 - Slash 2
 - Slice