

O que precisamos saber para fazer esse jogo

Ele se passa dentro de um hotel, mas não é qualquer um, este é o famoso hotel Colossium, um dos mais conhecidos de Atenas. Um grupo de cultistas, chamados de enasékptos, usam esse hotel como seu esconderijo. Eles cultuam uma entidade em busca de encontrar um lugar em que eles possam viver felizes e para alcançar isso, eles querem mudar o seu avatar, controlando a entidade e assim abrindo uma porta para esse lugar. Para isso, eles primeiro transformaram o hotel em algo diferente, um grande labirinto, onde essa entidade reside. Sabendo que ao fazer isso, muitas forças que se encontram espalhadas pela Grécia iriam tentar impedi-lá, eles atacaram diversos locais ao mesmo tempo, espalhando o caos ao redor de Atenas.

Agora o grupo segue subindo o labirinto para realizar o seu objetivo.

Do outro lado, para impedir isso um grupo de pessoas que tentam manter tudo correto lutam contra esses cultistas, no meio de uma de suas lutas, eles conseguem ver um recado deixado por um homem. A carta dizia sobre um grande problema que assola Atenas, além de deixar as suas queridas anotações para o grupo. Descobrendo isso, eles não perdem tempo e correm rumo ao hotel, chegando lá eles conseguem ver mais um grupo, essas pessoas usam máscaras de ouro, elas apenas olham para frente e falam que a partir de agora, tudo vai mudar, é nesse ponto em que a humanidade vai conhecer o verdadeiro significado do “Fim”, ao seu redor é possível ver marcas de batalha, alguns parecem um pouco feridos.

Ao preparar os seus Hesíodus eles entram pela porta da frente do hotel, porém em busca do hall de entrada eles se deparam com várias paredes cheias de canos que vazam água, apenas o gotejar pode ser escutado, todas essas paredes parecem formar um labirinto, ao olhar para cima, percebesse vários andares do mesmo... olhando mais para

cima, uma silhueta de um grande, pássaro? O seu grande olho brilha na direção dos agentes.

Ren Nagi

Ren Nagi, AKA. guerreiro, acorda no hall de entrada do hotel, que parece estar destruído, alguns corpos caídos podem ser vistos.

- Logo no início de sua gameplay ele encontra uma grande porta que dá para a sala do boss, porém dois grandes pedaços de pedra, que vão de uma ponta a outra da sala, parecem estar impedindo a sua passagem, aqui ele conhece o aventureiro.
- Conhece um aventureiro, que diz ser de terras talvez próximas, ele não é humano, mas tem consciência. Ele diz que atrás da porta, a criatura que comanda este andar murmura, diz também sobre uma possível chave para entrar;
- Em cima das pedras é possível ver uma sombra que se move de um lado para o outro, como se algo estivesse preso por correntes no teto.
 - Ideia de puzzle, uma boca que coloca encantamentos em sua espada, deixando ela em um estado líquido, permitindo que acerte lugares distantes, você não consegue atacar com isso, mas consegue fazer ações como apertar um botão, de longe.
 - Outro estado seria o de vento que lhe permite subir em áreas que você não conseguiria, você não consegue atacar com isso.
 - A única forma de trocar de forma é indo de uma boca para outra, assim para voltar ao normal você tem que achar uma boca que faça isso.
 - tendo assim 3 tipos de bocas diferentes, a ideia é que você não consiga bater com essas armas no começo, porém, mais para frente você consegue pegar melhorias que dão essa capacidade.
- Para chegar a uma chave, ele precisa quebrar grandes correntes, fazendo isso ele liberta o mago.

- Pegando a chave ele ainda tem mais um problema, ele precisa passar pelas paredes de pedra, aqui a gameplay vai passar para outro personagem.

Vivan Cyan

Vivan Cyan acorda dentro de um quarto com paredes e piso de madeira.

- Ela encontra um artefato que permite ver o passado de um certo homem (este seria o homem da carta, que os enasékptos pegaram para se tornar o futuro avatar).
- Diferente dos outros, ela vai focar mais na parte de puzzle do que em ação.
 - Ideia de puzzle: os locais em que ela está são uma mescla do hotel com as memórias do homem, assim permitindo com que ela consiga mudar de local, até mesmo levar objetos de um plano para o outro.
- Em uma das salas, tudo parece muito grande, uma janela se destaca, para a abrir, ela precisa tirar dois blocos de pedra do caminho (são os mesmos do guerreiro).
- Ao fazer isso ela acaba libertando uma criatura que usa uma grande chave como arma, esse seria o mini-boss da fase, ao ficar com pouca vida, a sua ultimate é liberada, ao ativá-la, dando um tiro na sua própria cabeça, a gameplay muda para outro personagem.

Asker Anderson

Asker Anderson acorda em um elevador, ao analisar, percebe que os botões vão do 1º andar até o 1º andar...

- Ao abrir a porta do elevador ele percebe que não possui chão, no seu horizonte ele consegue ver paredes que mesclam vários quartos de forma estranha e reta demais (não sei como explicar essa parte :>).
 - Ideia para usar nos puzzles: Ele consegue entrar e se locomover por linhas pretas que conectam pontos de

sombra, ele não consegue parar de se mover quando entra em uma.

- Encontra uma estátua de um pássaro bípede em uma pose heróica.
- Vai encontrar um acampamento de cultistas, mas vai perceber que a maioria deles já estão mortos, os que sobraram parecem estar procurando por alguém (colocar pelo menos 2 batalhas em stealth fáceis antes, pq essa é mais complicada).
- Percebe uma construção com um telhado arredondado, mas sem portas, ele precisa entrar por uma das janelas, ao entrar ele se depara com um ser imponente no centro dessa construção, atrás dele uma grande porta dupla.
- Aqui começa a batalha contra o boss, porém é uma batalha diferente, se ele for visto é game over. Ele arranca uma de suas asas, mas percebe que ele é muito forte e volta a se esgueirar nas sombras, escuta portas abrindo, aqui a gameplay muda para outro personagem.

Noah Green

Acorda dentro de uma grande gaiola, ao seu lado ele consegue ver várias outras vazias e uma a distância é levada para algum lugar, ao seu redor apenas escuridão e corpos mortos.

- A sua gaiola é aberta por dois cultistas, um deles está com uma serra-elétrica.
 - ideia de puzzle: Ele consegue controlar o tempo em algumas plataformas, quando entra em modo de combate ele não consegue usar elas.
- Neste local uma grande criatura parece expandir as suas asas, essa criatura o persegue de tempos em tempos pelo local.
- Salva um homem que parece ser um médico, o mesmo usa a forma em que Noah encontrou para sair e o deixa preso, tendo que achar uma outra forma de escapar desse local.
- Ao sair da área das gaiolas gigantes, ele se depara com um acampamento cheio de cultistas, ele os derrota mas se encontra muito ferido, ele vai caminhando para um quarto próximo a

construção em que Asker terminou na fase passada, lá ele encontra o médico, que logo tenta o ajudar.

- Ao passar um tempo eles escutam um barulho que vai aumentando cada vez mais, a gameplay passa para outro personagem.

Ren Nagi PARTE 2

Ren está na sala do grande portão, que agora está com uma grande gaiola- vazia- no seu centro.

- Se falar novamente com o homem ele fala que você talvez tenha feito besteira e que todos paguem por isso, obviamente de uma forma educada e limpa.
- Ao caminhar para a porta, a sua chave é roubada pela gaiola que parece ganhar vida.
 - aqui você terá que usar as mecânicas de puzzle para conseguir derrotar esse mini-boss.
- Quando finalmente o derrota, Ren consegue colocar a chave que abre para o boss em que Asker estava batalhando anteriormente, porém, agora com apenas uma asa.
- Ele consegue o derrotar, porém quando está prestes a dar o seu último ataque, barulhos podem ser escutados, a grande criatura que perseguia Noah quebra a parede atrás deles pegando o boss e jogando Ren para longe, a gameplay muda para outro personagem.

Noah Green PARTE 2

Ao sair do quarto correndo, eles percebem que a criatura ainda está perseguindo Noah, ele corre para a construção do boss, ao quebrar a parede eles pulam para os lados, a criatura passa voando e parece tentar comer o boss.

- Aqui começa uma luta 1 v 1 v 1.
- Com o boss enfraquecido, a criatura é capaz de comê-lo, assim começando a última fase do boss, que o pega e joga no teto.
- Ao derrotar, ele cai e um elevador aparece na frente dele, ao entrar, a gameplay muda pela última vez.

Vivan Cyan PARTE 2

Ela está em um elevador, ao analisar, percebemos vários botões, eles vão do 1º andar para o 2º andar.

Ao sair ela se depara com uma linda vista, uma vasta planície com uma cidade a frente, um pássaro passa e tampa a visão, mostrando o nome do jogo e subindo os créditos.