



# **Frontier Plague**

## **A Western Tower Defense**

### **Game Design Document**

Eduardo de Oliveira Motta  
Gabriel Henrique Silva  
Matheus de Souza Meire da Silva

RA 148881  
RA 156514  
RA 140317

**Sistema do jogo desejado:** PC

**Público alvo:** Jogadores casuais e fãs de tower defense, 12-35 anos

**Classificação de idade:** 12 anos (violência cartunesca)

**Resumo da história do jogo, focando na jogabilidade:** Em um Velho Oeste alternativo, uma praga de ratos mutantes ameaça as pequenas cidades da fronteira. Como xerife local, você deve recrutar diferentes tipos de defensores para proteger as cidades. Cada defensor tem habilidades únicas e pode ser posicionado estrategicamente no mapa para enfrentar hordas de ratos com diferentes características.

**Os diferentes modos de jogar:**

**1. Campanha História**

- Progresso através de diferentes cidades
- Desbloqueia novos personagens e habilidades

**Diferenciais únicos:**

**1. Sistema de Dano Bidirecional**

- Diferente de outros tower defense, suas unidades podem ser danificadas
- Necessidade de curar/substituir unidades danificadas
- Gerenciamento de recursos mais profundo

**2. Progressão de Personagens RPG**

- Cada defensor pode subir de nível

**Produtos competidores:**

**1. Bloons TD 6**

- Referência para balanceamento e progressão
- Sistema de upgrades como inspiração

**2. Plants vs Zombies**

- Estilo visual cartunesco
- Simplicidade na interface

**3. Arknights**

- Sistema de dano às unidades
- Complexidade estratégica

**4. Kingdom Rush**

- Sistema de habilidades ativas
- Variedade de inimigos

**5. Guns'n'Glory**

- Mecânica de movimentação de unidades
- Temática faroeste como referência
- Sistema de poder de fogo escalável
- Gerenciamento de recursos durante as waves

<b>1. Mundo.....</b>	<b>5</b>
1.1. Arco Narrativo Completo.....	5
1.1.1. Introdução.....	5
1.1.2. Capítulo 1: O Cerco a Goldridge Canyon.....	5
1.1.3. Capítulo 2: A Ira da Terra.....	5
1.1.4. Capítulo 3: Areia e Sangue.....	5
1.1.5. Capítulo 4: Intervenção Divina.....	6
1.1.7. Capítulo Final: Sob a poeira do passado.....	6
1.2. Ambientação.....	7
1.2.1. Goldridge Canyon.....	7
1.2.2. Vilarejo Indígena.....	8
1.2.3. Deserto.....	8
1.2.4. Cidade em Ruínas e Igreja Fortificada.....	9
1.2.5. Mina Abandonada.....	9
1.2.6. Goldridge Canyon (Pós Batalha).....	9
<b>2. Níveis.....</b>	<b>10</b>
2.1. Progressão da História.....	10
2.2. Momentos Principais de Desenvolvimento Narrativo.....	10
<b>3. Personagens.....</b>	<b>11</b>
3.1. Xerife.....	11
3.2. Policial Pistoleiro.....	11
3.3. Policial Força Bruta.....	12
3.4. Fora da Lei.....	13
3.5. Índio Arqueiro.....	13
3.6. Andarilho.....	14
3.7. Padre.....	15
<b>4. NPCs.....</b>	<b>16</b>
4.1. Funcionário da Mineradora.....	16
4.2. Prefeito.....	16
4.3. Cacique.....	17
<b>5. Inimigos.....</b>	<b>18</b>
5.1. Rato Comum:.....	18
5.2. Rato Tanque:.....	19
5.3. Rato Curandeiro:.....	19
5.4. Rato Bomba:.....	20
5.5. Rato Tóxico.....	21
5.6. Rato Primordial.....	21
<b>6. Gestalt.....</b>	<b>22</b>
6.1. Tom Emocional.....	22

6.2. Emoções Provocadas.....	22
6.3. Elementos Sensoriais.....	23
6.3.1. Música:.....	23
6.3.2. Sons:.....	23
6.3.3. Design:.....	23
<b>7. Gameplay.....</b>	<b>23</b>
7.1. Componentes Técnicos.....	23
7.2. Movimentação da Câmera.....	23
7.3. Estrutura dos Níveis.....	23
7.4. Controle do Personagem.....	24
<b>8. Mecânicas.....</b>	<b>24</b>
8.1. Upgrades.....	24
8.2. Desbloqueamento de Personagens.....	24
8.3. Novos Inimigos.....	25
<b>9. Matriz de Combate.....</b>	<b>25</b>
9.1. Pistoleiros.....	25
9.2. Ratos.....	26
<b>10. Cutscenes.....</b>	<b>26</b>
Cutscene 1: Introdução.....	26
Cutscene 2: Reunião na Prefeitura.....	27
Cutscene 3: O Fora da Lei se Junta ao Grupo.....	27
Cutscene 4: Reunião Após a Batalha.....	28
Cutscene 5: Chegada ao Território Indígena.....	28
Cutscene 6: Após a Defesa do Vilarejo.....	29
Cutscene 7: Acampamento e Ataque Noturno.....	29
Cutscene 8: O Andarilho Entra na Luta.....	30
Cutscene 10: Chegada à Cidade Tomada.....	31
Cutscene 11: A Verdade sobre a Mina.....	31
Cutscene 12: Rumo à Mina.....	32
Cutscene 14: O Último Confronto e a Verdade Revelada.....	34

# **1. Mundo**

## **1.1. Arco Narrativo Completo**

### **1.1.1. Introdução**

A história se passa em um Velho Oeste alternativo, onde uma misteriosa praga de ratos mutantes começa a ameaçar pequenas cidades fronteiriças. Inicialmente, os relatos são dispersos e não levados a sério, mas logo os ataques se tornam mais frequentes e alarmantes. O protagonista, o xerife Harlan Earp, é o primeiro a testemunhar o verdadeiro perigo da infestação quando sua própria cidade, Goldridge Canyon, é atacada. Reconhecendo a gravidade da situação e, a pedido desesperado do prefeito Bartholomew "Bart" Jennings, ele decide recrutar foras da lei e defensores para combater os ratos mutantes.

### **1.1.2. Capítulo 1: O Cerco a Goldridge Canyon**

A primeira batalha ocorre em Goldridge Canyon, a cidade natal do Xerife. O centro de toda a confusão é a prefeitura, onde o prefeito Bart está em pânico. Durante a luta, um fora da lei, conhecido como Blackjack Jack Calloway, tenta saquear a cidade, mas tem um momento de clareza e decide lutar ao lado do grupo. Depois da batalha, o Xerife propõe, contra a vontade de seus Marshalls, que o Fora da Lei seja perdoado, com a condição de que se junte à luta. Eles percebem que, apesar de sua história, ele pode ser útil na missão.

### **1.1.3. Capítulo 2: A Ira da Terra**

Após a batalha, o grupo segue para uma aldeia indígena que pede socorro, sendo atacada pela praga dos ratos mutantes. Hakan, um arqueiro indígena sábio e ligado à natureza, se junta ao grupo em gratidão pela ajuda. Durante a batalha, eles descobrem evidências de que a infestação está ligada a uma antiga mina no vilarejo da região, e decidem investigar. A jornada revela mais sobre o impacto da praga nas terras de todos, desde a civilização até as tribos indígenas.

### **1.1.4. Capítulo 3: Areia e Sangue**

A viagem até a mina é longa e cheia de perigos. Durante uma noite no deserto, o grupo é atacado por hordas de ratos. Enquanto defendem o acampamento, um misterioso andarilho, conhecido apenas como "Strider", se junta a eles e ajuda a repelir as criaturas. Ele é um atirador de longo alcance com um passado desconhecido, mas suas habilidades são inegáveis. O grupo segue em direção ao vilarejo de mineração, mas a ameaça parece apenas crescer à medida que se aproximam de seu destino.

### **1.1.5. Capítulo 4: Intervenção Divina**

O ex-mineiro Dusty Sam Greene se junta ao grupo e os guia até a mina, onde a praga começou. Ele é um minerador experiente, mas um homem simples, marcado pela poeira das minas. Ele revela que a entrada secreta foi aberta por explosivos, e que, após o contato com o minério misterioso, tanto os trabalhadores quanto os ratos foram mutados, tornando-se mais perigosos. Durante a batalha na mina, o grupo enfrenta hordas de ratos, incluindo um gigantesco Rato Primordial, que acreditam ser o primeiro infectado e a origem da infestação. O grupo luta não apenas pela sua própria sobrevivência, mas também para proteger Dusty, que não tem habilidades de combate, mas é essencial para fechar a mina e pôr fim à praga. Após uma batalha brutal, eles derrotam o Rato Primordial, fazendo com que os ratos fiquem desorientados e dando ao grupo a chance de selar a mina, banindo a ameaça de uma vez por todas.

Ao chegarem ao vilarejo de mineração, encontram a cidade em completo caos. A infestação tomou conta de tudo, com exceção da igreja local, onde o Padre Benjamin "Ben" Collins e alguns moradores sobreviventes se refugiaram. O Padre oferece sua ajuda, e o grupo se vê forçado a defender a igreja com todas as forças. Após a batalha, um ex-funcionário da mineração revela que a infestação começou quando os mineiros escavaram uma entrada remota, liberando um minério verde misterioso. Esse minério era o culpado, contaminando tanto as pessoas quanto os ratos, que começaram a se mutar.

### **1.1.6. Capítulo 5: O Coração da Escuridão**

O ex-mineiro "Dusty Sam" Greene se junta ao grupo e os guia até a mina, onde a praga começou. Ele é um minerador experiente, mas um homem simples, marcado pela poeira das minas. Ele revela que a entrada secreta foi aberta por explosivos, e que, após o contato com o minério misterioso, tanto os trabalhadores quanto os ratos foram mutados, tornando-se mais perigosos. Durante a batalha na mina, o grupo enfrenta hordas de ratos, incluindo um gigantesco Rato Primordial, que acreditam ser a origem da infestação. O grupo luta não apenas pela sua própria sobrevivência, mas também para proteger Dusty, que não tem habilidades de combate, mas é essencial para fechar a mina e pôr fim à praga. Após uma batalha brutal, eles derrotam o Rato Primordial, fazendo com que os ratos fiquem desorientados e dando ao grupo a chance de selar a mina, banindo a ameaça de uma vez por todas.

### **1.1.7. Capítulo Final: Sob a poeira do passado**

Com a ameaça neutralizada, o grupo retorna à cidade, agora livre da praga. Os habitantes de Goldridge Canyon, antes aterrorizados pela invasão de ratos mutantes, começam a retomar suas vidas. As ruas, que estavam tomadas pelo medo e pela destruição, agora respiram alívio, mas a paz é frágil. O xerife Harlan Earp e seus aliados observam a cidade com um misto de satisfação e cautela. Sabem que a luta contra o caos e a desordem não acabou — foi apenas

uma batalha vencida.

O prefeito Bart Jennings, ainda tremendo de nervoso, tenta assumir os créditos pela solução da crise, mas é óbvio para todos que foi a coragem e o sacrifício do grupo que trouxe a vitória. Mesmo assim, a cidade retoma suas atividades, com os comerciantes voltando a abrir suas lojas e os cidadãos reconstruindo o que foi perdido.

Mas, para o grupo de heróis improváveis, o Velho Oeste nunca esteve em verdadeira calma. O vento no horizonte traz sempre o cheiro de novo perigo. A terra selvagem, com suas minas abandonadas, cidades desertas e territórios hostis, está cheia de mistérios e ameaças prontas para emergir. Eles sabem que, por mais que a praga dos ratos tenha sido derrotada, o caos no Oeste nunca ficará completamente sob controle. O silêncio que se segue à batalha é apenas o prelúdio para a próxima tempestade.

"Apenas uma pausa", pensa o andarilho, observando a estrada à distância, como se pressentisse que o próximo desafio está se aproximando. O ar parece pesado, como se a própria terra estivesse esperando para soltar mais uma de suas maldições.

E assim, com a cidade temporariamente segura, mas com um olhar atento ao horizonte, os heróis se preparam. Eles sabem que o Velho Oeste sempre será um lugar de tensões, mistérios e lutas sem fim. Quando a próxima ameaça surgir, estarão prontos, pois no fim das contas, eles são os últimos guardiões do Oeste, e a guerra nunca acaba.

## **1.2. Ambientação**

### **1.2.1. Goldridge Canyon**

Uma pequena cidade no coração do Velho Oeste, cercada por desfiladeiros e terra seca. O vento carrega poeira e o cheiro de pólvora das armas que ecoam pelas ruas de madeira. A prefeitura, o saloon e a delegacia são os pontos centrais da cidade, agora transformada em um campo de batalha. Os ratos emergem dos becos, invadindo casas e lojas, enquanto os moradores aterrorizados buscam abrigo.



### 1.2.2. Vilarejo Indígena

Escondido entre as árvores de uma floresta densa, o vilarejo indígena é um refúgio cercado por totens e cabanas de madeira. O som da natureza é interrompido pelo movimento das criaturas na mata. Entre os riachos cristalinos e a neblina matinal, o perigo se aproxima de forma furtiva, obrigando os guerreiros a se prepararem para a defesa de seu lar sagrado.



### 1.2.3. Deserto

Uma imensidão árida onde o calor sufocante e as dunas castigam os viajantes. O grupo monta acampamento próximo a uma formação rochosa, onde uma fogueira ilumina a noite silenciosa. Mas o deserto esconde ameaças: os ratos surgem do subsolo, atacando sob o céu estrelado. As sombras se movem entre os cactos, e a única opção é lutar até o amanhecer.





#### **1.2.4. Cidade em Ruínas e Igreja Fortificada**

O cenário é desolador: uma cidade mineradora devastada pela praga, onde casas queimadas e corpos caídos mostram o terror que já passou. Apenas a igreja, fortificada e protegida, ainda resiste, servindo de último refúgio para os sobreviventes. O som dos sinos mistura-se com os gritos vindos da escuridão. O grupo deve segurar a linha de defesa enquanto os ratos tentam invadir o último bastião de esperança.

#### **1.2.5. Mina Abandonada**

Uma caverna profunda e úmida, iluminada apenas pelas lanternas tremeluzentes do grupo. O cheiro de enxofre e metal enche o ar, e o eco dos passos reverbera nas paredes rochosas. O minério verde brilhante emana uma energia estranha, pulsante. Tocas infestadas de ratos gigantes se espalham por todos os cantos, levando ao inevitável confronto final com a criatura que iniciou tudo.

#### **1.2.6. Goldridge Canyon (Pós Batalha)**

A cidade antes tomada pelo caos agora descansa em um silêncio pesado. O sol nasce sobre as construções marcadas por tiros e fogo, enquanto os sobreviventes emergem de seus esconderijos. O cheiro de pólvora e sangue ainda permeia o ar. Mas apesar da vitória, as cicatrizes permanecem — a poeira da fronteira nunca se assenta por muito tempo, e no Velho Oeste, o próximo perigo pode estar logo além do horizonte.

### **1.3. Conexão Narrativa**

A progressão dos ambientes no jogo reflete diretamente a evolução da infestação, transformando cada local não apenas em um campo de batalha, mas em um testemunho vivo do avanço da praga. No início, Goldridge Canyon sofre os primeiros ataques, com ruas empoeiradas e prédios de madeira sendo invadidos. Conforme o grupo segue em sua jornada, a infestação se espalha para territórios antes intocados, como a floresta indígena, onde os ratos se tornam mais furtivos e adaptáveis ao ambiente selvagem. No deserto, eles emergem de tocas subterrâneas, utilizando a própria aridez do terreno a seu favor. Ao chegar na cidade mineradora, a praga já atingiu seu ápice, transformando o local em um caos irreversível, onde apenas a igreja ainda resiste. Por fim, na mina, a fonte da corrupção se revela, mostrando que os ratos não apenas se multiplicam, mas evoluem, tornando-se mais letais conforme consomem o minério. Cada cenário não só representa um novo desafio para o jogador, mas também reforça a narrativa de que a infestação não é estática—ela cresce, se adapta e ameaça cada vez mais territórios.

## 2. Níveis

### 2.1. Progressão da História

- **Fase Inicial - O Cerco a Goldridge Canyon:** A primeira fase coloca o grupo em defesa da cidade natal, Goldridge Canyon. Eles devem proteger pontos chave, como a prefeitura, enfrentando ondas de ratos mutantes e tentando manter a ordem enquanto a cidade é tomada pela infestação.
- **Fase 2 - A Ira da Terra:** O grupo segue para um território indígena, onde os ataques dos ratos são igualmente devastadores. A missão aqui envolve explorar e proteger uma aldeia, lidando com inimigos perigosos enquanto descobrem pistas sobre a origem da infestação.
- **Fase 3 - Areia e Sangue:** No deserto, os aventureiros enfrentam a fúria do calor e a imprevisibilidade da natureza. Aqui, eles montam acampamentos e protegem-se de hordas de ratos mutantes, enquanto enfrentam os desafios do ambiente árido e hostil.
- **Fase 4 - Intervenção Divina:** Chegando ao vilarejo de mineração, o grupo encontra uma cidade tomada pelos ratos, com a única proteção sendo a igreja local. Eles precisam defender o último reduto de sobreviventes enquanto tentam entender a verdadeira origem da infestação.
- **Fase Final - O Coração da Escuridão:** A fase final leva o grupo até a mina onde a praga começou. Eles enfrentam hordas de ratos em um ambiente subterrâneo, repleto de perigos. O objetivo é selar a mina e erradicar a ameaça de uma vez por todas, com a batalha culminando na derrota do líder mutante.

### 2.2. Momentos Principais de Desenvolvimento Narrativo

- A Infestação Chega a Goldridge Canyon
- O Fora da Lei se Junta à Causa
- A Aliança com os Indígenas
- A Descoberta do Minério Misterioso
- A Revelação da Mina e o Confronto Final

## 3. Personagens

### 3.1. Xerife

**Nome:** Harlan Earp *aka* Xerife Harlan

**Aparência:** Homem alto e robusto, de pele marcada pelo sol do deserto. Possui cabelos escuros começando a ficar grisalhos nas têmporas, barba rala e um olhar duro e cansado. Usa um longo sobretudo de couro poeirento, botas gastas e um velho chapéu de aba larga, sempre inclinado para frente, sombreando seus olhos penetrantes. Seu distintivo de xerife está preso ao peito, ligeiramente arranhado pelo tempo.

**Idade:** 42 anos

**Backstory:** Filho de um antigo caçador de recompensas, Harlan cresceu cercado pela violência e pela lei do mais forte. Depois de anos vagando pelo Oeste como pistoleiro, decidiu pendurar as armas e se tornar xerife em Goldridge Canyon, buscando um propósito além da matança. Contudo, a paz nunca durou muito. Ele já enfrentou bandidos, mercenários e corruptos, mas nada o preparou para a praga de ratos mutantes que ameaça sua cidade.

**Motivação:** Proteger Goldridge Canyon a qualquer custo. Ele vê a praga como mais um inimigo a ser abatido, mas, no fundo, também sente que esta pode ser sua última grande luta antes de finalmente descansar. Ele não se considera um herói, apenas um homem fazendo o que deve ser feito.



### 3.2. Policial Pistoleiro

**Nome:** Franklin DeWitt *aka* Oficial Frank

**Aparência:** Homem de porte médio, cabelos castanhos curtos e um bigode bem aparado. Usa o uniforme de policial com um lenço vermelho no pescoço e um coldre de couro bem cuidado. Seu revólver é sempre mantido limpo e pronto para uso.

**Idade:** 25 anos

**Backstory:** Cresceu em Goldridge Canyon e sempre sonhou em manter a ordem na cidade. Entrou para a força policial ainda jovem e subiu de posição rapidamente devido à sua

disciplina e dedicação. Tem uma forte crença na lei e na justiça, o que o torna resistente à ideia de trabalhar com criminosos, mesmo em tempos de crise.

**Motivação:** Defender a cidade e manter a ordem. Acredita que a lei deve ser respeitada, independentemente da situação, e que qualquer aliança com fora da lei pode trazer consequências perigosas.



### 3.3. Policial Força Bruta

**Nome:** Clayton Morgan *aka* Big Clay

**Aparência:** Homem alto e musculoso, com braços fortes como troncos. Tem cabelo curto e barba cerrada, sempre com um olhar sério e intimidador. Usa um colete de couro reforçado, luvas grossas e prefere os punhos ao seu revólver.

**Idade:** 28 anos

**Backstory:** Ex-ferreiro, trocou o martelo pelo distintivo depois que sua oficina foi destruída por bandidos. Desde então, acredita que a única forma de manter a ordem é com força bruta. Ele não pensa muito antes de agir e prefere resolver tudo com os punhos antes das palavras.

**Motivação:** Proteger a cidade e esmagar qualquer ameaça. Acredita que regras só funcionam quando há alguém forte o bastante para impô-las.



### 3.4. Fora da Lei

**Nome:** Jack Calloway *aka* Blackjack

**Aparência:** Um homem alto e magro, mas ágil como uma cobra. Seu rosto é marcado por cicatrizes discretas, lembranças de duelos e fugas arriscadas. Possui cabelos escuros e levemente desgrehados, além de um sorriso cínico quase sempre estampado no rosto. Seus olhos são afiados e atentos, sempre avaliando a situação. Usa um longo casaco preto e um colete de couro surrado, com cartas de baralho enfiadas no bolso da jaqueta. No cinto, dois revólveres giram rápido como se fossem extensão de suas mãos.

**Idade:** 29 anos

**Backstory:** Nascido em uma família humilde, Jack nunca teve paciência para seguir regras ou obedecer às autoridades. Cresceu aplicando pequenos golpes em jogos de cartas até se tornar um pistoleiro habilidoso, conhecido por sua rapidez no gatilho e sua “sorte” lendária nas apostas. Acumulou uma longa ficha de crimes, incluindo roubos a bancos, duelos ilegais e fugas espetaculares. Seu apelido, "Blackjack", veio do jogo que lhe rendeu fama — e muitos inimigos. Quando a infestação de ratos começou, viu a oportunidade perfeita para ganhar alguma vantagem no caos. Mas, ao se deparar com a destruição de Goldridge Canyon, teve um raro momento de consciência e decidiu lutar ao lado do Xerife, apesar da desconfiança dos policiais.

**Motivação:** Inicialmente, apenas sobreviver e se aproveitar da situação. No entanto, conforme luta ao lado do grupo, começa a ver a batalha como um jogo de cartas onde aposta sua vida. No fundo, ele gosta da adrenalina de um bom confronto e, talvez, veja nessa guerra uma chance de redenção — ou pelo menos de sair como um herói antes que a bala final o encontre.



### 3.5. Índio Arqueiro

**Nome:** Hakan “Vento Cortante”

**Aparência:** Hakan é um homem de estatura média, com pele de tom avermelhado e cabelos longos amarrados em um coque simples. Ele veste roupas feitas de peles e tecidos naturais, e

carrega consigo um arco de madeira esculpida e uma aljava cheia de flechas finas. Seu olhar é calmo, mas determinado, refletindo a serenidade de sua conexão com a natureza.

**Idade:** 25 anos

**Backstory:** Hakan nasceu em uma tribo do alto deserto, conhecida por suas habilidades de caça e sobrevivência nas condições implacáveis da região. Cresceu aprendendo a caçar com arco e flecha, absorvendo os ensinamentos sobre a terra e seus ciclos. Seu nome, "Vento Cortante", vem do som das flechas cortando o ar durante a caçada, um sussurro ameaçador que sempre precede o impacto fatal. Quando a infestação de ratos começou a afetar terras que considerava sagradas, ele se juntou ao grupo para restaurar o equilíbrio natural que estava sendo destruído.

**Motivação:** Hakan sente que a natureza foi desrespeitada com a destruição causada pela mina e pela infestação de ratos mutantes. Sua principal motivação é proteger o que resta de seus terrenos sagrados e restaurar o equilíbrio da terra, acreditando que essa praga é um castigo pela destruição da natureza. Para ele, sua luta é uma forma de restaurar a harmonia perdida.



### 3.6. Andarilho

**Nome:** Não Revelado *aka* Strider *aka* Andarilho

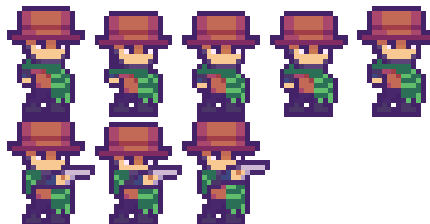
**Aparência:** O Andarilho é um homem de figura magra e alta, com uma presença quase etérea. Seu rosto é coberto por uma barba rala e um chapéu surrado, deixando seu olhar profundo e distante à mostra. Veste roupas gastas e práticas, com um poncho escuro que ajuda a camuflá-lo no ambiente. Carrega um rifle de longo alcance, que ele usa com uma precisão impressionante, e uma pequena mochila com suprimentos básicos.

**Idade:** Estima-se que tenha por volta de 40 anos

**Backstory:** Quase nada se sabe sobre seu passado. As únicas histórias sobre o Andarilho vêm de rumores espalhados entre os viajantes. Alguns dizem que ele já foi um caçador de recompensas procurado em várias regiões; outros afirmam que foi um soldado de uma guerra esquecida. Há quem fale que ele tem um passado sombrio, de atividades ilícitas, enquanto

outros garantem que ele é um homem de honra, apenas fugindo de algo ou alguém. Ele prefere não falar sobre si mesmo, mantendo-se em silêncio ou falando o mínimo necessário.

**Motivação:** Sua motivação parece ser pura sobrevivência e, em alguma medida, uma busca pessoal por redenção ou vingança. Ele se junta ao grupo não por lealdade, mas talvez por um sentimento de dívida com alguém ou pela possibilidade de encontrar algo que o ajude a seguir em frente. Seu principal objetivo é manter-se em movimento, mas algo dentro dele o empurra para a luta.



### 3.7. Padre

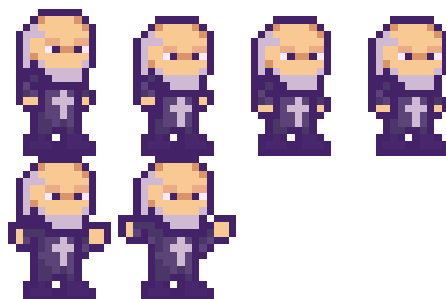
**Nome:** Benjamin Collins *aka* Padre Collins

**Aparência:** Um homem de idade madura, com pouco cabelo de cor grisalha e barba bem aparada. Seu olhar é sereno, mas transmite sabedoria adquirida ao longo dos anos. Veste roupas simples de padre, com um crucifixo de prata pendurado no peito. A postura é calma e sua presença traz uma sensação de tranquilidade.

**Idade:** 53 anos

**Backstory:** Benjamin é um homem de fé inabalável, que passou grande parte de sua vida viajando entre as pequenas cidades do Oeste, pregando e cuidando dos doentes. Natural de uma cidade distante, ele se estabeleceu em Goldridge Canyon após a igreja local precisar de um novo líder. Ele é conhecido por sua paciência e por sempre tentar acalmar os ânimos em tempos de crise.

**Motivação:** Sua principal motivação é a fé e o dever de ajudar os outros, especialmente em tempos de grande sofrimento e destruição. Acredita que sua presença no grupo é parte do plano divino, para restaurar a paz e a ordem. Ele luta não apenas pela sobrevivência, mas para manter a moral e a esperança vivas.



## 4. NPCs

### 4.1. Funcionário da Mineradora

**Nome:** Samuel Greene *aka* Dusty Sam

**Aparência:** Dusty Sam é um homem robusto, de pele bronzeada e rosto marcado pelo sol. Seus cabelos são escuros e bagunçados, e sua barba está sempre por fazer. Seu uniforme de minerador é simples, coberto de poeira das minas, o que lhe rendeu o apelido de "Dusty". Sempre carrega uma picareta nas costas e tem um olhar cansado, mas determinado.

**Idade:** 31 anos

**Backstory:** Nascido e criado em uma pequena cidade mineradora, Dusty Sam trabalhou nas minas desde jovem. Sempre esteve envolvido no duro trabalho de escavar e procurar recursos, ganhando a confiança de seus colegas pela sua dedicação. Seu apelido, "Dusty Sam", surgiu por causa da quantidade de poeira e sujeira que ele carregava após um longo dia nas minas, algo que se tornou sua marca registrada. Quando a infestação começou, ele estava em sua última jornada nas minas, e por isso tem um conhecimento direto sobre os lugares afetados pela praga. Porém, ver seus colegas serem devorados o traumatizou a ponto de ele não enfrentar diretamente nenhum dos ratos.

**Motivação:** Dusty Sam sente que sua terra e sua vida estão sendo destruídas pela praga de ratos mutantes. A luta pela sobrevivência é pessoal para ele, pois as minas são sua casa e seu sustento. Ele se junta ao grupo com a esperança de eliminar a ameaça, fechar as minas e garantir que suas terras não sejam corrompidas por mais destruição. Para ele, lutar é uma questão de manter o que ele sempre conheceu intacto.



### 4.2. Prefeito

**Nome:** Bartholomew Jennings *aka* Prefeito Jennings *aka* Bart

**Aparência:** Bart é um homem de estatura baixa e corpo bastante corpulento. Sua aparência é quase sempre desleixada, com roupas que parecem ligeiramente apertadas em sua figura arredondada. O rosto é rosado, frequentemente coberto por uma camada de suor, especialmente quando está nervoso, o que acontece com frequência. Seus olhos são pequenos e sempre parecem olhar em volta de forma apreensiva, como se estivesse se

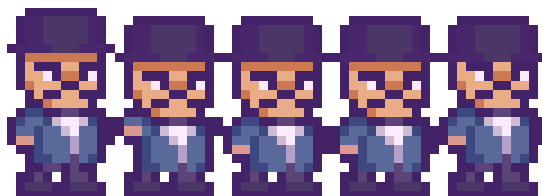


perguntando o que pode dar errado a seguir. Ele tem um bigode espesso e mal aparado, e está sempre ajeitando o paletó, tentando dar uma impressão de dignidade que raramente consegue passar.

**Idade:** 47 anos

**Backstory:** Nascido em uma família de comerciantes bem-sucedidos, Bart sempre teve uma vida relativamente confortável. Sonhava em se tornar um grande líder, mas, quando foi eleito prefeito de Goldridge Canyon, descobriu rapidamente que não era tudo o que imaginava. Nunca foi capaz de lidar com as crises de sua cidade de forma eficaz e frequentemente se esconde atrás de seus assistentes para evitar tomar decisões difíceis. Sua falta de coragem e sua tendência a exagerar nas situações o tornaram mais uma figura de piada do que de respeito na cidade.

**Motivação:** Sua principal motivação é tentar manter o controle sobre Goldridge Canyon, mas ele não tem as habilidades ou a coragem para enfrentar a ameaça dos ratos mutantes. A pressão o faz mais medroso a cada dia, e ele se apegua à esperança de que alguém, como o Xerife, resolva o problema por ele. Embora seja um líder improvável, ele quer desesperadamente ser lembrado como alguém importante, mas o medo constante de perder o cargo e a cidade é o que o move a tentar ser relevante de alguma forma.



### 4.3. Cacique

**Nome:** Wakiza "Aquele que Guia"

**Aparência:** Um homem de idade avançada, com longos cabelos grisalhos trançados e uma expressão imponente e serena. Seu rosto é marcado pelo tempo, refletindo sua sabedoria e experiência. Usa um manto de pele e adornos tribais que simbolizam sua posição como líder espiritual e guerreiro aposentado.

**Idade:** 68 anos.

**Backstory:** Wakiza, que significa nasceu em tempos de grande conflito e cresceu aprendendo a equilibrar a preservação das tradições de seu povo com a necessidade de coexistir com os colonos. Durante sua juventude, foi um grande guerreiro e caçador, mas sua verdadeira vocação sempre esteve no conselho e na liderança. Ao longo dos anos, presenciou a terra ser explorada sem respeito e viu sua tribo resistir a inúmeras ameaças externas. Seu nome

significa “Aquele que Guia”. Quando os ratos mutantes começaram a surgir, soube que aquilo era mais do que uma simples praga — era um sinal de que a natureza havia sido perturbada.

**Motivação:** Wakiza acredita que a infestação de ratos é uma consequência direta da ganância dos homens brancos, que escavaram as entranhas da terra sem respeito. Seu objetivo não é apenas proteger seu povo, mas também restaurar o equilíbrio natural e garantir que esses erros não se repitam. Ele auxilia o grupo não por lealdade a eles, mas porque vê essa batalha como uma responsabilidade maior do que qualquer conflito entre culturas.



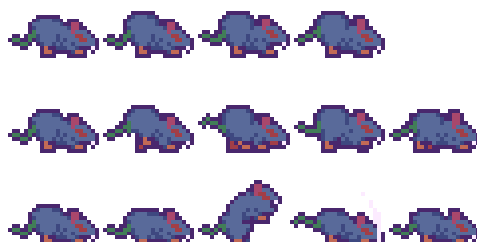
## 5. Inimigos

### 5.1. Rato Comum:

**Aparência:** Pequeno e ágil, o Rato Comum possui uma pelagem azul-claro, contrastando com seu rabo verde e suas orelhas e olhos vermelhos e brilhantes. Seus dentes pontiagudos estão sempre expostos, prontos para roer qualquer obstáculo no caminho. Seu corpo esguio e suas patas ágeis permitem que se mova rapidamente em enxames, tornando-se uma ameaça pelo puro volume.

**Backstory:** Os menos expostos ao minério brilhante encontrado na mina, os Ratos Comuns representam a base da infestação. Antes apenas pestes inofensivas, esses roedores foram transformados pela substância misteriosa em criaturas mais resistentes e agressivas. Movidos por um instinto voraz e uma conexão quase telepática com a colônia, eles avançam sem hesitar, lançando-se contra qualquer um que tente impedir a proliferação de sua praga.

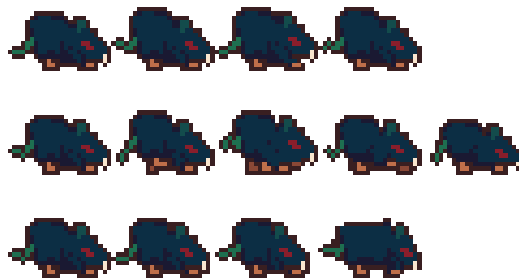
- **Vida:** 7
- **Dano:** 2
- **Velocidade:** Rápido (50)
- **Habilidade:** Nenhuma, apenas ataque básico
- **Recompensa ao ser derrotado:** 10



## 5.2. Rato Tanque:

**Aparência:** Bem maior e mais robusto que seus companheiros, o Rato Tanque possui uma pelagem azul-escura e uma musculatura densa, tornando-o uma verdadeira muralha viva. Seus olhos vermelhos brilham com uma fúria inabalável, e seu rabo grosso balança pesadamente enquanto avança. Suas patas largas deixam marcas profundas no solo, e sua pele resistente parece quase blindada, tornando-o um inimigo difícil de derrubar.

**Backstory:** Enquanto a maioria dos ratos sofreu mutações para velocidade e agilidade, alguns desenvolveram resistência extrema. O Rato Tanque é o resultado de uma mutação avançada pelo minério brilhante, tornando-se uma criatura imponente e difícil de deter. Ele não se preocupa com estratégias ou números — seu único propósito é absorver dano e abrir caminho para a infestação, esmagando qualquer barreira que se coloque em sua frente.



## 5.3. Rato Curandeiro:

**Aparência:** Embora tenha o mesmo tamanho e coloração do Rato Comum, o Rato Curandeiro se destaca por sua postura ereta e pela Mitra ornamentada que carrega na cabeça, quase como se fosse um sacerdote da praga. Seus olhos vermelhos brilham com um estranho fervor, e suas pequenas patas gesticulam de maneira inquietante enquanto ele emite guinchos rítmicos, como cânticos sombrios.

**Backstory:** Em meio à infestação, alguns ratos começaram a demonstrar um comportamento incomum — em vez de atacar, eles mantinham distância, soltando guinchos e estimulando seus companheiros a se regenerarem. A exposição prolongada ao minério brilhante deu a esses ratos a habilidade de acelerar a regeneração de seus aliados, tornando-se peças-chave

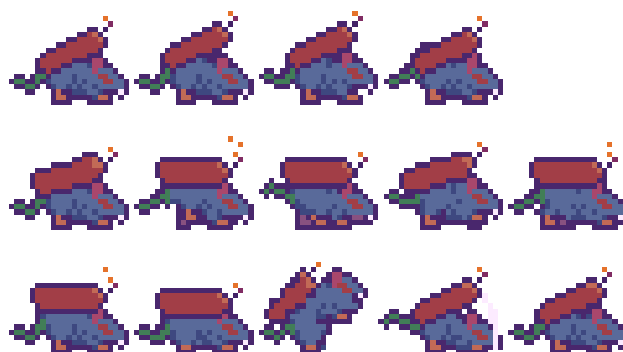
na resistência da praga. Onde há um Rato Curandeiro, a infestação se fortalece, desafiando qualquer um que tente contê-la.



#### 5.4. Rato Bomba:

**Aparência:** O Rato Bomba é um pouco maior que o Rato Comum, com uma pelagem azul-escura e olhos vermelhos que brilham com uma expressão de fúria. Em suas costas, carrega um punhado de dinamites, amarradas de forma improvisada com cordas e fios. O cheiro de pólvora e o som de estalos acompanham seu movimento, tornando-o uma ameaça iminente. Seu rabo é mais grosso e agitado, como se estivesse constantemente em alerta, prestes a detonar.

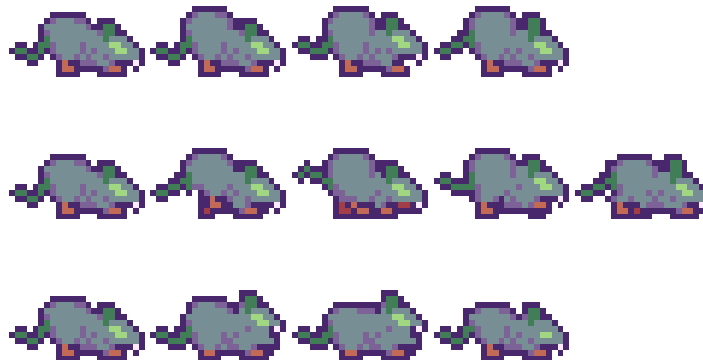
**Backstory:** Originário da mina onde os ratos foram expostos ao minério brilhante, o Rato Bomba carrega um vestígio mortal do passado da mineradora. Durante as escavações, os trabalhadores usavam dinamite para abrir novos túneis, mas ao causar uma ruptura acidental, a explosão liberou não apenas os ratos mutantes, mas também este novo tipo de criatura. Agora, com explosivos amarrados a seus corpos, esses ratos se tornam veículos de destruição — se não forem eliminados a tempo, causam grandes danos em área, espalhando destruição por onde passam. A explosão de um Rato Bomba pode mudar o rumo da batalha em um piscar de olhos.



## 5.5. Rato Tóxico

**Aparência:** O Rato Tóxico é uma criatura repulsiva, com pelagem esverdeada e uma tonalidade quase luminescente, como se sua pele estivesse em constante decomposição devido à exposição ao minério. Seus olhos são de um verde penetrante, com um brilho quase venenoso, refletindo a mutação causada pelo contato com o mineral. Suas presas e garras são mais afiadas do que o normal, com uma secreção viscosa e corrosiva cobrindo suas extremidades. Ao abrir a boca, pode-se ver um fluído ácido que transborda de seus dentes, preparado para ser lançado contra qualquer ameaça que se aproxime. Sua cauda, alongada e retorcida, é coberta por pequenas escamas que parecem brilhar de maneira sinistra.

**Backstory:** O Rato Tóxico é uma mutação derivada dos efeitos extremos do minério verde brilhante, que alterou a biologia do rato de forma ainda mais destrutiva. Ele não apenas se tornou mais agressivo e resistente, mas também desenvolveu a habilidade de produzir e cuspir ácido corrosivo. Este fluído altamente tóxico serve tanto para atacar os inimigos quanto para corroer qualquer barreira ou defesa que se interpuser em seu caminho. Sua mutação fez com que ele se tornasse uma ameaça especializada em desgastar as defesas do jogador, sendo capaz de dissolver estruturas e ferir os personagens com sua substância venenosa. Como resultado, o Rato Tóxico é uma presença indesejada no campo de batalha, especialmente em confrontos mais longos, onde sua habilidade de destruição pode virar a maré contra o jogador.



## 5.6. Rato Primordial

**Aparência:** O Rato Primordial é uma criatura gigantesca, imponente e ameaçadora. Seu corpo é de um azul escuro profundo, quase negro, com pelagem espessa que exibe algumas manchas brilhantes, como se o minério o tivesse marcado de forma permanente. Suas garras são longas e afiadas, capazes de rasgar metal e carne com facilidade. Seus olhos vermelhos

queimam com uma intensidade sobrenatural, refletindo sua natureza de líder imortal. Seu corpo é massivo, comparado aos outros ratos, e sua presença no campo de batalha é aterradora, como uma sombra que esmaga tudo em seu caminho. Sua cauda é grossa e semelhante a um chicote, com uma ponta venenosa que se move de forma agressiva.

**Backstory:** O Rato Primordial é o primeiro dos ratos a ser mutado, resultante da exposição prolongada ao minério brilhante encontrado na mina da mineradora. Ele foi o primeiro infectado, evoluindo mais rápido e de forma mais feroz do que qualquer outro rato, absorvendo a energia da pedra e se tornando o comandante de todas as outras criaturas. Através de sua conexão com o minério, ele exerce controle sobre os outros ratos, guiando suas hordas e orquestrando o ataque contra as cidades. Sua força imensa e resistência superior o tornam uma ameaça quase invencível, sendo o maior desafio que o jogador enfrentará. A destruição causada por ele não é apenas física, mas também simbólica, marcando o auge da praga que começou na mina. O Rato Primordial é, assim, a encarnação de tudo o que a infestação representa: poder, caos e a corrupção do minério que deu origem a toda a ameaça.

## 6. Gestalt

### 6.1. Tom Emocional

- Atmosfera de aventura e estratégia
- Humor leve com elementos de ação
- Tensão crescente conforme a infestação evolui
- Descobrimento de mistério com desenrolar da história

### 6.2. Emoções Provocadas

- Tensão inicial
- Senso de urgência
- Satisfação estratégica

- Curiosidade sobre a evolução da infestação

### 6.3. Elementos Sensoriais

#### 6.3.1. Música:

Trilha sonora original composta de vários temas no estilo western e com elementos de suspense que ambientam a temática do jogo.

#### 6.3.2. Sons:

Efeitos sonoros que enfatizam ações e mutações

#### 6.3.3. Design:

Estética em Pixel Art com transições entre as telas que destacam a dinâmica do jogo enquanto são belas de se admirar.

## 7. Gameplay

### 7.1. Componentes Técnicos

- **Motor de Jogo:** Godot
- **Plataformas:** PC
- **Requisitos Mínimos:**
  - PC: Windows 7+, 4GB RAM, placa gráfica integrada

### 7.2. Movimentação da Câmera

- Câmera Estática
- Vista de cima
- Transições suaves entre níveis

### 7.3. Estrutura dos Níveis

- Rotas definidas para a invasão dos ratos, exigindo planejamento estratégico para conter as ondas de ataque.
- Pontos estratégicos de defesa, onde os personagens podem ser posicionados para maximizar sua eficiência.
- Mini-objetivos em alguns, como proteger personagens específicos ou conter ratos com habilidades especiais.

#### 7.4. Controle do Personagem

- Função híbrida de herói e estrategista
- Capacidade de posicionar e gerenciar unidades defensivas em qualquer lugar do mapa

## 8. Mecânicas

### 8.1. Upgrades

- **Xerife e Policial Pistoleiro**
  - Dedos Rápidos: Aumenta a cadência dos disparos
  - Homem da Lei: Aumenta a vida
- **Policial Força Bruta**
  - Brutamontes: Aumenta área de ataque
  - Homem da Lei: Aumenta a vida
- **Fora da Lei**
  - Fanning the Hammer: Aumenta a cadência dos disparos
  - Deadeye: Aumenta o dano dos disparos
- **Índio Arqueiro**
  - Caçador Nato: Permite que o Índio dispare duas flechas por vez
  - Um com a natureza: Permite que o Índio se cure gradualmente
- **Andarilho**
  - Mira firme: Aumenta a cadência dos disparos
  - Munição FMJ: Os tiros penetram dois inimigos
- **Padre**
  - Aura Divina: Aumenta a área em que o Padre cura os aliados

### 8.2. Desbloqueamento de Personagens

O game tem um sistema de desbloqueamento de personagens jogáveis novos conforme o jogador progride na campanha e a história se desenvolve.

A campanha se inicia com três personagens jogáveis, o Xerife, o Policial Pistoleiro e o Policial Força Bruta. No entanto, ainda na fase inicial no decorrer da batalha um novo personagem é desbloqueado: O Fora da Lei, personagem com maior cadência de disparos.

Dando sequência à próxima fase, mantemos os quatro personagens jogáveis que temos até então e um novo personagem é liberado para jogar: O Índio Arqueiro.

Já na terceira fase, o personagem Andarilho, que faz a função de atirador de longo alcance, é desbloqueado.



Na fase seguinte, o Padre é desbloqueado para o jogo, o que introduz uma mecânica completamente nova de recuperar a vida das torres posicionadas. Por fim, na fase final um novo personagem é desbloqueado, dessa vez o NPC Funcionário da Mineradora que por sua vez também introduz uma nova mecânica. Ao contrário das outras torres que ao caírem podem ser recolocadas, ou até mesmo curadas no decorrer da batalha, o Funcionário da Mineradora não ataca e deve ser defendido a qualquer custo, pois sua morte resulta em falha na missão.

### 8.3. Novos Inimigos

O game também vai adicionando novos inimigos conforme o jogador avança nas fases e progride na história.

Na fase inicial, o jogador irá lutar contra o Rato Comum e o Rato Tanque.

Na fase seguinte, um novo inimigo é introduzido o Rato Curandeiro, capaz de curar os ratos durante o combate.

Na terceira fase, o Rato Cuspidor é introduzido, esse que é capaz de realizar ataque em alcance.

Na quarta fase, o Rato Bomba é introduzido, por sua vez, além de ter mais dano de ataque ele explode causando dano em área ao morrer.

Na fase final, temos a introdução do Chefe principal do jogo, o Rato Primordial que tem muito mais resistência e dano de ataque do que todos os outros. No entanto, ele também é mais lento.

## 9. Matriz de Combate

### 9.1. Pistoleiros

Nome	Vida	Dano	Velocidade de Ataque	Alcance	Perfuração	Custo
Policial Força Bruta	150	5	15	30	1	50
Policial Pistoleiro	50	3	20	60	1	100
Xerife	80	4	7	80	2	300
Padre	50	3	10	60	1	200

Fora da Lei	N.D.	N.D.	N.D.	N.D.	N.D.	N.D.
Índio Arqueiro	N.D.	N.D.	N.D.	N.D.	N.D.	N.D.
Andarilho	N.D.	N.D.	N.D.	N.D.	N.D.	N.D.

## 9.2. Ratos

Nome	Vida	Dano	Velocidade	Velocidade de Ataque	Alcance	Prêmio ao derrotar
Rato Comum	7	2	50	20	10	10
Rato Tanque	40	1	40	5	15	20
Rato Curandeiro	5	2 (cura)	40	15	100	15
Rato Bomba	5	1 (10 explosão)	200	20	10 (50 explosão)	10
Rato Tóxico	8	10	80	10	50	20
Rato Primordial	750	200	2	5	50	10000

## 10. Cutsscenes

### Cutscene 1: Introdução

Momento: Antes da Fase 1

Tipo: Expositiva

#### Xerife Harlan (Narrador):

"O Velho Oeste sempre foi uma terra de desafios. Bandidos, tempestades de areia, falta de água... Mas nada nos preparou pro que veio depois. Primeiro, eram boatos. Depois, pequenas cidades sumindo do mapa. Quando os ratos chegaram em Goldridge Canyon, nós entendemos: era lutar ou morrer."

---

### Cutscene 2: Reunião na Prefeitura

Momento: Após a Cutscene

Tipo: Diálogo

**Prefeito Jennings:** "Xerife! Xerife! Estamos condenados! Essas pragas vão devorar nossa cidade! Eu não consigo dormir, não consigo comer, não consigo..."

**Xerife Harlan:** "Prefeito, feche essa boca e me diga: quantos homens temos pra lutar?"

**Oficial Frank:** "Não o suficiente, chefe. Não pra essa quantidade de ratos."

**Prefeito Jennings:** "E se fuj...?"

**Xerife Harlan:** "Ninguém vai fugir. Vamos defender essa cidade."

---

### Cutscene 3: O Fora da Lei se Junta ao Grupo

Momento: Meio da Fase 1

Tipo: Expositiva e Diálogo

#### Xerife Harlan (Narrador):

"Enquanto a briga pegava fogo, um velho conhecido nosso tava ocupado. O Fora da Lei Jack Calloway, conhecido como Blackjack, aproveitava a confusão pra saquear a cidade. Mas, por algum motivo, decidiu fazer a coisa certa. Talvez orgulho. Talvez loucura."

**Blackjack:** "Tsc tsc... Que desperdício de um bom saque. Mas que seja, não sou homem de ver minha própria cidade virar comida de rato."

**Xerife Harlan:** "Vai atirar ou vai continuar falando?"

**Big Clay:** "Chefe, isso é uma péssima ideia."

**Blackjack:** "Eu sei atirar melhor que vocês dois juntos. Agora para de chiar e me dê uma arma!"

---

#### **Cutscene 4: Reunião Após a Batalha**

Momento: Após a Fase 1

Tipo: Diálogo

**Xerife Harlan:** "A cidade ainda está de pé. Por pouco."

**Prefeito Jennings:** "Oh céus, eu já estava preparando meu testamento! Mas... sobrevivemos!"

**Xerife Harlan:** "Não teria conseguido sem essa... ajuda inesperada."

**Oficial Frank:** "Xerife, você não pode estar pensando no que eu acho que está pensando."

**Xerife Harlan:** "Ei! Calloway, se quiser andar com a gente, tem uma condição: lá na frente, quando isso acabar, você está livre. Sem cárcere, sem força."

**Blackjack:** "Hmm... um perdão completo? Parece um bom negócio. Tá fechado, Xerife."

*(Um mensageiro indígena chega apressado)*

**Mensageiro:** "Vocês querem lutar? Temos uma. Meu povo precisa de ajuda. Se não vierem, eles morrerão."

---

### **Cutscene 5: Chegada ao Território Indígena**

Momento: Antes da Fase 2

Tipo: Expositiva e Diálogo

**Xerife Harlan (Narrador):**

"Nós fomos. O caminho foi longo, mas quando chegamos, ficou claro: os ratos estavam por toda parte. Mas esses não eram homens brancos indefesos. Eram guerreiros."

**Hakan:** "Homens brancos... sempre trazendo destruição. Mas desta vez, vocês lutam ao nosso lado. Eu ajudarei a defender meu vilarejo."

**Xerife Harlan:** "Toda ajuda é bem vinda e necessária"

**Big Clay:** "Parece que eles também tem ajuda, Chefe!"

**Blackjack:** "Mas que p\*#@% é aquilo? Eles tem um curandeiro agora?"

---

### **Cutscene 6: Após a Defesa do Vilarejo**

Momento: Após a Fase 2

Tipo: Diálogo

**Cacique Wakiza:** "Agradecemos a luta. Mas não esqueçam: foi o homem branco que trouxe isso. Seu desejo insaciável por ouro e terra nos condenou."

**Xerife Harlan:** "Acredite, nós vamos acabar com isso."

**Cacique Wakiza:** "Então levem nosso melhor arqueiro. Ele saberá onde a luta precisa ser travada."

**Hakan:** "Eu irei."

*(O grupo encontra um uniforme velho e sujo no chão)*

**Blackjack:** "Ora, ora... isso é um uniforme da mineradora. Acho que temos uma trilha pra seguir."

**Xerife Harlan (Narrador):** "Se a pista estava certa, a resposta estava num vilarejo abandonado. Mas pra chegar lá... teríamos que cruzar o deserto. E aí, a noite não era nossa aliada."

---

## Cutscene 7: Acampamento e Ataque Noturno

**Momento:** Antes da Fase 3

**Tipo:** Expositiva e Diálogo

**Xerife Harlan(Narrador):**

"A viagem foi longa. Com a cidade indígena atrás de nós e um vilarejo abandonado à frente, não tivemos escolha: montamos acampamento no deserto. Mas descanso? Isso nunca foi uma opção."

*(Fagulhas do fogo crepitam. O grupo descansa, mas logo sons estranhos começam a cercá-los.)*

**Oficial Frank:** "Vocês ouviram isso...?"

**BlackJack:** "Não sou fã de surpresas. Principalmente quando elas vêm rastejando no escuro."

*(Um enorme grupo de ratos mutantes irrompe do nada, atacando o acampamento.)*

**Xerife Harlan:** "Acordem, agora! Tirem as armas! Isso não vai ser bonito..."

---

## Cutscene 8: O Andarilho Entra na Luta

**Momento:** No meio da Fase 3

**Tipo:** Expositiva e Diálogo

*(Xerife e o grupo estão cercados, a munição começa a escassear. De repente, um tiro certeiro atravessa o crânio de um dos ratos, e depois outro. Um atirador oculto está ajudando à distância.)*

**Blackjack:** "Quem diabos...?"

*(Um homem solitário se aproxima calmamente, rifle nas costas e olhar indiferente.)*

**Andarilho:** "Vocês fazem muito barulho."

**Xerife Harlan:** "E você atira bem. Se quiser continuar atirando, ficamos gratos."

**Andarilho:** "Talvez." *(Recarrega o rifle e continua atirando nos ratos.)*

**Big Clay:** “Parece que essas pestes tem um rifle também, me cuspiram algo verde!”

---

### **Cutscene 9: O Andarilho se Junta ao Grupo**

**Momento:** Após a Fase 3

**Tipo:** Expositiva e Diálogo

**Xerife Harlan:** "Você sabe lutar. Pode ser útil."

**Andarilho:** "Não luto por ninguém."

**Xerife Harlan:** "Não estamos pedindo lealdade. Só tiros certos."

*(O Andarilho observa o grupo por um momento, depois dá um leve aceno.)*

**Andarilho:** "Pode ser..."

**Xerife Harlan (Narrador):**

"Nosso grupo crescia. Mas o perigo também. O vilarejo perto da mina estava próximo... e alguma coisa me dizia que ali, encontraríamos o pior."

---

### **Cutscene 10: Chegada à Cidade Tomada**

**Momento:** Antes da Fase 4

**Tipo:** Expositiva e Diálogo

**Xerife Harlan (Narrador):**

"A cidade era um túmulo. Casas destruídas, ruas vazias, ratos por todos os cantos. Mas havia um lugar ainda de pé: a igreja. Barricada, protegida, abrigando o que restava dos vivos."

*(O grupo se aproxima da igreja, onde um padre desesperado os recebe.)*

**Padre Collins:** "Pela graça divina! Vocês foram enviados pelos céus?"

**Blackjack:** "Haha! Esse céu tá meio desesperado então."

**Padre Collins:** "O Senhor trabalha de maneiras misteriosas. Mas se foi Ele que os trouxe, então louvado seja! Pois precisamos de ajuda... e eu ajudarei como puder!"

**Oficial Frank:** “Não se preocupe padre, iremos ajudar vocês”

**Padre Collins:** “Louvado seja o senhor! Cuidado, eu ouvi até mesmo explosões”

**Blackjack:** “Explosões? Haha! Parece que o padre andou bebendo vinho de mais ”

---

### **Cutscene 11: A Verdade sobre a Mina**

**Momento:** Após a Fase 4

**Tipo:** Expositiva e Diálogo

*(Um sobrevivente, fraco e machucado, se aproxima do grupo. Suas roupas rasgadas mostram um uniforme de minerador.)*

**Dusty Sam:** "Eu... eu sei de onde veio essa maldição."

**Xerife Harlan:** "Então é melhor falar."

**Dusty Sam:** "A mina... nós cavamos fundo demais. Encontramos algo... uma pedra verde, brilhante. Nunca vimos nada igual."

**Hakan:** "A terra avisa, e a natureza esconde o perigo. Mas o homem branco nunca escuta."

**Dusty Sam:** "Achamos que era um tesouro. Mas era uma praga. Nos intoxicou... e os ratos vieram. Eles mudaram... ficaram maiores, mais ferozes. Agora, a mina... é o ninho deles."

**Blackjack:** “Eles vem das mina ahn... Isso explica aquela aberração carregando dinamites”

**Xerife Harlan (Narrador):**

"Era isso. A origem da praga. O coração da infestação. E se queríamos acabar com aquilo... só havia um lugar para ir."

---

### **Cutscene 12: Rumo à Mina**

**Momento:** Antes da Fase 5

**Tipo:** Expositiva e Diálogo

**Xerife Harlan (Narrador):**

"A mina era nosso destino final. O coração da praga. Mas se queríamos entrar e sair vivos, precisaríamos de alguém que conhecesse cada túnel, cada caminho. Foi aí que nos voltamos a ele"

*(O funcionário da mineradora, encara o grupo com olhos arregalados.)*



**Dusty Sam:** "Eu... eu vi tudo. Meus amigos foram mortos. Transformados. Mas eu sei onde tudo começou. Eu posso levar vocês lá."

**Blackjack:** "Ótimo. Mas sabe atirar?"

*(O funcionário engole seco e balança a cabeça negativamente.)*

**Oficial Frank:** "Chefe, isso vai ser um problema."

**Xerife Harlan:** "Não se preocupe. Vamos manter você vivo. Mas se mentir pra gente, eu mesmo te jogo pros ratos."

**Dusty Sam:** "Juro! Só quero acabar com isso..."

**Xerife Harlan (Narrador):**

"Não demorou muito pra gente perceber... esse ia ser o pior inferno de todos. A cada passo mais fundo na mina, os olhos brilhantes na escuridão aumentavam. Eles sabiam que estávamos ali. E no fim daquele túnel... algo muito maior nos esperava."

---

### **Cutscene 13: O Primeiro Corrompido**

**Momento:** Durante a Fase 5

**Tipo:** Expositiva e Diálogo

*(O grupo avança pelos túneis escuros da mina. O som de garras arranhando pedra ecoa ao redor. Os olhos vermelhos dos ratos brilham na escuridão... mas eles não atacam imediatamente – como se estivessem esperando.)*

**Blackjack:** "Tá quieto demais... isso nunca é bom."

*(O silêncio é quebrado por um rugido profundo. A terra treme. Das sombras, uma silhueta monstruosa emerge – maior que qualquer outro rato enfrentado antes. Sua pele é grotescamente deformada, pulsando com a mesma energia verde do minério.)*

**Dusty Sam** *(sussurrando, apavorado):* "A gente... a gente nunca devia ter aberto esse lugar."

**Hakan:** "Esse não é um rato qualquer... ele é o primeiro."

*(O monstro ruga novamente, e os outros ratos, antes hesitantes, começam a avançar com fúria renovada.)*

**Xerife Harlan:** "Então é ele... o líder dessa praga. O primeiro a ser corrompido."

**Andarilho:** "Se quisermos sair daqui, temos que derrubar ele primeiro."

*(O grupo se posiciona, armas em punho, enquanto o Rato Primordial avança, trazendo o verdadeiro pesadelo da infestação para a batalha.)*

---

#### **Cutscene 14: O Último Confronto e a Verdade Revelada**

**Momento:** Após a Fase 5

**Tipo:** Expositiva e Diálogo

*(A caverna está em silêncio. O "rato-primordial" jaz morto no centro do salão subterrâneo. Ao redor, centenas de ratos cambaleiam, desorientados, sem saber o que fazer.)*

**Blackjack:** "Heh... matamos o chefe, e os capangas não sabem pra onde correr."

**Hakan:** "A natureza sem seu líder... desmorona."

**Xerife Harlan:** "Então vamos acabar com isso de vez. Fechem essa maldita entrada."

*(O grupo começa a colocar explosivos ao redor do minério brilhante. O Funcionário da Mineradora observa em silêncio, como se ainda tentasse entender tudo o que aconteceu.)*

**Dusty Sam:** "Foi por isso... tudo isso... por causa da nossa ganância."

**Andarilho:** "É sempre assim."

*(O último pavio é aceso. O grupo corre para fora da mina enquanto explosões ecoam atrás deles, fazendo o chão tremer. A entrada desmorona, soterrando o minério e qualquer coisa que restasse lá dentro.)*

**Xerife Harlan (Narrador):**

"E foi assim que terminou. A mina selada, o minério esquecido, os ratos sem um mestre. Por um tempo, a paz voltou. Mas eu sabia... algumas histórias nunca morrem"

*(O xerife então fecha seu diário e é revelado que ele terminava de escrever a história toda)*