

PBL – DOCUMENTO

1. História (Oficial e completa):

Começo de tudo até os dias da narrativa do jogo

Século IX, por volta de 811, Rendalla é uma mulher que vivia numa cidade pequena chamada Portnorth, ao norte das montanhas, conhecida pelos acontecimentos exóticos e sem explicações humanas, mas também pelo café e cana de açúcar produzido e vendido para outras cidades do reino, a cidade era o centro tecnológico e universitário do Reino. Rendalla vivia presa na sua rotina estressante, como parte da igreja local, tinha como área de estudo uso de medicamentos e métodos místicos para cura e proteção do povo, marcando uma década do desenvolvimento de armas de fogo entre outros maquinários a base de carvão e madeira a cidade foi alvejada por uma entidade devido ao rápido desenvolvimento da tecnologia local. Durante a destruição, Rendalla ferida procura uma forma de parar o ataque, e uma chave, de um verde brilhante foi atraída a cidade durante a tal destruição. Com a chave emanando força e vitalidade ao seu redor, Rendalla pega a chave e é fundida com seu poder. Uma entidade sai do objeto e começa a criar uma forma esfumaçada dentro de Rendalla, entrando pelas suas narinas e boca, a chave começa a se decompor com o corpo de Rendalla e entra no corpo transformando em um só, transformando Rendalla em Schweder.

Após a união, “Schrimida – Conhecido como Konjella”, um guardião e protetor do equilíbrio, foca todas suas forças que estava na destruição na cidade em Rendalla, as chaves são os pilares da organização do equilíbrio, dando muito força ao portador de tais chaves, e uma delas sendo a que Rendalla porta, uma das entidades mais fortes do equilíbrio, deixando muito forte com a chave da vitalidade, Com uma fúria vinda da entidade, Rendalla parte pra cima de Konjella e começa a batalha, Rendalla depois de muito tempo consegue derrota-lo. com tanto poder em suas mãos, a personalidade dela se

misturando com a vontade da chave, pegando Konjella e aprisionando em uma jaula mágica dourada.

Caminhando pelo vale, Rendalla seleciona uma região rica em recursos mágicas e eleva até os céus, acima das montanhas, Rendalla e seu prisioneiro se estabeleceram por lá, com tanto poder depois de algum tempo transformou essa pequena ilha, em uma cidade, chamada Altior, governada por Rendalla e seus súditos, Guardouris, Gorth e Gorafeld, que guardam o segredo das chaves, de Konjella e toda a situação que aconteceu.

Konjella, Guardião dos poderes do equilíbrio, era portador da Chave mestra, dividida por 5 fragmentos de chaves, Vida, Tempo, Caos, Alvorada e Movimento, a da vida se desligando dele durante o ataque a Portnorth e escolhendo um novo portador, Após derrotado, dispersou metade de uma das chaves que é a do Tempo, Chave principal da estética jovem, Fluxo temporal e peça para completar a chave mestra antes de ser aprisionado, Rendalla drenou quase todas as chaves de Konjella, Menos a que ele havia liberado antes que ela pudesse drena-lo.

Depois de um tempo, Kojella com seus poderes ainda intactos pela metade da chave do Tempo, Conseguiu influenciar Modrick, Uma criatura das montanhas que estava hibernando a mais de 500 anos, acordando-o e atacando Rendalla e Altior, durante uma luta intensa, Rendalla derrota Modrick, com um golpe fatal de cima pra baixo jogando na montanha abaixo de Altior, Fazendo uma rachadura e transformando numa divisão naquele vale, com vestígios de guerra, Modrick deixou seu sangue pelas paredes da montanha rachada, uma gosma que petrificou durante sua morte, Petrificando Modrick e seu sangue.

Rendalla, já em 1311, era governante de Altior e todas as cidades criadas ao redor do vale, com a expansão humana e o conhecimento aprimorado da magia, conseguiram ampliar geograficamente para a população, tudo manipulado por Rendalla e seus súditos.

Após a expansão, Rendalla decidiu dividir as chaves com seus poderes com seus súditos e espalhar diante do vasto reino, acorrentando Konjella, com correntes fortes e grossas impedindo a utilização de seu poder, deixando assim, inativo,

com 3 chaves em mãos, seus súditos poderiam dar seu poder para alguma criatura ou utilizá-lo. Guardouris decidiu dar sua chave para seu mascote, um dragão adolescente que habita a superfície do Elo perdido, Gorth decidiu comandar por conta própria e desceu para o vale de ferro, guardando aquele território, enquanto Gorafield também deu sua chave para seu irmão, Goraflix, que habita os esgotos, deixando assim, pilares espalhados pelo reino impedindo a libertação de Konjella.

Chave do Tempo, vagando pelo vasto reino, sendo caçada por Rendalla. a chave oscila entre lugares, sendo a mais difícil de localizar, ela procura um portador preparado para liberar as outras chaves, a chave encontra um homem que vem de uma cultura extinta. Que prega o equilíbrio entre o homem e a terra, após alguns anos a chave o escolhe.

Robert, um homem de 30 anos, pai solo de uma única filha e jornalista da cidade de Altior, ao receber a chave começa a acessar os conhecimentos dentro dela, os eventos do passado que foram apagados pelo tempo e pela imperadora. Robert começa a buscar mais informações e reunir os dados para compreender o que realmente aconteceu no passado entre a ascensão e o presente, mas esse trabalho foi dificultado pelo império restringindo informações e fontes.

Após 3 anos de trabalho constante, chegou em um buraco sem fundo, a única que poderia dar as respostas que ele queria seria a própria imperadora, então abandona o poder, dando a chave para sua filha Lility, antes de partir, indo em direção a pista final.

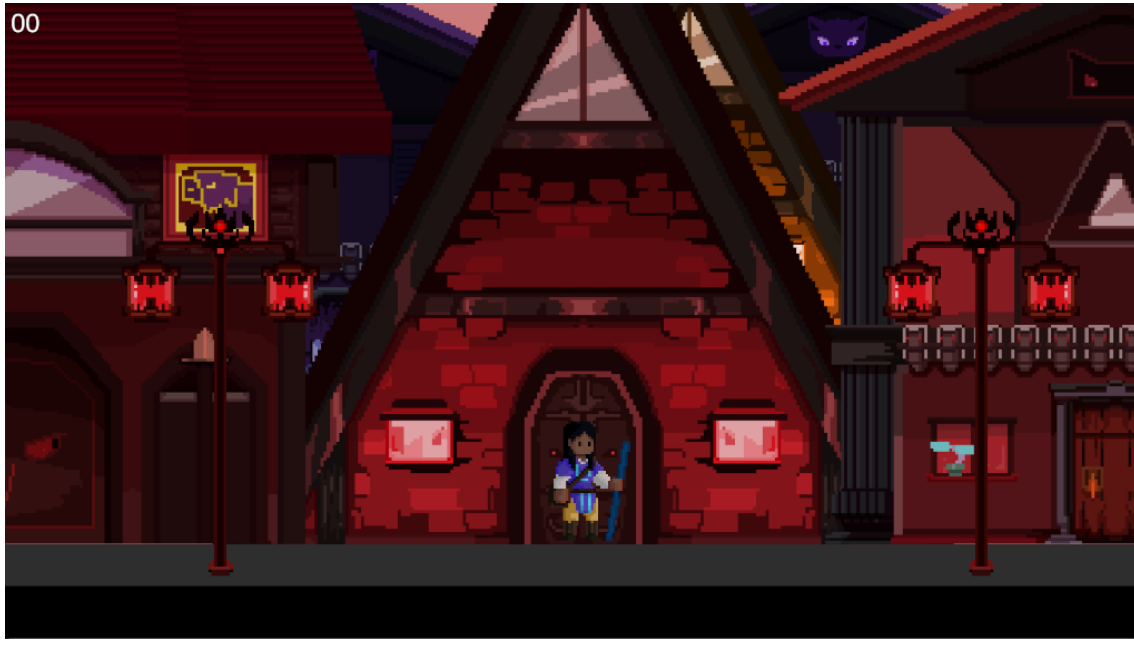
2. Poderes e Questões do mundo

Lility:

Lility tem um Bastão como arma principal e modificando conforme seus poderes ou habilidades ganhadas na caminhada do jogo

Arma padrão (Cajado):

- 1º Poder: Arco grande feito pelo bastão;
- 2º Poder: Martelo, dando um porretao no chão de baixo para cima como o ataque forte;
- 3º Poder: Martelo, Da uma porretada no chão, dando dano na área do personagem;



Sistema de vida:

Start: 4 Corações;

Como que ganhara mais corações: Rendalla dividiu seu poder para aprisionar Konjella e deixar incomunicável com seus poderes, dividindo todas as chaves que têm pela metade e deixada no reino, em um evento recente, a chave da vida consequentemente se divide em mais 4 partes, se espalhando pelo reino novamente, pegando esses Mini Fragmentos, consegue 0,5 de vida por fragmento, totalizando 2 de vida adicional (= 6);

Chaves (Poder de cada uma):

Vida: Para ampliar seu estoque de vida, dividida no meio por Rendalla, e dividida de novo em 4 partes, dando ao portador MEIO CORAÇÃO por fragmento;

Movimento (Elo Perdido): Ganhando 2 poderes de movimento, entre eles o DOUBLE-JUMP e o DASH;

Caos (Vale de Ferro):

Alvorada (Esgoto): Ganhando assim um Shield para autodefesa, quando é acionado, sobe um escudo dourado na sua frente, impedindo que projeteis passem.

3. Representação visual das interfaces:



Figura 1 Interface abertura do GAME



Figura 2 Interface início do Game após a abertura

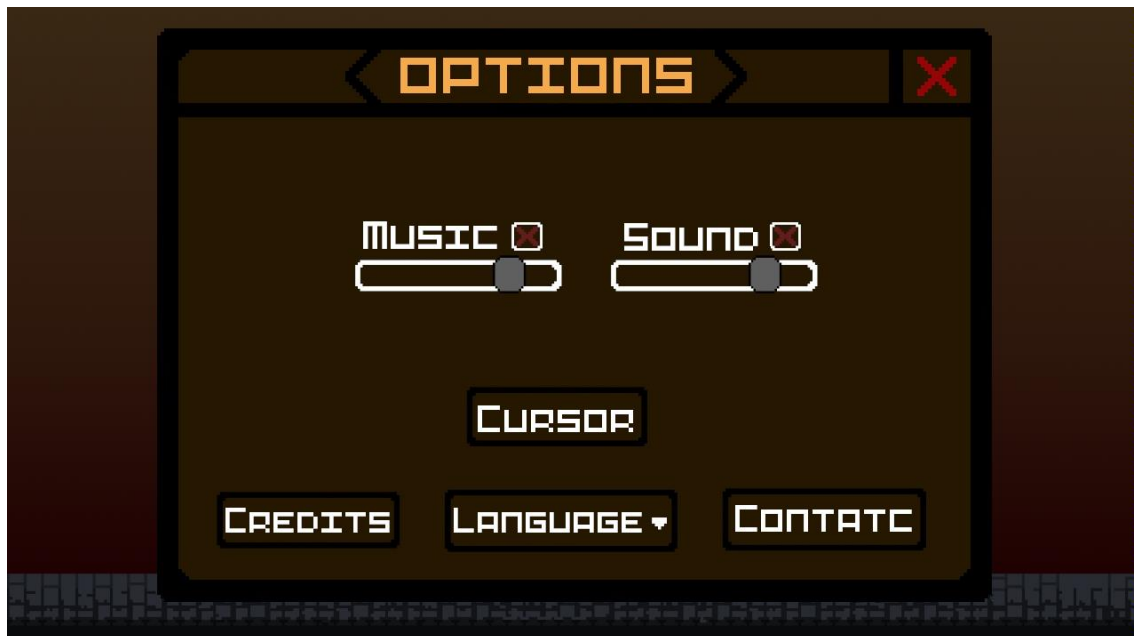


Figura 3 Tela de OPÇÕES formatada

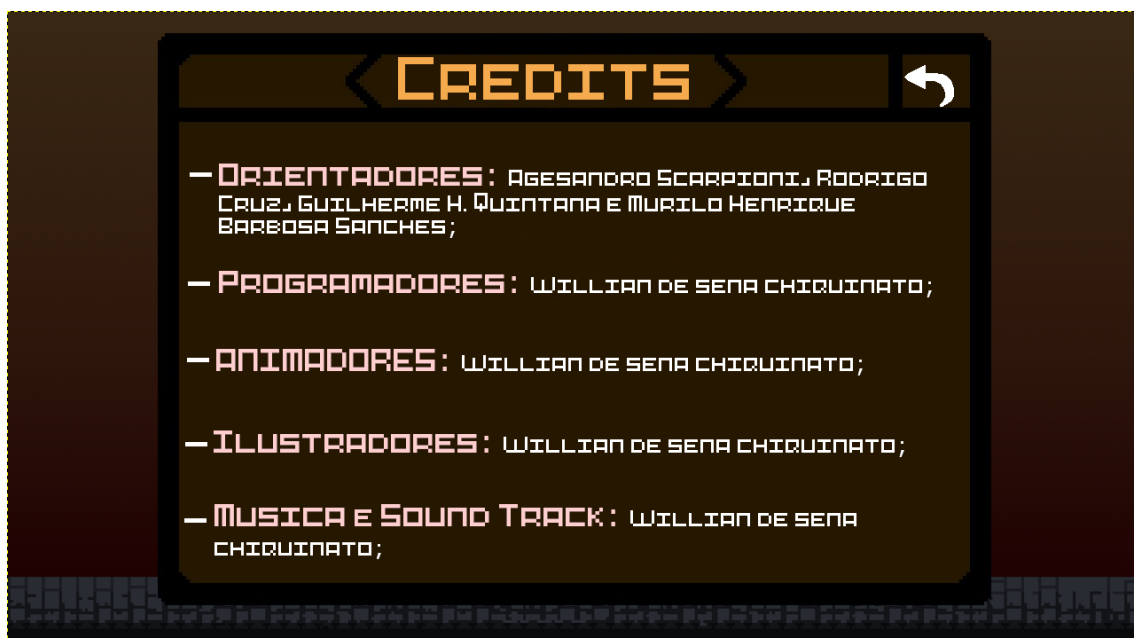


Figura 4 Tela de Credits aberta com janela simples



Figura 5 Área de contato caso ocorra algo e um FAQ

4. Mapa:

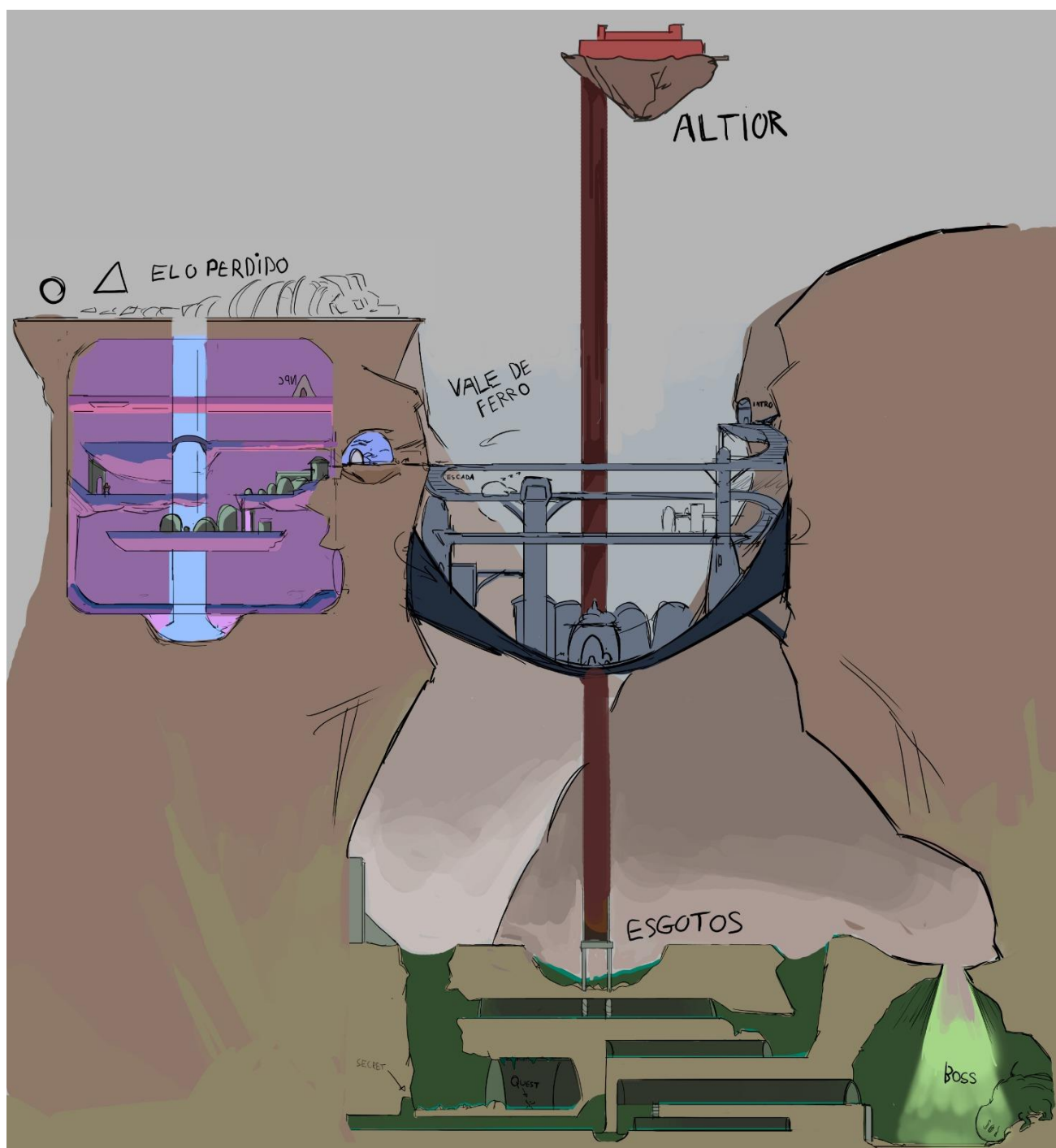


Figura 6 Mapa do JOGO

5. Personagens principais:

- LILITY (Personagem Principal):



Figura 7 Animação de Idle da lility

- Idade: 15 anos.
- Altura: 1,70cm.
- Peso: 62,0kg
- Raça: Indígena.
- Olhos: Castanho Escuro.
- Protagonista; Aventureira;

Resumo:

Uma garota jovem, que vivia apenas com o Pai, nas partes menos brilhantes de Altior, vivendo dia a dia. Até que em um período

de dias seu Pai começou a ficar cada vez mais ocioso, alguns dias depois ele foi capturado pela guarda dourada (soldados do rei). Querendo descobrir o que havia acontecido com ele, Lility tentou partir em uma aventura em busca de respostas, que acabaram levando a o pé da plataforma de execução.

Milagrosamente sobrevivendo ao incidente, agora tenta entender não só como seu Pai havia desaparecido, mas também o porquê...

- BIG FINGER (NPC):

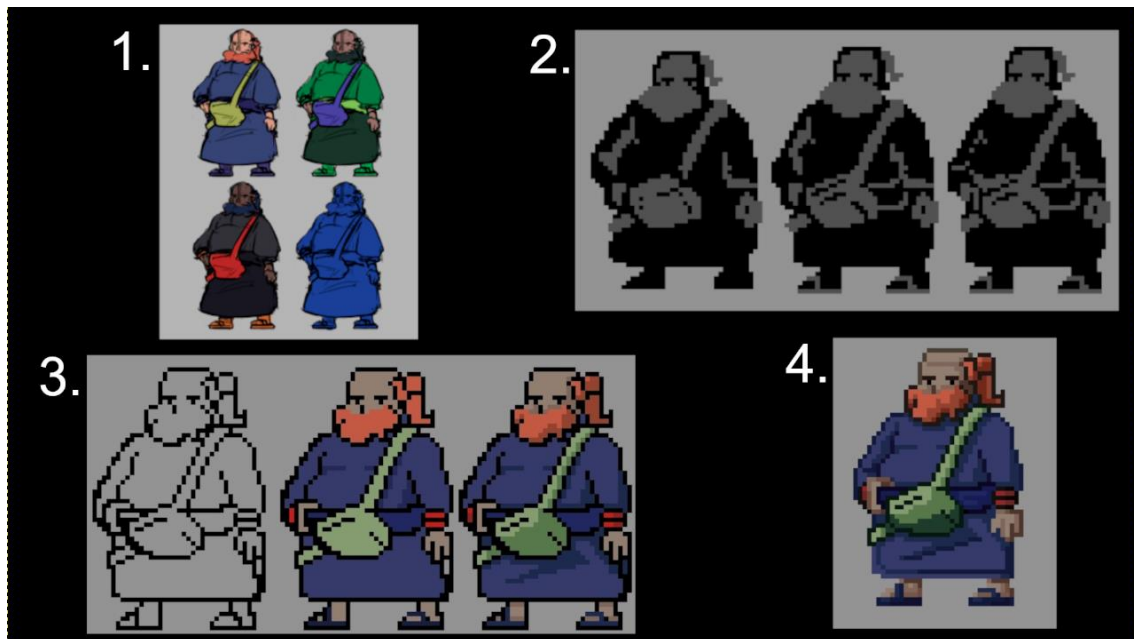


Figura 8 Todos os Stages do NPC

- Idade: 67 Anos.
- Altura: 1,75cm.
- Peso: 95,0kg
- Raça: Branco.
- Olhos: Pretos.
- Trabalho: Ex-Soldado.
- Carismático; Apoiador;

Resumo:

Outrora um soldado, que servia aos nomes importantes de Altior e da cidade dos cozinheiros, depois de um desastre que levou seu batalhão inteiro a morte ele fugiu, se isolando nas partes inferiores do vale. Adotando Dracolings (Pequenos dragões com temperamento de gato) que precisavam de uma fonte sustentável de comida. Hoje ele vive com essas pequenas criaturas isolado a esquerda do vale de ferro, plantando e nutrindo diversos tipos de alimentos para seus companheiros.

- Robert (Pai de Lility / Personagem Secundário):



Figura 9 Todos os Stages Personagem Secundário

- Idade: 38 anos.
- Altura: 1,83cm.
- Peso: 77,0kg
- Raça: Indígena.
- Olhos: Castanho Escuro.
- Trabalho: Jornalista.
- Comandante; Criativo; Inovador;

Resumo:

Robert, Um jornalista da cidade de Altior, sempre teve sua vida bem rotineira como acordar cedo e ir para o trabalho, levar sua filha para a escola, resgatar sua filha se tivesse alguma divergência, mas uma vida bem preenchida de ocasiões, sua esposa morreu no parto de sua filha, uma situação que mexeu muito com Robert, depois dessa ocasião, prometeu para ele mesmo que iria proteger sua filha com unhas e dentes, até ela conseguir se virar sozinha, mas ficará perto para caso ocorra algo.

Em um belo dia, Robert como um belo jornalista descobriu segredos do estado que ninguém mais percebeu ou se quer tinha duvidado, como uma reação o governo logo descobriu e localizou Robert, sentenciando-o a morte, levado para as cidades inferiores para ser morto, mas sua filha estará logo atrás para resgata-lo.

6. Assets e Elementos de cenário:



Figura 10 Todos os Assets feitos até agora de ALTIOR



Figura 11 Uma parcela dos Assets feitos até agora do VALE DE FERRO

7. Desenhos demonstrando a jogabilidade (Áreas com HUD)

- Exibição de ALTIOR com os Assets (Desatualizado):



Figura 12 Visual de ALTIOR variação 1

(Desatualizado):



Figura 13 Visual de ALTIOR variação 2

(Atualizado dia 12/03):



Figura 14 LILITY ATUALIZADA

***OBS:** O big Finger foi um soldado de alta patente em Altior, décadas atrás, depois de uma excursão até o elo perdido ele acabou com seu batalhão trucidado e ele, sozinho, ferido no meio da floresta. A criatura que dizimou o batalhão acabou perecendo logo após a luta, um dragão preto, Depois da morte da criatura, pequenos dragões saíram de partes próximas a toca da criatura, e elas começaram a procurar comida e afeto, o Big Finger tentando fugir acabou dando de cara com elas, e ao invés de atacar uma presa fácil elas se agarraram nele como um pai, ele deixou seu posto para cuidar delas e de seus descendentes, em um canto muito isolado do elo perdido, onde nem ele nem os filhotes correriam perigo.

Por isso das cores mais claras e um ambiente mais calmo, pois quase ninguém consegue ter acesso a essa região...

(Desatualizado):



Figura 15 Todos os STAGES da construção de um dos cenários com HUD

(Desatualizado):



Figura 16 Imagem Completa e visível

8. Monstros criados até agora:

1º Droggo: Uma fera do Elo perdido com temperamento de Cachorro, acaba se perdendo e indo parar no vale de ferro, com muito medo e perdido dentro da cidade, ficando muito feroz e tampando a passagem da 2ª Ponte do Vale de Ferro;



