

O Heroi → **Heroi (Característica do sofrimento e proteção)** Heroi é a “Susan” no modo após o Coma.

O Mentor → O medico que cuida da Susan.

Arautos → (**Irmã da Susan**)

Guardioes lineares → (**Inimigos do mapa**).

Vilão → (**A sombra! A depressão e a morte**).

Pícaro → (**Não trabalhado ainda**).

Estagio da Jornada

1- Estágio Um: Mundo Comum

O Personagem será apresentado ao mundo onde o jogo se passará. O mundo que criamos é semelhante ao nosso mundo. Nenhuma explicação do mundo se dará, apenas o entendimento de normalidade através do gameplay e da arte.

2 - Estágio Dois: Chamado à Aventura

Mostraremos a situação da personagem e daremos o poder pra ela escolher se quer ir ou não para a aventura. Criaremos uma situação para mostrar onde a aventura começa e qual é o ponto de inicio ao jogador. Porem o jogo tratará de não deixar o personagem avanças e o personagem correrá desse desafio.

3 - Recusa ao chamado.

Personagem recusa o chamado dando a referencia ao jogador que ele precisa correr para o lado oposto da aventura(correr para a esquerda). Mesmo o jogador conseguindo correr, o jogo terminará na sequencia da Susan desmaiando na neve. Se o jogador não conseguir correr, o jogo termina sem ativar os efeitos de BEF. E o personagem volta para o checkpoint inicial.

4 - Estágio Quatro: Encontro com o Mentor

Encontro com o Mentor. Decidimos que o mentor é o medico que ajuda a Susan nos momento anteriores ao BEF. Todas as explicações subjetivas são feitas com orientações do Mentor(medico).

4.1 Arautos

Quando o jogador não conseguir passar pelo desafio com as explicações das mecânicas pelo mentor. É ativado o recurso do arauto. A irmã da Susan faz uma interação com a personagem dando uma dica de como passar pelo desafio. Essa dica será de acordo com o propósito do puzzle.

5 - Estágio Cinco: Travessia do Primeiro Limiar

Quando a história está prestes a começar. Não estaremos perto de nenhum inimigo e nenhum propósito, porém é onde o jogador aprenderá como dominar o lvl design. O jogador começará a dar atitude à história e terá pura interação ao gameplay. Teremos alguns puzzles para mostrar como o jogo funciona e como o jogador entenderá o gameplay.

6 - Estágio Seis: Testes, Aliados, Inimigos

Dando continuidade ao estágio 5. O jogador vai aprender como funciona o jogo, como o jogo precisa ser jogado. Quais são as características de dificuldade e o que será esperado dentro do gameplay. Nesse estágio o jogador precisa conhecer totalmente a funcionalidade de controles.

Faremos muitos testes de gameplay nessa parte. Fazendo uma união de ferramentas já disponíveis. (Guarda chuva)

7 - Estágio Sete: Aproximação da Caverna Oculta

O personagem estará dentro do desenvolver da história e o gameplay começa a elevar as dificuldades. Os puzzles ficam mais fortes e o jogador começa a se aproximar do verdadeiro desafio. O jogador começará a enfrentar problemas dentro do ambiente inimigo e dar de frente com o mais forte do gameplay.

Estágio Oito: Provação

Nesse momento teremos um puzzle absoluto. Esse puzzle dará início ao outono e ao começo do desencadear das mudanças climáticas. O peso desse ponto é tão grande que precisaremos criar uma verdadeira proposta de ganho. A ideia original de vitória será informada no estágio 09.

Estágio Nove: Recompensa (Apanhando a Espada)

Após passar do estágio 08 o personagem ganha o óculos. Que será ferramenta principal para vencer ao jogo. Ganhando o óculos, o personagem consegue atravessar por um caminho antes

bloqueado, utilizando o poder do oculos.

O oculos dará todos os poderes necessarios para se continuar o jogo.

Estágio Dez: Caminho de Volta

O personagem com a utilização da recompensa adquirida no estagio anterior(óculos).

Consegue voltar ao “inverno” e a posição geografica do jardim, onde se encontrava no começo do jogo. Assim caminhando até o objetivo final que seria ao jogador entrar na casa. Mas que para o desenrolar na estoria é o personagem se encontrando com a Susan desmaiada.

Estágio Onze: Ressurreição

A morte! (Todo heroi tem que morrer)

O personagem se encontra com a Susan caída e desmaiada na neve. É dado ao jogador chance de refazer o processo de recusa. Nesse patamar o jogador terá o controle da Susan novamente dentro da realidade anterior a que ela esta (recusa ao chamado). E o jogador passa novamente pelo processo de aceitar a aventura.

Patamar 1 - O jogador aceita jogar novamente a etapa da recusa. E passa pelos processos da recusa ao chamado/chamado a eventura. Caso ele passe, ele recebe o Flashback com o que fez durante todo o jogos como recompensa.

Patamar 2 - O jogador não aceita jogar novamente a etapa da recusa. Ele “morre” e recebe o flashback como motivador para continuar a jogar. Caso ele recuse novamente, é repetido o ciclo até ele fazer o processo de continuar a aventura.

Estágio Doze: Retorno com o Elixir

Ao se unir no Jardim o personagem uni passado e presente. O personagem indo até a casa e a cama onde se encontra a Susan em coma. O jogador descobre os acontecimentos da estoria e a Susan acorda encerrando o jogo.