O Heroi → **Heroi ( Caracteristica do sofrimento e proteção) Heroi é a “Susan” no modo após o Coma.**  
O Mentor → **Inexistente( Serve para levar o heroi pelo caminho).**

Arautos → **( Motivadores) ( As ferramentas de interação).**

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 atravéz 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.

3 - Recusa ao chamado.

Personagem recusa o chamado ao jogo e desmaia na neve. Com a recusa ao chamado o personagem entrará na situação real do game. Quando ela não aceita o chamado a aventura, ela vem a desmaiar na neve e com isso é levado ao estado de coma. Onde nosso jogo começa. O jogador não tem a ação nesse momento. O personagem decide não começar a aventura.

4 - Estágio Quatro: Encontro com o Mentor

Ainda estou pensando nessa situação. Eu não acredito que ela realmente é necessaria na nossa estoria. Quem sabe um medico do “hospital” ou **a propria consciencia da Susan**. Pensei em criar um Avatar dentro da consciencia do personagem. Isso daria a ideia de um mentor alternativo a realidade basica dos estagios. Ainda estou trabalhando nesse conceito.

5 - Estágio Cinco: Travessia do Primeiro Limiar

Quando a estoria esta prestes a começar. Não estaremos perto de nenhum inimigo e nenhum proposito, porem é onde o jogador aprenderá como dominar o lvl design. O jogador começará a dar atitude a estoria 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 estagio 5. O jogador vai aprender como funciona o jogo, como o jogo precisa ser jogado. Quais são as caracteristicas de dificuldade e o que será esperado dentro do gameplay. Nesse estagio o jogador precisa conhecer totalmente a funcionalidade de controles.  
  
Faremos muitos testes de gameplay nessa parte. Fazendo uma união de ferramentas já disponiveis.

7 - Estágio Sete: Aproximação da Caverna Oculta

O personagem estará dentro do desenvolver da estoria 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 inicio ao verão e ao começo do desencadear das mudanças climaticas. O peso desse ponto é tão grande que precisaremos criar uma verdadeira proposta de ganho. A ideia original de vitori será informada no estágio 09.

Estágio Nove: Recompensa (Apanhando a Espada)

Após passar do estagio 08 o personagem ganha o óculos. Que será ferramenta principal para vencer ao jogo.  
  
O oculos vai dar todos os poderes necessarios para se continuar o jogo.

Estágio Dez: Caminho de Volta

Esse conceito será complicado. A volta não seria ao perigo e ou volta pra casa, mas sim o conceito que criei de mudança de clima. A partir desse ponto o jogador conseguirá voltar (mudar) temperaturas ao seu bel prazer para conseguir mudar o efeito climatico do ambiente. O jogador descobre que nesse periodo tem o poder de dominar completamente o gameplay. O jogador se sente mais poderoso e o jogo se torna mais “facil”.

Estágio Onze: Ressurreição

A morte! ( Todo heroi tem que morrer)  
  
O jogador entende que não existe a realidade onde esta e na verdade tudo se passa dentro da mente do personagem. O jogador encontra a Susan caída “morta” no frio dentro do jardim. O jogador entende que esta dentro do cerebro ( consciencia da Susan).  
  
Nesse ponto o Heroi precisa ressurgir. As duas Susan se encontram e NASCEM para completar o jogo.

Estágio Doze: Retorno com o Elixir

Ao se unir no Jardim. Passado e Futuro se tornam presente e a Susan acorda do Coma.