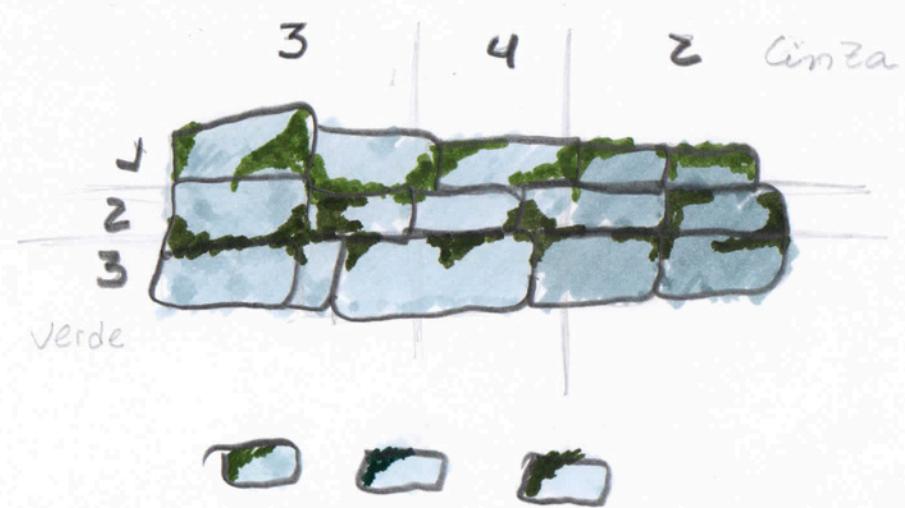
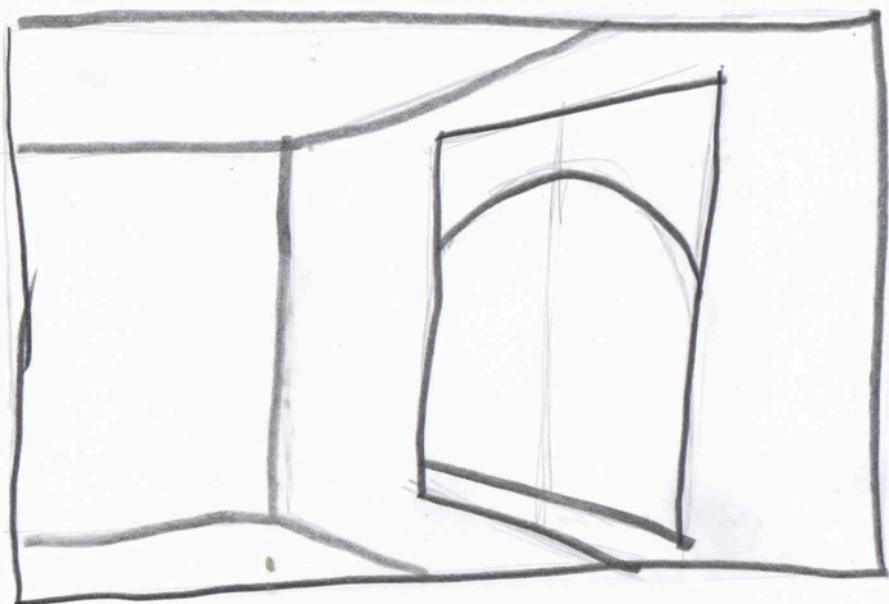
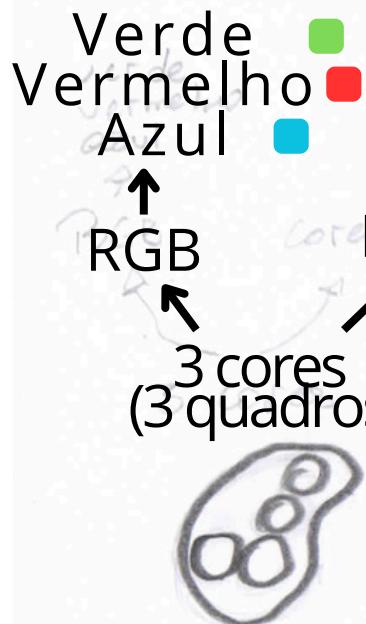


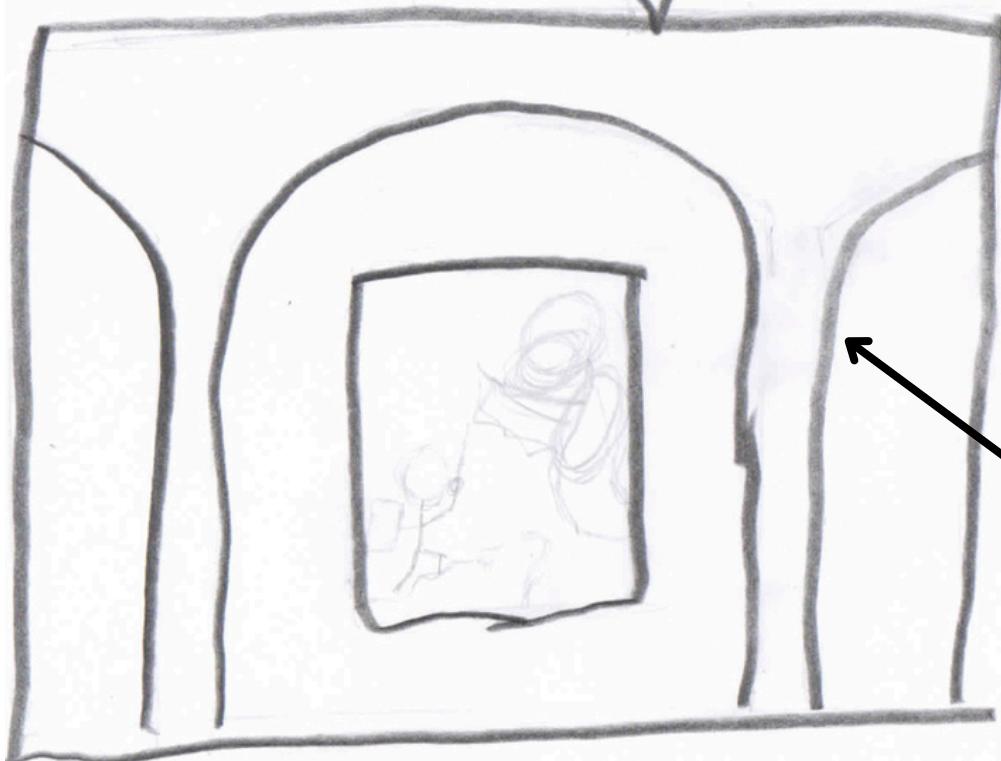
Ideia para parede
Descartada, pois esta como 3D



Estudo de paleta de cor, para sprint do muro
do castelo

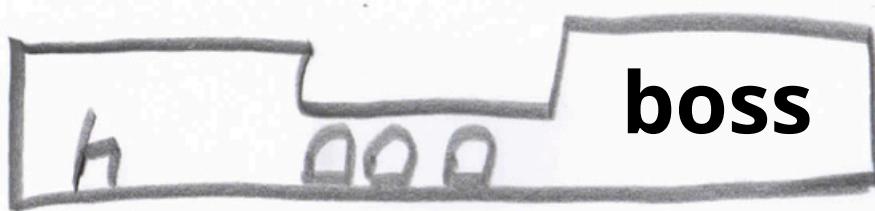


Temos que
derrotar os
chefes para
coletar as cores
(RGB)



Ideia do mapa

Para a
sala/corredor
dos quadros
os quadros
iriam ser
separados por
colunas



→ **Sala dos quadros**

onde teremos os tres quadros, para termos acesso as suas respectivas salas

→ **salão do trono**

- aqui teremos o tutoria (ideia do Vini)
- após a conclusão dos quadros, o boss final(mago) estará nesta sala

A sala do boss

inicialmente imaginada na direita do mapa.

Após dialogo interno, revisamos a ideia e para o sentido da historia, o boss estará na salão do trono, ja que o mesmo roubou o reino.

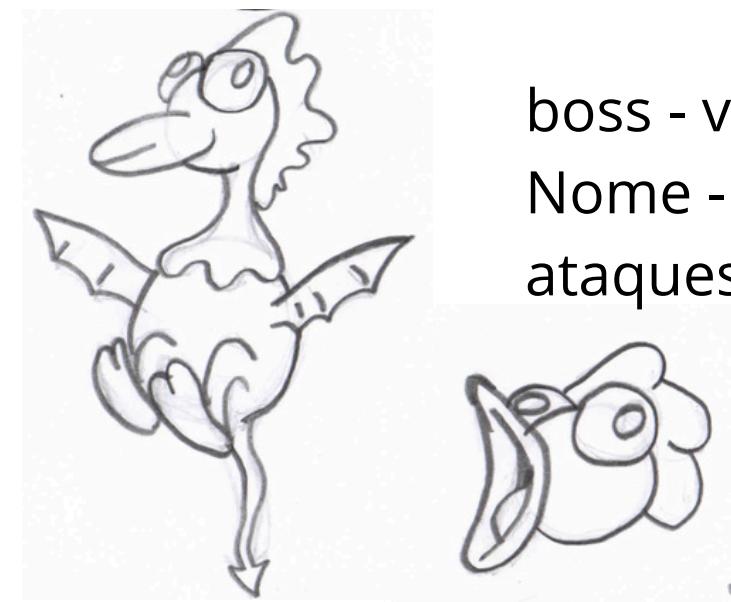
Chefes / boss



boss - azul
Nome - agua-viva
ataques • solta raios



boss - verde
Nome - Dragao
ataques • cospe fogo
• dash



boss - vermelho
Nome - Galinacio
ataques • cospe fogo
• atira ovos
• atira penas

Quadro 0

Tutorial

Idealizado por Vinicius

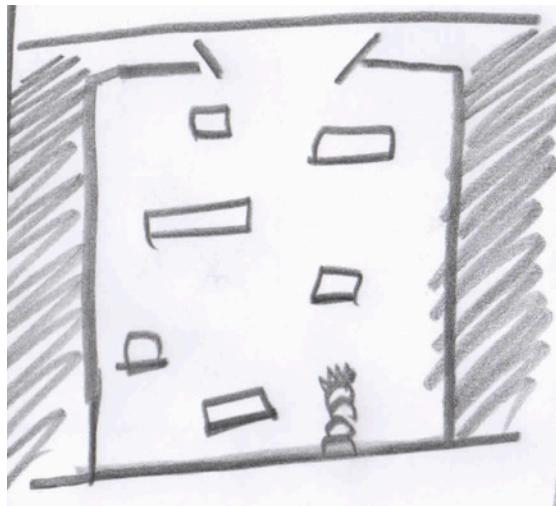
Um quadro no salão do trono que serve como tutorial de movimentação e para explicar funções básicas, sobre passarelas moveis e puláveis e sobre como atacar.

Também sera aqui onde pegaremos o escudo de tinta e aprenderemos como usa-lo

Quadro 1

biblioteca turquesa

Idealizado por Vinicius



Neste quadro, teremos uma divisão de fase não orientada ao jogador, ou seja, no primeiro momento o jogador, deve apenas ter como objetivo, subir a

torre, já que o mesmo está sento perseguido pelo o boss da sala. (o boss não poderá tomar dano nessa primeira fase da sala)

Para dificultar a jogabilidade, colocaremos alguns npcs no caminho, tento como objetivo o atraso do jogador.

Quando o jogador conseguir chegar ao topo, se verá ao topo do castelo, iniciando a segunda fase, onde irá enfrentar o boss

NPCs



Nome: Aspirante a Ratalheiro

um rato que encontrou um pedaço de armadura e uma espada, agora deseja ser uma cavaleiro assim como as pinturas vistas pelo castelo

- Movimentação: esquerda e direita
- Ataque: balança a espada sem nenhuma maestria



Nome: Aspirante a heroi

depois de ver as pinturas de vários heróis no castelo, tem como sonho se tornar um.

- Movimentação: esquerda e direita
- Ataque: balança a espada sem nenhuma maestria

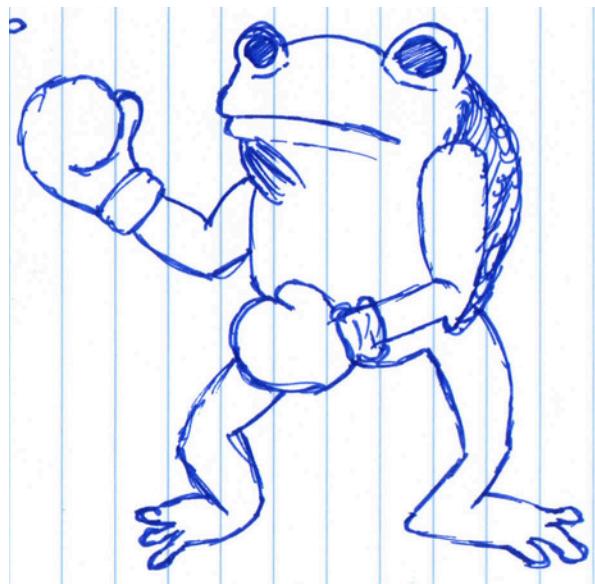


Nome: Aspirante a sabio

Por ser o mascote do mago da corte, tem proficiência com magias de níveis básicos.

- Movimentação: esquerda e direita
- Ataque: atira bolas de fogo com seu cajado

NPCs



Nome: Sapo pugilista

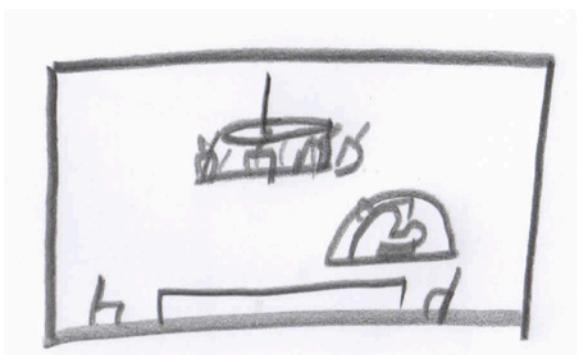
um sapo que apareceu sem mais nem menos no castelo mas tem um bom gancho de direita.

- Movimentação: esquerda e direita
- Ataque: socos

Quadro 2

Salão Rubi

Idealizado por Luiz



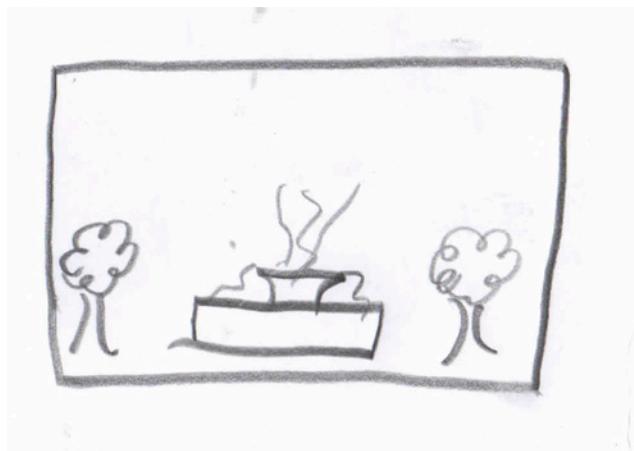
Neste quadro, teremos uma divisão de fase não orientada ao jogador, ou seja, no primeiro momento o jogador, deverá enfrentar algumas ordens de npcs, que o cozinheiro ao fundo da sala irá “jogar”.

Na segunda fase, o frango que estava em uma bandeja na mesa (cenário), irá “criar” vida e o jogador enfrentará o mesmo

Quadro 3

Jardins esmeralda

Idealizado por Vinicius / Luiz



Neste quadro, teremos uma divisão de fase não orientada ao jogador, ou seja, no primeiro momento o jogador, deverá enfrentar

algumas hordas de npcs (estatua).

Na segunda fase, a estatua de um dragão ganha vida e quando o jogador o ataca, escamas são tropadas do dragão, fazendo que novas estatua criem vidas.