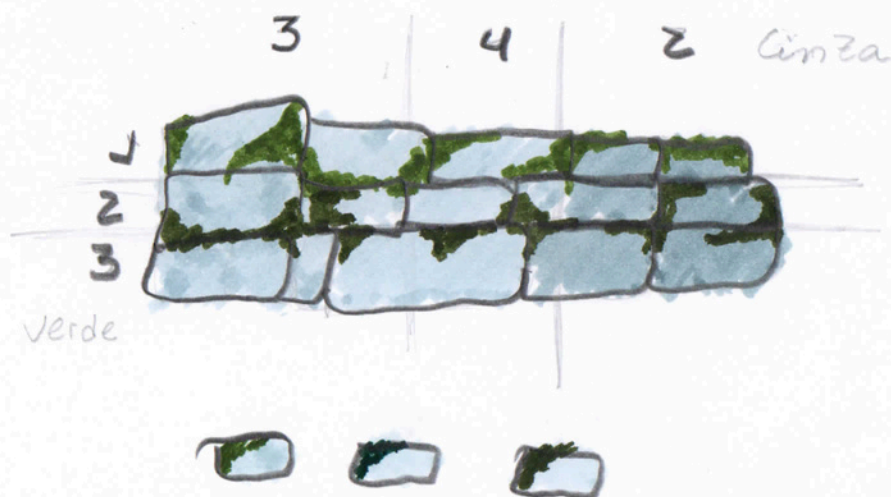
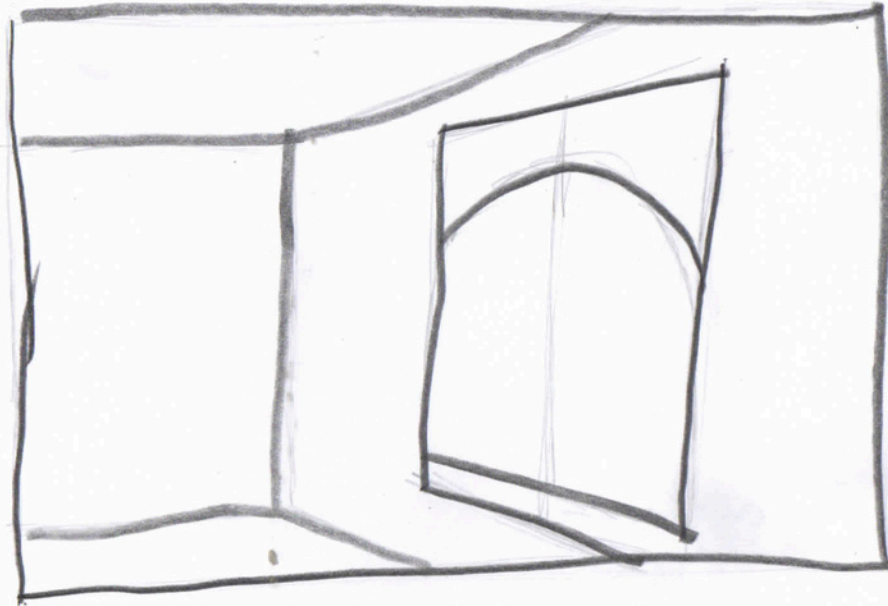


Ideia para parede
Descartada, pois esta como 3D



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

Verde
Vermelho
Azul



~~Cores~~

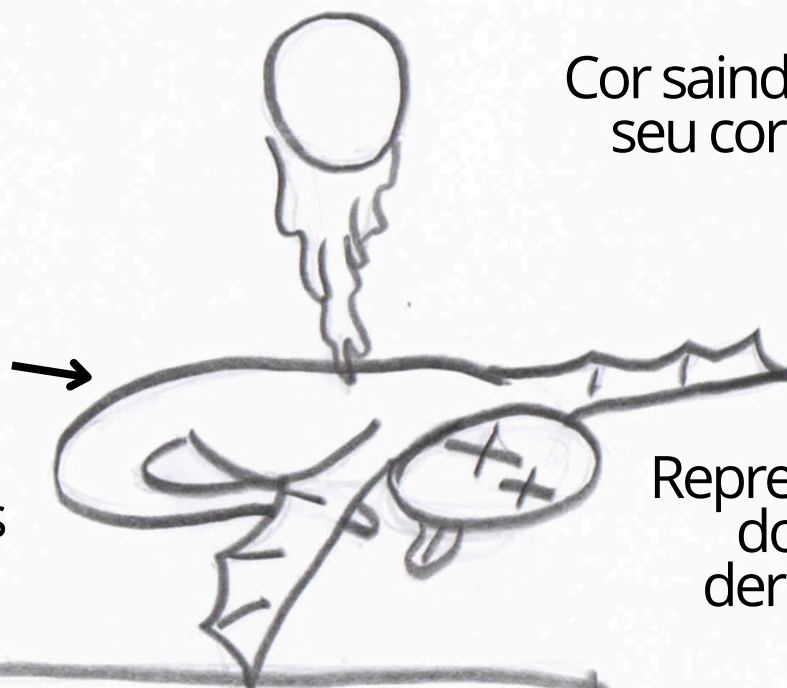
~~Primarias~~

RGB

3 cores
(3 quadros)



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

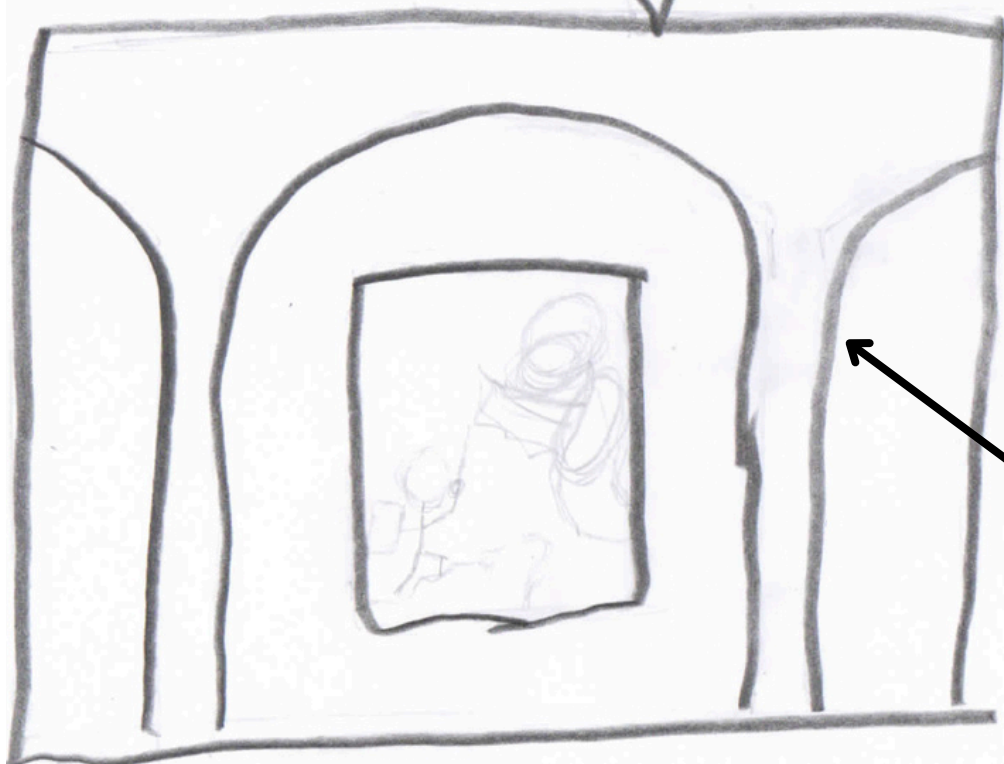


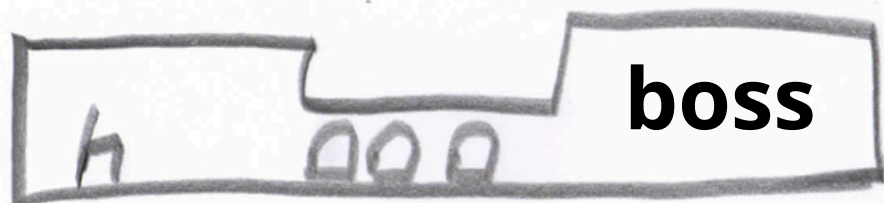
Cor saindo de seu corpo

Representação do boss derrotado

Ideia do mapa

Para a sala/corredor dos quadros os quadros iram 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

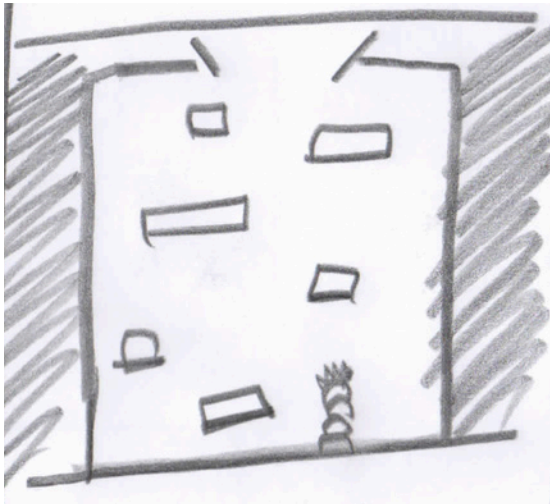
Um quadro no salão do trono que serve como tutorial de movimentação e para explicar funções básicas, sobre passarelas moveis e puláveis e sobre como atacar.

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 sendo 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, tendo 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 um 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

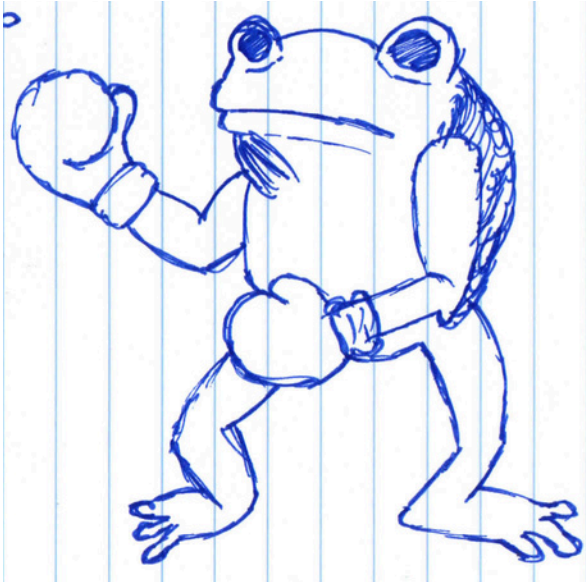


Nome: Aspirante a sabio

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

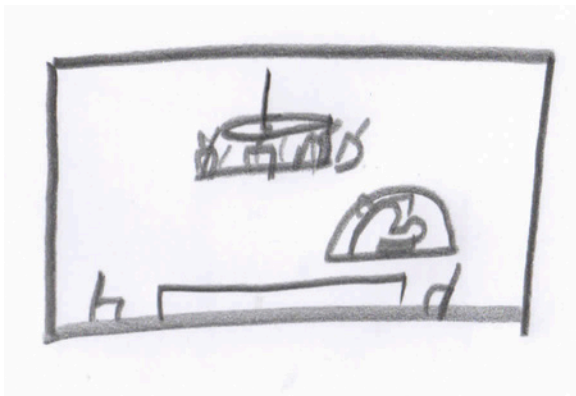
um sapo que apareceu sem mais nem menos no castelo mas tem um bom gancho de direita.

- 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

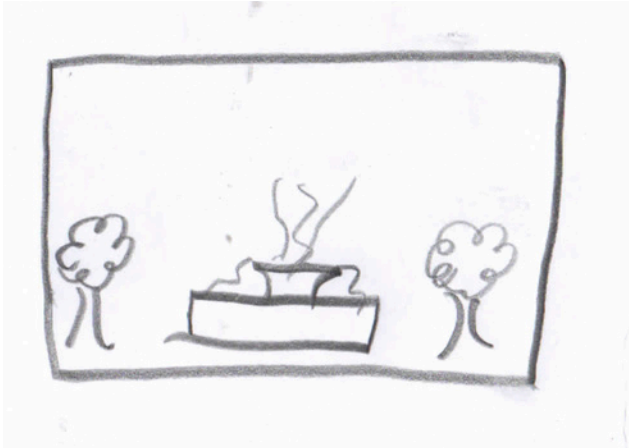
algumas ordas de npcs, que o cozinheiro ao fundo da sala irá “jogar”.

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 (estatuas).

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