

# O Refúgio

História



Personagens



Inimigos



Fases



Controles



Interfaces



Desenvolvido por:

Lizandra S. Lola / Gabriel G. Silva / Ana C. Medeiros

# História

A personagem chamada Gaya vive em um pequeno vilarejo de sobreviventes da Grande Guerra Nuclear, sendo este um dos poucos ainda existentes. A vida neste local é muito difícil, o acesso a água é complicado e perigoso, criaturas mutantes espreitam a todo o momento, a escassez de comida é grande e todos estão à espera do resgate de um local alvo de muitos rumores conhecido como O Refúgio, dito que este é o único local que ainda possui condições de abrigar a vida, onde a água é pura e ainda existe a natureza como ela sempre foi. Um dia, cansada de esperar, Gaya decide partir em busca do Refúgio, a fim de acabar com todo o sofrimento de sua aldeia.

Assim ela parte do deserto em busca da última floresta do mundo, seu caminho é difícil, longo e ela não dispõe...

Menu

Avançar



# História

... de armas e muito menos experiência em batalhas, sua única forma de seguir é se esconder, ser rápida e inteligente, passando por diversos cenários de cidades do mundo antigo, todas devastadas.

Cada dia mais próxima da floresta, ela vê o mundo ganhando vida, algo que nunca vira em toda sua vida, um cenário deslumbrante e cheio de cor, porém ainda abriga seus perigos, muito maiores até que os do deserto, um local onde as próprias árvores têm vida e fazem de tudo para se proteger.

A agressividade da natureza contra os humanos é imensa, Gaya não pode ser descuidada, e quanto mais se aproxima do local, mais perigos encontra, a floresta se prova um grande inimigo, esperto e muito feroz.

Voltar

Menu



# Personagens

## Gaya



Uma das últimas sobreviventes do mundo humano e a única que realmente acredita que ainda há uma salvação para este mundo.

## Aldeões (NPC)



Moradores da vila de Gaya, geralmente pessimistas, desistiram de procurar um refúgio a muito tempo.

## Freya (NPC)



Figura misteriosa da floresta, se encontra escondida no centro da floresta.

Menu



# Gaya



Inicia com 50 HP  
Não causa danos aos inimigos  
Pode se esconder e fugir

Voltar

Menu



# Inimigos

Aranha



Raiz Viva



Sombra



Sentinela



Menu



# Sombra

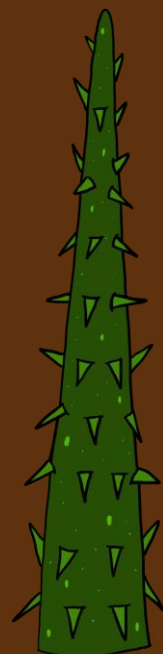
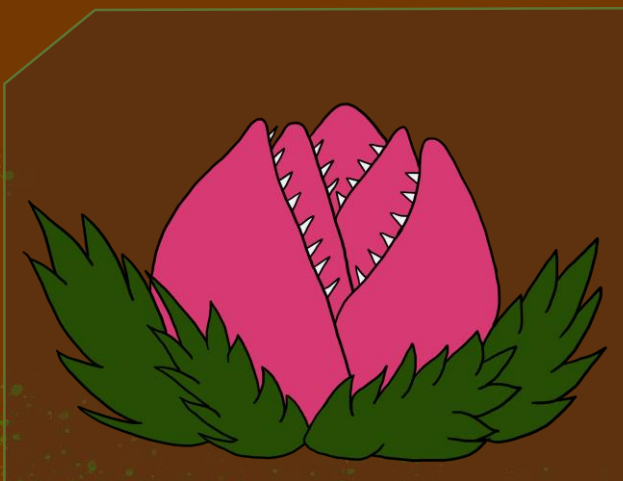


Colisão: -5 HP; Recuo para trás

Voltar

Menu

# Raiz Viva



Colisão: -10 HP; Recuo para trás  
Colisão com espinho: -10 HP

Voltar

Menu



# Sentinela



Colisão: -50 HP  
Galhos: - 5 HP

Voltar

Menu

# Aranha



Colisão: -5 HP

Voltar

Menu



# Fases

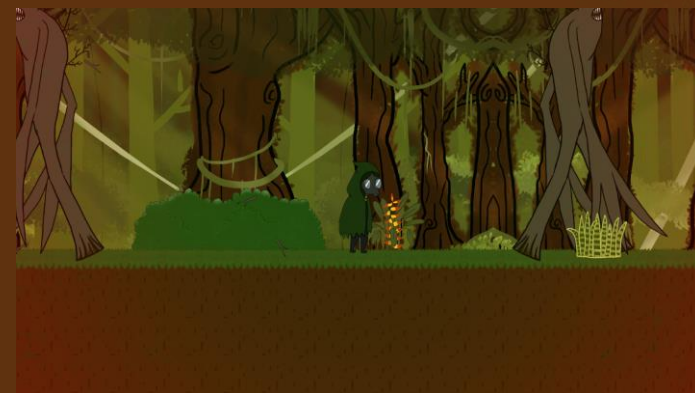
## Deserto



## Entrada da Floresta



## Floresta



Menu



# Deserto

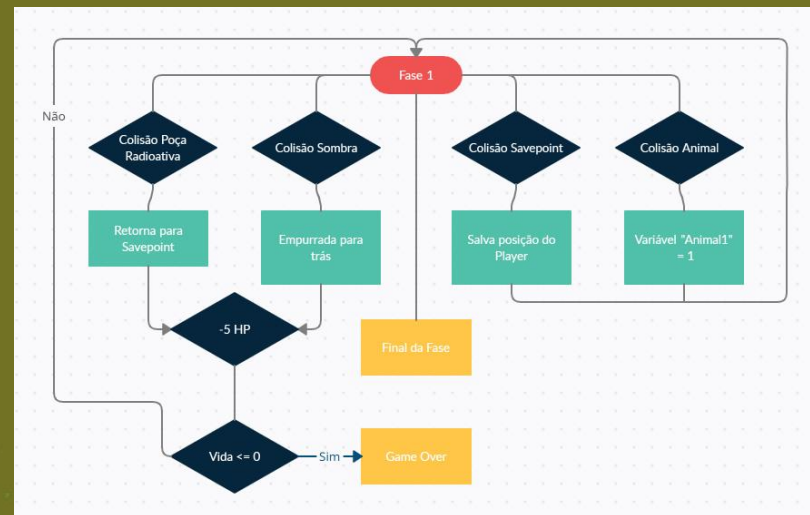
A fase se passa em um local desértico, o mais afetado pela guerra. A personagem inicia sua jornada, precisando assim atravessar um prédio antigo no deserto para chegar em seu objetivo.

Obstáculos:

- Poças radioativas (- 5 HP)

Inimigos:

- Sombra



Voltar

Menu



# Entrada da Floresta

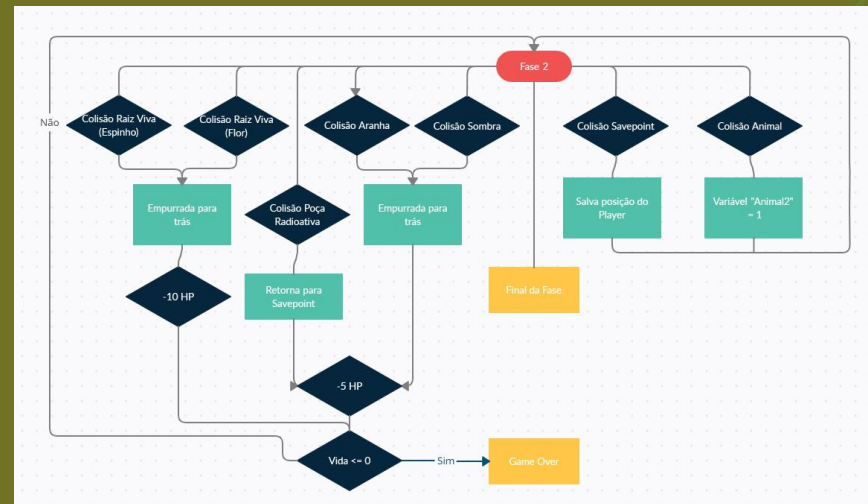
A fase se passa na entrada da área florestal, um local de transição entre ruínas do mundo antigo e a floresta. O objetivo da personagem é passar pelos obstáculos e inimigos cada vez mais fortes para chegar em seu destino.

Obstáculos:

- Poça radioativa (-5 HP)
- Espinhos (-10 HP)

Inimigos:

- Raíz viva
- Sombra
- Aranha



Voltar

Menu



# Floresta

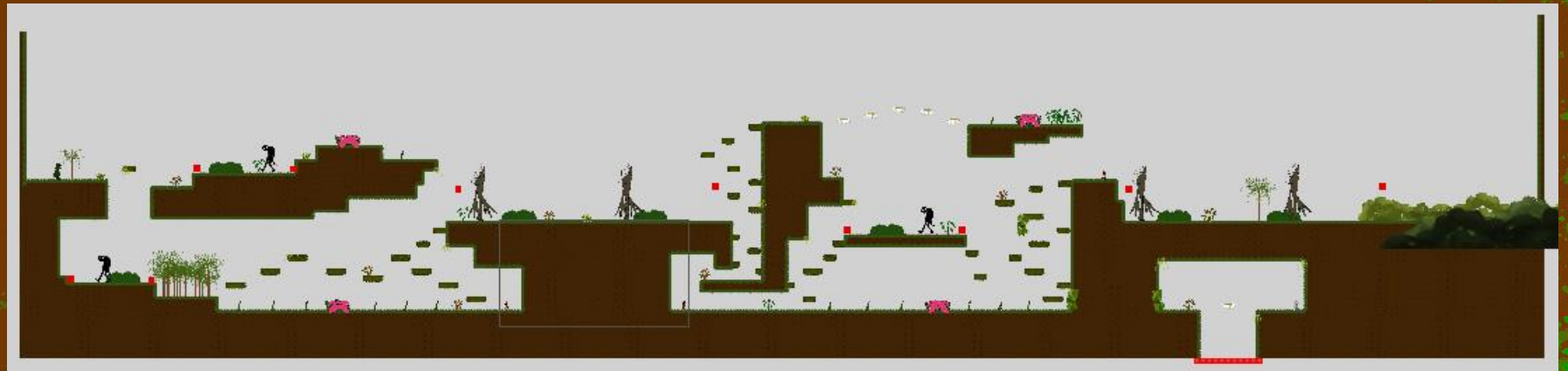
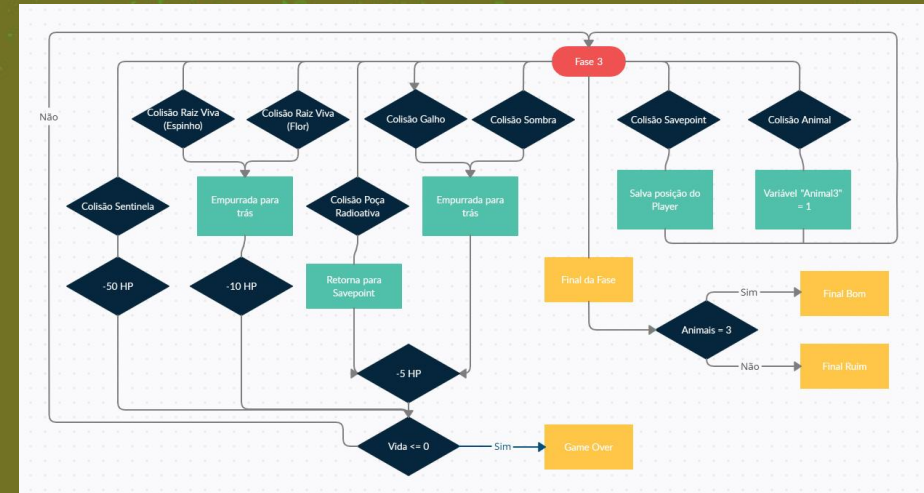
A fase se passa na floresta, o lugar menos afetado pela guerra, ainda cheio de vida, mas ainda o local mais perigoso por conta da repulsa da natureza pela raça humana. A personagem deve concluir sua jornada ao chegar ao centro da floresta.

Obstáculos:

- Galhos Sentinela (-5 HP)
- Espinhos (-5 HP)

Inimigos:

- Sombra
- Raíz viva
- Sentinela

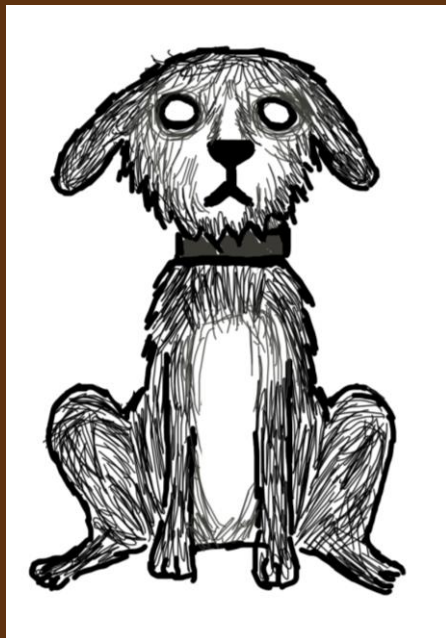


Voltar

Menu



# Animais



**Colisão: +1**

Cada animal resgatado somará 1 ponto na variável da fase

Esta variável é resetada em todo início de fase.

Os valores das variáveis de cada fase são somadas no final.

Máximo de pontos: 3

**Final Bom: 3 pontos**

**Final Ruim: de 0 até 2 pontos**

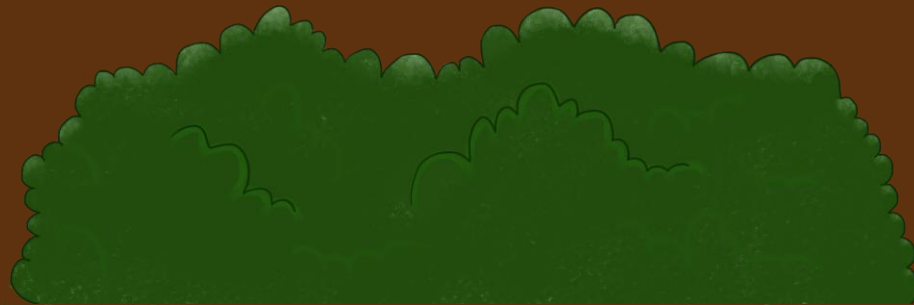
Voltar

Menu



# Elementos Interativos

Elementos que Gaya utiliza para se defender dos inimigos, os utilizando como esconderijo.



Voltar

Menu



# Controles

## Movimentação

Setas para os lados



## Pulo

Barra de Espaço



## Agachar

Seta para baixo



## Levantar

Seta para cima



## Pausar o Jogo

Tecla "ESC"  
ou "P"



Menu



# Interfaces

## SplashScreen



## Menu



## HUD



## Menu Pausa



Menu



# Interfaces - SplashScreen



Voltar

Menu



# Interfaces - Menu



Voltar

Menu



# Interfaces - HUD

Indicador de vida = tela vermelha gradual

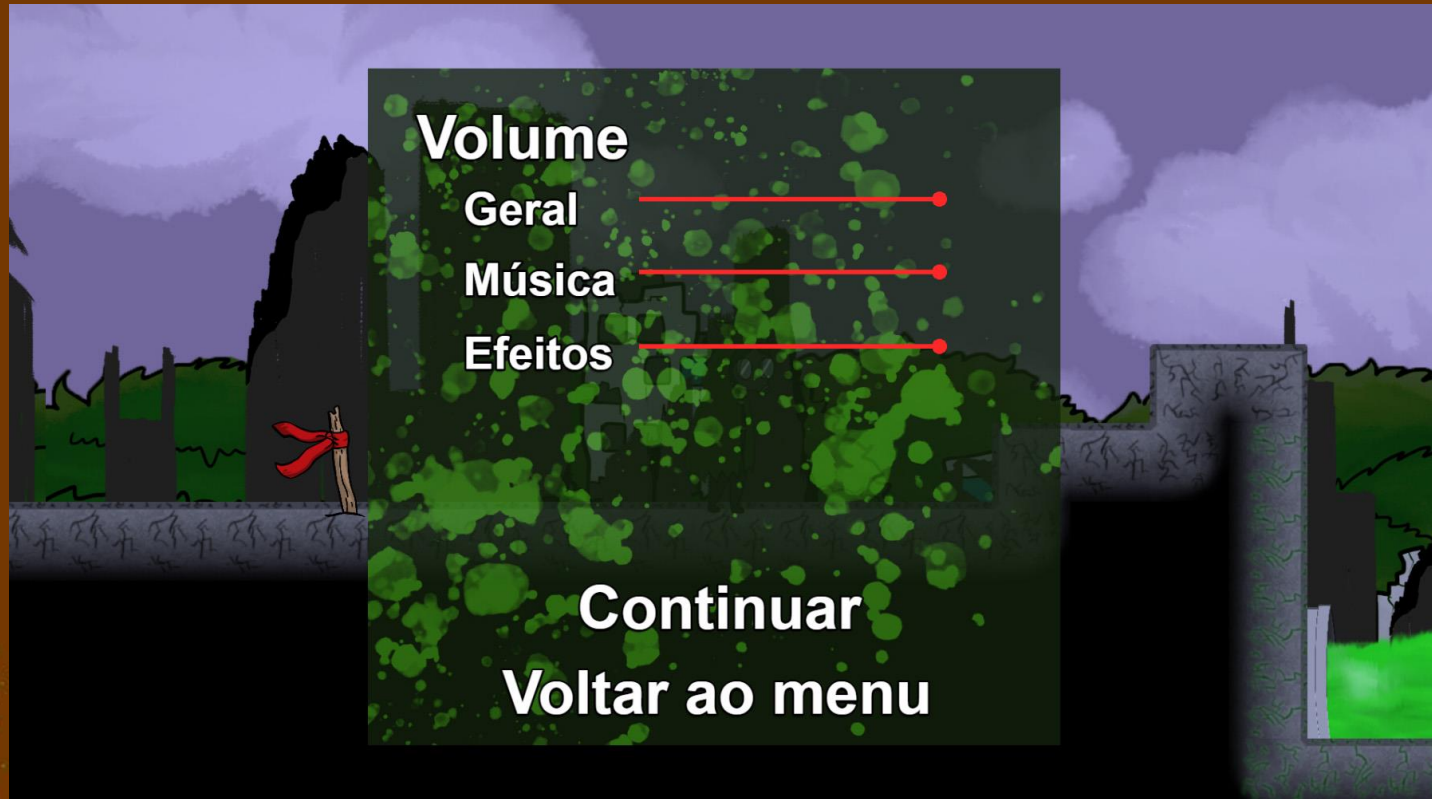


Voltar

Menu



# Interfaces - Menu Pausa



Voltar

Menu