

Universidade Federal de Campina Grande

Centro de Engenharia Elétrica e Informática

Departamento de Sistemas e Computação

Atelier de Computação e Cultura

Marcelo Alves Barros, Dr.

# **GDD – Game Design Document**

# **Pigeon Valley**

Amanda de Souza Magalhães

Beatriz Alice Alves Santos Azevedo

Giovana Brito Oliveira

Lucas Matheus Ferreira Barreto

# 

**Identidade Visual**

Use uma imagem na capa do GDD para representar o conceito do jogo.

# 

# **Versão do Documento 1.**

Data: 14/ 10/ 2018

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Seção** | **Autor Responsável** | **Avaliação** |
| 1. Resumo Executivo |  |  |
| 2. Narrativa |  |  |
| 3. GamePlay |  |  |
| 4. Design de Níveis |  |  |
| 5. Interface |  |  |
| 6. Áudio |  |  |
| 7. TICs |  |  |
| 8. Gestão |  |  |
| 9. Recursos de Apresentação |  |  |
| 10. Apresentação | Líder do Projeto |  |

# 1. Resumo Executivo do Jogo:

**1.1. Nome do Jogo :**

O nome do jogo remete a origem da cidade, Pigeon Valley, em tradução Vale dos Pombos. A cidade foi fundada às margens de um rio onde os pombos iam beber água e se alimentar. A trama do jogo irá se passar toda na cidade, e um dos objetivos principais do jogo é salvar a cidade de um inimigo que a quer poluir.

**1.2 Tema de Responsabilidade:**

O Pigeon Valley tem a preservação meio ambiente como tema de responsabilidade, este tema será abordado desde o início até o fim do jogo, pois a história da própria cidade já se trata da contaminação gerada por uma indústria e o desafio de cada fase será combater as consequências de algum tipo de contaminação gerada pela mesma.

**1.3. Resumo-Propaganda do Jogo Sério de Inovação**

Pigeon Valley é um jogo onde vocẽ testará seus conhecimentos do meio ambiente e mesmo que não saiba muito terá chances incríveis de aprender, além das batalhas ANIMAIS que irá enfrentar nas quests. Cheio de ação, aventura e lógica. P.V é o RPG perfeito para um defensor da natureza. Venha aprofundar-se no mundo natural (ou quem sabe conhecer seu próprio mundo)!

### 1.4 Gênero:

O gênero escolhido para o Pigeon Valley é o RPG, uma vez que é contada muita história no jogo e também ocorrerão várias conversações ao decorrer do mesmo. Durante a trajetória do herói ele terá que fazer algumas escolhas, estas definirão o caminho que será traçado por ele, escolhas diferentes mudarão os resultados do jogador.

### **1.5 Look & Feel:**

O nosso jogo terá um visual bastante atrativo para os amantes dos clássicos e tradicionais RPGs. A imagem do jogo será semelhante à tradicionais RPGs como Harvest Moon e Secret of Mana, a história se passa num vale, logo haverão muitas árvores e como o próprio nome do jogo já diz também haverão muitos pombos na cidade.

### **1.6 Inovação do Jogo:**

[ falta fazer ]

2. Narrativa (história, personagens, aspectos literários);

## **2.1. Visão geral da história**

### **2.1.1 Mundo do Jogo**

O jogo se passa e um pequeno vilarejo às margens de um rio este teve início por conta da indústria aberta naquele local, o acidente causado causa alterações no ambiente e em aqueles que o vivem nele.

Cada fase do jogo indica um tipo de contaminação à qual o acidente do rio causou. No total são 5 fases, portanto, 5 contaminações, são elas:

### Fase l - Contaminação Hospitalar

### Fase ll - Contaminação Hídrica

### Fase lll - Contaminação Alimentícia

### Fase IV - Contaminação Ambiental

### Fase V - Contaminação Radioativa

**2.1.2. Personagens:**

A personagem principal terá o nome que o player escolher. Os personagens auxiliares que a personagem virá a interagir e dependendo da escolha dos players poderá virar um personagem jogável.

Os personagens aparecerão em diferentes fases:

### **Fase l - Contaminação Hospitalar:** Na Primeira fase , nossa personagem irá ter contato apenas com um personagem vilão. Doutor Gilberto será um médico relapso que após ser infectado, atacará o hospital em que a personagem estará internada.

### **Fase ll - Contaminação Hídrica**: na segunda fase , a personagem principal se encontrará com 3 personagens auxiliares. O primeiro será Alfredo , um pescador que mora ao redor do rio da cidade, muito gente boa , Afredo será escolhido como auxiliar caso o player tenha feito 100% das escolhas boas no RPG. O segundo auxiliar é Túlio, o nadador. Túlio é famoso por ser o melhor nadador de Pigeon Valley, mas sofrerá com os problemas da poluição do rio onde ele costumava nadar. Tulio será escolhido como o auxiliar caso as escolhas do player sejam 75% boas. A última auxiliar a aparecer é a Anitta , a oceanógrafa desempregada. Anitta mora perto do rio apenas para ficar mais perto de uma fonte de água, ela luta contra as poluições diárias mas não sabe exatamente como salvar o rio ,pois como ela mesmo fala “ela é oceanógrafa”. Anitta vai ser escolhida como auxiliar caso o player tenha escolhido até 50% das escolhas boas. O grande vilão dessa fase será Cassio Gusmão Lindo , dono da fábrica de tintas que poluiu o rio de Pigeon Valley e acabou contaminado.

### **Fase** iii **- Contaminação Alimentícia:** Na terceira fase , temos que nossa personagem terá contato com 2 personagens auxiliares. A primeira é Larissa , uma nutricionista que escolhe seus alimentos diretamente da plantação e sem agrotóxicos. Larissa é vegana e será escolhida como auxiliar do jogador caso o player não tenha escolhido algo que tenha consumo de recursos animais. O segundo auxiliar que o player vai ser Klebber , o agricultor. Klebber vive no campo e sabe que o consumo de recursos deve ser regradas e sem infligir a natureza um dano irreparável. O Klebber será escolhido caso o jogador tenha escolhido até 50% do consumo de recursos ambiental. O vilão da fase será Seu Chico, um agricultor sovina que contaminou seus recursos com o nível de agrotóxicos elevados.

### **Fase IV - Contaminação Ambiental:** Na quarta fase , a personagem principal irá conhecer 2 personagens auxiliares. O primeiro personagem é Mateus Goodevening, Um professor de informática básica que se esforça para conscientizar a população sobre o descarte correto dos lixos eletrônicos. Matheus será escolhido caso o player escolha 100% das opções de descarte corretas. O segundo personagem será Alan, Técnico em informática pelo IF, Alan procura reciclar o lixo eletrônico aproveitando as peças não danificadas. Alan será escolhido caso o player tenha acertado até 50% dos descarte correto. O grande vilão vai ser Waldisnei , um técnico em eletrotécnica que faz o descarte impróprio do lixo eletrônico que acabava descartando na fonte de água da cidade.

### **Fase V - Contaminação Radioativa:** Na quinta fase , temos que nossa personagem só terá contato com o grande vilão . Murilo Borges é o dono da empresa que acabou contaminando todo Pigeon Valley com a radioatividade. Ele liderava uma pesquisa que tinha como objetivo de evoluir geneticamente seres humanos. Murilo testava seus experimentos nos pombos da cidade, animal com certa abundância. No entanto, após um acidente , Murilo acabou fundido a um desses animais , te dando super poderes , mas também te dando características físicas monstruosas.

### **2.1.3. Eventos e Ações**

A história se passa num pequeno vilarejo localizado às margens de um rio, este teve início por conta da indústria aberta naquele local, esta indústria possuía uma grande demanda de trabalhadores que acabaram se mudando com suas famílias para os arredores da indústria. Os moradores viviam de forma pacata na vila até que coisas estranhas começaram a acontecer. A personagem principal é filha de um dos trabalhadores da indústria e é justamente ela que começa a notar a ligação entre alguns comportamentos estranhos que têm surgido na cidade.

## **2.2. Visão geral da narrativa**

**2.2.1. Integração**

Ao final de cada fase, o jogador terá que responder um quiz (série de perguntas) relacionado ao tema abordado na fase. Por exemplo, na primeira fase do jogo, as perguntas são referentes a contaminação hospitalar e a forma correta de descartar o lixo hospitalar.

Estará disponível para o jogador materiais educativos com a temática de cada fase. Sendo eles arquivos de texto, imagens ou vídeos.

### **2.2.2. Estrutura e Progressão**

No início do jogo será contado ao jogador o que está acontecendo em Pigeon Valley e como tudo começou. O jogador ficará sabendo que a cidade surgiu por conta da necessidade dos trabalhadores da fábrica morarem perto do trabalho, e que como no local tem muitos pombos esse se tornou o nome da cidade. A personagem também será situada de que é filha de um dos trabalhadores da indústria e de que estão havendo contaminações onde ela mora e como consequência muitos adoeceram e estão no hospital. A partir de então, em cada fase a personagem principal irá descobrindo novas informações sobre as contaminações, que há mais de um tipo de contaminação acontecendo na cidade e como a indústria da cidade tem haver com elas.

### **2.2.3. Roteiro**

Como todo jogo clássico de RPG, no Pigeon Valley teremos muitos diálogos. A personagem principal só conseguirá entender o que está acontecendo na cidade por causa dos diálogos que vai ter com as pessoas que encontrar no caminho. Os diálogos se darão por meio de uma caixa de diálogo aberta cada vez que a personagem principal encontra alguém. Nem todos os personagens serão capazes de conversar, apenas aqueles que possuem informações importantes da a protagonista. O único momento em que o jogador poderá escrever a sua própria resposta será ao pedirem o seu nome de jogador, nas demais vezes aparecerão alternativas nas conversas à serem escolhidas pelo player como “sim”/”não”.

A cada fase a personagem principal poderá adquirir ou não um ajudante que irá com seus poderes lutar juntamente com a protagonista lutar contra os antagonistas de cada fase, estes podem ser acumulados mas ela pode levar consigo apenas um de cada fase, estes personagens auxiliares possuirão em suas conversações uma pergunta “posso te ajudar?” quando a personagem responder que sim esse auxiliar entra pro seu time, assim que a personagem principal responder sim para um auxiliar ele será o único que ela poderá escolher na fase.

A personagem principal também terá conversas com o antagonista de cada fase.

### **2.2.4. Tutoriais e manual do jogo**

Haverá dois tipos de tutorial e dicas no jogo:

1º - Ao se iniciar uma fase, se essa possuir, o jogo apresentará uma imagem mostrados comandos básicos e o que eles fazem.

2º - Ao avançar na fase, o jogador receberá dicas e estratégias básicas de combate. Essas situações podem ser: Após lutar contra um inimigo de um tipo desconhecido, durante novos tipos de batalha, após o jogador perder repetidas vidas, etc.

Todas as dicas que o jogador recebe no jogo serão guardadas em um menu “ajuda”, que poderá ser aberto em qualquer momento no jogo.

//Se o jogador estiver em fase, será uma opção no local superior direito da tela, se no menu,

(Precisa do protótipo do jogo para ser finalizado)

**2.3 Cenas e Sequências cinemáticas**

O jogo terá uma cena inicial na explicação para o player sobre a cidade e o que aconteceu por lá até então, após cada fase vencida aparecerá uma tela indicando os pontos ganhos pelo player na fase respectiva, logo após, o início de cada nova fase aparecerão instruções que procurar ou para onde ir naquela fase, como se fossem a missão a cumprir pelo personagem principal naquela fase. Outra cena presente será a de Game Over caso o player morre no jogo 3 vezes e o jogo ser encerrado ali mesmo,não podendo o player mais continuar jogando de onde estava. Ao fim do jogo aparecerá a última cena que será a de parabenização ao player por ter zerado o jogo.

1. **3. Gameplay: como a história será jogada (contada e vivida)**
2. **3.1. Imersão**
3. **3.2. Estrutura de missões e desafios**

Em cada uma das fases a personagem principal em conjunto com o personagem auxiliar enfrentará vilões até chegar ao vilão-chefe. Durante sua jornada, a protagonista vai tomando conhecimento da gravidade dos acontecimentos gerados pelo descarte inadequado das indústrias no rio que abastece a vila. Ao final de cada parte, o jogador será desafiado com quizzes para testar os conhecimentos que foram adquiridos durante o jogo.

1. **3.3. Objetivos do jogo**

O jogo tem como objetivo conscientizar as pessoas sobre os impactos na qualidade de vida delas devido aos descarte incorreto do lixo. Na primeira fase será abordado principalmente sobre a contaminação hospitalar e suas consequências, e o jogador vai aprender através dos quizzes como descartar o lixo hospitalar (seringas, remédios, e etc) de forma correta. Na segunda fase é abordado sobre a contaminação dos rios por causa das grandes indústrias. Na terceira fase o jogador será apresentado a contaminação dos alimentos devidos aos produtos que são utilizados nas plantações e o objetivo é conscientizar as pessoas dos males dessas substâncias no corpo. Na fase seguinte, a contaminação ambiental e o impacto na qualidade de vida. E por fim, a contaminação radioativa. Nessa última fase, o que será feito no início, com perguntas que serão respondidas a partir dos conhecimentos adquiridos durante o decorrer do jogo, mostrando os perigos que essas substâncias altamente tóxicas podem causar ao meio ambiente.

**3.4. Fluxo de jogo**

**[Em aberto]**

**3.5 – Mecânica do Jogo**

**3.5.1. Regras implícitas e explícitas do jogo**

O jogador inicia o jogo com determinada quantidade de vida, nas batalhas de fim de fase o jogador perde pontos de vida a cada ataque recebido do seu adversário, a quantidade de ponto varia de acordo com o poder do adversário. Os jogadores auxiliares que poderão estar nas batalhas com o player também possuem certa quantidade de vida e estão sujeitas a perder pontos em batalhas assim como o player. Ao ter os pontos de vida esgotados o personagem em questão morrerá, seja o adversário, o jogador auxiliar ou o player. Uma vez que um auxiliar morra em batalha, ele não voltará mais ao jogo, entretanto, o personagem principal do jogo terá três vidas, apenas se morrer três vezes o jogo irá para game over. O personagem poderá comprar porções em lojas de porções que poderão ajudar a curar seu mana ou lançar feitiços sobre os monstros. Inicialmente a protagonista receberá algumas moedas de sua mãe, mas a cada batalha vencida receberá mais moedas, a cada resposta correta no quiz a personagem também ganhará mais modas e também podem ser encontrados alguns potes de moedas ao decorrer das fases do jogo. Não poderão ser usadas poções de cura nos jogadores auxiliares. Apenas um auxiliar poderá ser escolhido por fase, inclusive nenhum e após escolhido o personagem auxiliar da fase ele não poderá ser trocado mesmo que a protagonista encontre outros candidatos no caminho, o player não saberá quantos auxiliares terá disponível na fase, se quiser escolher outro auxiliar e não o primeiro que encontrar terá que enfrentar o risco de não saber se haverá outro.

**3.5.2. Física**

Ao passar pela água os personagens andam mais devagar, ao sofrer danos por ataques os personagens perdem pontos de vida por isso. Se usarem poder de fogo em plantas elas serão queimadas.Os vilões de fim de fase receberão seus poderes baseado no tipo de contaminação sofrida por eles, os efeitos dos danos causados por eles serão respectivamente coerentes aos tipos de poderes dos donos, ex: se o adversário tiver poder de fogo o dano causado por ele vai gerar queimaduras.

**3.5.3. Movimentação dos personagens**

Ao movimentar-se para frente os personagens simula o andar para frente, ao andar para trás o personagem também simula o andar para trás para trazer mais sensação de realidade ao game. Ao atacarem os personagens se movimentam de acordo, ao protagonista usar uma poção ele também se movimenta. Ao receber um ataque o personagem em questão indicará que foi atingido com algum efeito como fogo, por exemplo. Todos estes pontos abordados podem parecer meros detalhes, mas o conjunto de todos eles proporciona ao gamer uma sensação de realidade que o prende muito mais ao jogo, tornando muito mais agradável e empolgante a experiência do jogador.

**3.5.4. Objetos**

A personagem principal inicia com 30 moedas que sua mãe o entrega antes de a personagem sair de casa, as moedas podem ser adquiridas através de potes que a personagem pode encontrar pelo caminho, cada batalha vencida a personagem ganhará moedas de acordos com os pontos de vida que a sobrar, a cada pergunta acertada no quiz a personagem também ganhará mais moedas. Estas moedas podem ser usada em lojas de poções, as poções compradas podem servir para atacar através de um feitiço o seu adversário ou pode ser uma poção de cura que aumenta um pouco o mana da protagonista, poções de cura podem ser usadas apenas na protagonista e poções de feitiço servem para tirar pontos de vida do adversário, cada porção tem poderes de dano diferentes de acordo com o adversário, pois cada adversário tem seus pontos fracos diferentes. Nas lojas de poção também será possível comprar uma arma mais avançada para poder aumentar o poder de ataque da protagonista, isso será necessário pois o poder dos vilões de fase irão aumentando de acordo com que as fases forem passando as fases, também poderão ser comprados itens de defesa como capacetes, armadura ou sapatos melhores, isso aumentará a resistência do protagonista aos ataques. A protagonista também poderá comprar armas e itens de defesa para seus personagens auxiliares, mas apenas a protagonista poderá usar possuir poções. A possibilidade de comprar coisas com as moedas adquiridas através do seu esforço dão ao jogador a sensação de dever cumprido e que seu trabalho não está sendo em vão, motivando-o a continuar jogando.

**3.5.5. Gatilhos e ações**

1. No início do jogo haverá o botão start, ao apertá-loo ambiente mudará para o ambiente da fase 1. A tecla enter/start durante as fases ou batalhas ao apertados colocam o jogo em pausa, durante as conversações a tecla enter serve para passar a conversa adiante. Nas conversas que exigirem uma resposta do player haverá botões com as alternativas de resposta, ao clicar nestes botões do jogador está respondendo a pergunta feita. Para usar seu poder para atacar o personagem utilizará o teclado do computador, assim como para se movimentar. Ao fim das fases sempre haverá um quiz a ser respondido pelo jogador, para responder com a alternativa escolhida o player só precisa clicar com o mouse na alternativa desejada, assim como nas conversações.
2. Para recolher um objeto basta que o player aperte a tecla b do teclado do computador, não haverá descarte de objetos, as armas ou itens de defesa da protagonista que não estiverem sendo utilizados ficarão no inventário da mesma.
3. Para descobrir se um personagem é um auxiliar, a protagonista deve conversar com ele, caso ele pergunta se pode ajudá-la aí sim saberá que ele é um personagem auxiliar, para enfrentar o vilão de cada fase sempre haverá um personagem no fim da fase perguntando se ela quer conhecer alguém pior que ele que pode destruí-la, caso sua resposta seja não, ela pode voltar e continuar procurando por potes de moeda ou fazendo qualquer outra coisa no ambiente da fase até que decida finalmente enfrentar o vilão da fase, aí a personagem só precisa voltar e conversar com a mesma pessoa respondendo-a sim.
4. Para ganhar mais moedas a personagem precisa estudar o conteúdo apresentado pelo jogo através de um link e responder um quiz, se a personagem não acertar nenhuma questão não ganha nenhuma moeda pelo quiz o que vai dificultar e muito sua missão na próxima fase. As moedas são ganhas no quiz por questão acertada, podendo estas ter pesos diferentes, ou seja, a recompensa de uma questão pode ser maior ou menor que a de outra.

**3.5.6. Mecânica de Combate**

Os combates acontecem da seguinte forma, o vilão ataca cada membro da equipe sequencialmente (inclusive a protagonista), estes ataques vão diminuir os pontos de vida (mana) do personagem atacado, os personagens também atacam o vilão na ordem escolhida pelo jogador. Aquele que tiver os pontos de vida zerados primeiro perde a batalha, se a protagonista atacando com seus colegas conseguirem matar o vilão primeiro então passam de fase, se algum dos personagens auxiliares morrem em batalha são perdido para sempre, se a personagem principal morre uma vez em batalha, ela terá que voltar ao início da fase em que estava e jogar tudo de novo, caso morra 3 vezes em batalha aí acontece o Game Over.

**3.5.7. Economia e sistemas de troca**

O jogo contará com um sistema de árvore de habilidades, essa irá possuir habilidades que podem ser usadas no jogo. Essas habilidades podem ser do tipo Ataque, Defesa ou Recuperação e possuem efeitos de combate diversos. O jogador não conseguirá desbloquear todas as habilidades jogando uma fazer por vez até o final, para despertar a curiosidade, ele terá que repetir algumas fases para ter acesso a todas as habilidades, e assim, tendo todas a experiência que o jogo oferece.

Além disso a cada efeito positivo(derrotar inimigos, bosses, pegar colecionáveis), o jogador ganhará pontos, e com esses pontos ganhará uma vida extra, a quantidade necessária para ganhar uma vida extra é [indefinido].

4. Projeto de Fases (Level Design)

**4.1 Fases ou Níveis**

**Fase I (Contaminação Hospitalar) :**

a) A ambientação se passa com o tema hospitalar macabro. O vilão-chefe da fase é um médico relapso que se contaminou com o próprio lixo hospitalar que foi abandonado perto do local de contaminação do rio. A personagem irá ter que responder quests e atribuir escolhas de ações que resultará em caminhos pelo o hospital. O encontro com o vilão da fase será no final de todo o percurso.

b) Será apresentado uma curta cutscene muda com um texto descrevendo tudo o que aconteceu antes do início da jornada do herói mostrando o que aconteceu naquele ambiente, na cidade e no vilão principal da fase. Descrito isso temos o início da fase.

c) Os objetivos principais da fase i é introduzir o mundo do game ao jogador, mecanismos de bonificações e escolhas para o personagem principal. A fase acaba ao derrotar o vilão da fase.

d) O ambiente em que a fase se passa é um hospital com a temática escura onde passamos o sentimento que a estrutura está em ruínas, o personagem avança por cômodos do hospital, sendo obrigada a escolher caminhos que por meio de escolhas anteriores podem se tornar bons ou maus caminhos.

e) [precisa do protótipo]

f) Os pontos críticos da fase se dará do meio para o fim, onde a personagem já terá atingido uma cota de ações onde resultará a dificuldade da fase final , por meio de cálculos e pesos que cada ação da personagem resultará.

g) Ao chegar ao final da fase, a protagonista encontrará o vilão-chefe. Ao qual terá um ou dois diálogos e o enfrentará em modo combate.

// A partir da letra H temos que ter em mãos o protótipo do jogo

**Fase ll (Contaminação Hídrica)**

a) A personagem após sair do hospital , irá parar nas margens do rio ou onde até então era o rio, que após a contaminação mais parece um esgoto a céu aberto. No caminho ela se deparará com obstáculos naturais (a definir quais) e com possíveis auxiliares. No final da fase, a personagem irá ter que enfrentar o vilão chefe e escolher (se possível) um auxiliar.

b)Será apresentado uma curta cutscene muda com um texto descrevendo ações e mostrando o que aconteceu naquele ambiente, apresentando também o objetivo principal da personagem. A cutscene será importante para a fase, logo não há a possibilidade de pular.

c) O objetivo principal da fase é garantir que o player conheça a opção de jogadores auxiliares e a derrota do vilão. Garantir pontos e escolhas boas também será um objetivo desta fase.

d) A fase se dará nas margens de um rio poluído, será uma imagem clara, mas porém esverdeada com locais em certos tons de marrom para passar a ideia de que o rio realmente está poluído.

e) [precisa do protótipo]

f) A fase será de poucos pontos críticos, a dificuldade maior estará nas escolhas que o jogador terá que se submeter. o chefão será derrotado com ou sem a ajuda de um auxiliar , porém o nível de dificuldade sem o auxiliar será maior, como uma maneira de punir o jogador por ter feito péssimas escolhas.

g) A protagonista encontrará os auxiliares da fase, haverá diálogos entre eles e escolhas de quem deverá ser o auxiliar ganho para ajudar a derrotar o chefão. A personagem terá uma ou duas interações com o chefão, sem necessidade de resposta.

// A partir da letra H temos que ter em mãos o protótipo do jogo

**Fase Ill (Contaminação Alimentícia)**

a) Nesta fase situada nos campos agrícolas da cidadezinha, temos nossa personagem chegando a um campo de plantação devastado pelo mal plantio aplicado no mesmo. O grande-vilão será um agricultor sovina, que comprou um agrotóxico de má qualidade, ao qual em contato com a água contaminada do rio acaba te dando super-poderes.

b) Será apresentado uma cutscene muda com um texto descrevendo o que ocorreu naquele ambiente, e descrevendo as ações que a personagem deverá executar. A descrição da fase será importante para que a personagem tenha 100% de êxito , mas não é necessária a proibição do player pular a cutscene, já que não irá ter a adição de nenhuma funcionalidade nova.

c) O objetivo principal é resolver todas as quests, adicionar um auxiliar à lista de auxiliares disponíveis e vencer o grande chefão da fase. Além de arrecadar pontos de escolhas que irão ser necessários para a escolha do auxiliar (se possível).

d) O visual da fase será iluminado, com muito brilho mas com a predominância de um visual extremamente seco e sem vida. A descrição do visual é comparada com os campos da caatinga brasileira sem chuva.

e) [precisa do protótipo]

f) Os pontos críticos da fase estará apenas nas adições da pontuação extra e na batalha com o grande chefão. Note que o chefão dessa fase será impossível de derrotar caso a personagem esteja sem um auxiliar. Será fácil de derrotar caso esteja com os dois auxiliares anteriores a esta fase e de uma certa dificuldade caso esteja apenas com um auxiliar acumulado na lista.

g) A protagonista irá se encontrar com os auxiliares e mantendo alguns diálogos, no final irá encontrar com o grande chefão ao qual irá ter um ou dois diálogos.

// A partir da letra H temos que ter em mãos o protótipo do jogo

**Fase IV (Contaminação Ambiental)**

a) A protagonista irá chegar a cidade devastada de Pigeon Valley, onde se deparará com o que era antes uma cidade harmoniosa, alegre e um tanto bonitinha, repleta de caos, sujeira e poluição. De Início chegará a praça onde se deparará com alguns dos problemáticos cidadãos fazendo protestos contra a política de conscientização da reciclagem. No decorrer da fase temos a escolha de um auxiliar e no final, um embate com o chefão.

b) Será apresentado uma cutscene muda com um texto introdutório do que estava acontecendo com essa cidade no momento que a região foi contaminada e o caos que se instalou após todos os lugares mais importantes estarem praticamente tomados de sujeira e contaminação. A cutscene pode ser pulada, mas o player perderá informações importantes de introdução a um possível ajudante.

c) O objetivo principal da fase é conseguir pontos e informações necessárias para descobrir onde o último chefão está. Nessa fase teremos que escolher um auxiliar para deixarmos para trás, e a escolha de um novo auxiliar para o seu lugar. sendo que o dependendo da escolha do auxiliar, o chefe pode ficar mais fácil ou mais difícil no combate.

d) O visual da cidade será em tons de cinza, remetendo a um preto e branco triste de uma cidade tomada de cimento e concreto. Onde antes havia verde, hoje é cimento e concreto. Tons de cinza e preto e branco para todo lado.

e) [precisa do protótipo]

f) O ponto crítico dessa fase será a escolha de qual personagem sacrificar. sendo que a melhor ou pior escolha pode facilitar ou dificultar vencer o grande chefão da fase.

g) A protagonista encontrará todos os seus auxiliares e terá diálogos com todos eles. Até a escolha para o “sacrifício” de um dos personagens , o auxiliar que será ganho na fase não poderá ser definido. O último encontro será dado ao chefão que terá um ou dois diálogos com a nossa personagem.

// A partir da letra H temos que ter em mãos o protótipo do jogo

**Fase V (a definir)**

1. A personagem chegará a um terreno onde antes funcionavam as indústrias Palomas hoje se encontra baldia e cheia de humanos que foram infectados pela radiação mas são maus ou não conseguiram tratamento, a fase será melancólica e cheia de diálogos com humanos infectados porém sem condições de tratamento. As escolhas da personagem poderá resultar em finais alternativos, sendo que o grande final , a personagem terá que derrotar o grande vilão do jogo.

b) Será apresentado uma cutscene muda e com texto mostrando o que aconteceu naquele ambiente, o passado já sombrio daquele lugar e o que realmente se ocorria dentro daquelas paredes. Ignorar a cutscene garantirá que o seu personagem não terá ajuda auxiliar além dos personagens anteriores, já que a personagem escolherá ignorar também a história de cada humano infectado , mostrando pouca compaixão ou empatia com os mesmos.

c) O objetivo da fase é impedir que o vilão principal continue poluindo e destruindo a cidade sem parar . sofrendo então o poder da lei através da nossa personagem. Todas as escolhas contarão para o resultado final do jogo.

d) o local será escuro , de modo que se pareça que o dia e a noite não tem diferença entre os horários. Com um aspecto de há muito abandonado , como é um local extremamente infectado de radiação teremos locais com a coloração verde vibrante. Gosmas por todos os lados pingando , e sendo algumas delas tóxicas.

e) [precisa do protótipo]

f) Os pontos críticos da fase serão o contato que a personagem terá com os humanos infectados e a batalha final com o grande chefão do jogo. O final será alternativo e terá que se basear em todas as escolhas feitas em fases anteriores.

g) A personagem irá se encontrar com diversos humanos infectados durante a fase , tendo que dialogar ou batalhar com alguns deles. No final , o grande encontro será com o grande vilão do jogo, onde com ele terá diversos diálogos e caixas de resposta.

// A partir da letra H temos que ter em mãos o protótipo do jogo

**4.2 – Guia de cores e estilos gráficos**

// a partir daqui fica um tanto impossivel fazer sem começar a preparar o jogo !

**4.3 – Arte Conceitual**

**4.4 – Asset List**

1. **4.4.1. Personagens**
2. **4.4.2. Ambientes**
3. **4.4.3. Equipamentos e Ferramentas**
4. **4.4.4. Armas**
5. **4.4.5. Texturas**
6. **4.4.6. Animações**
7. **4.4.7. Efeitos**
8. **4.4.8. Interfaces**
9. **4.4.10. Elementos pervasivos e/ubíquos**