



A fight tale beyond money and fame

**Plataforma:** PC.

**Faixa Etária:** Adolescentes e Jovens Adultos.

**Classificação indicativa esperada:** Teen (12+).

# Índice

<b>1 - Resumo</b>	<b>3</b>
<b>2 - Personagens</b>	<b>4</b>
2.1 - Zaratras - O Guerreiro	4
2.1.1 - Características	4
2.1.2 - História	4
2.1.3 - Habilidades	4
2.2 - Cael - A Arqueira	5
2.2.1 - Características	5
2.2.2 - História	5
2.2.3 - Habilidades	6
2.3 - Blair - A Maga	6
2.3.1 - Características	6
2.3.2 - História	6
2.3.3 - Habilidades	6
<b>3 - O Inimigo</b>	<b>7</b>
3.1 - Características	7
3.2 - História	7
3.3 - Habilidades	7
<b>4 - Jogabilidade</b>	<b>8</b>
<b>5 - Controles</b>	<b>9</b>

# 1 - Resumo

A ideia do jogo é ser um *plataformer* em que até quatro jogadores tentam, ao mesmo tempo, matar um boss que se encontra no meio da tela.

Apesar de terem um objetivo em comum, os jogadores também estão competindo entre si e por isso podem atacar uns aos outros.

O jogo possui três classes com mecânicas diferentes entre si: o guerreiro, o arqueiro e o mago. Cada classe possui vantagens e desvantagens em relação às outras. O mago pode causar um dano maior que as outras classes, porém tem menos vida. O arqueiro apresenta um equilíbrio maior entre dano e vida. Já o guerreiro possui uma quantidade razoável de ambos, entretanto só consegue atacar corpo-a-corpo.

O objetivo do jogo é matar o boss e o jogador que causar mais dano a ele é o vencedor. O desafio é que cada jogador deve tentar cumprir esse objetivo ao mesmo tempo em que deve evitar que os outros jogadores façam o mesmo e por isso é possível que estes lutem entre si. Porém é preciso cautela! Afinal de contas o trabalho em equipe também é necessário para conseguir derrotar o boss.

## 2 - Personagens

### 2.1 - Zaratras - O Guerreiro



#### 2.1.1 - Características

Ataque médio, defesa forte e com muito HP, o guerreiro é sem dúvidas umas das classes mais utilizadas nos jogos eletrônicos justamente pela sua versatilidade, sendo um bom personagem seja para se jogar individualmente ou em grupo. Tenha um como seu amigo ou poderá ficar encrencado.

#### 2.1.2 - História

Nascido numa pequena vila pacata, Zaratras que sempre se interessou por ferraria aprendeu a lutar muito jovem, graças a isso o comandante do rei viu um grande potencial naquele menino. Cresceu no castelo para se tornar um dos maiores guerreiros do reino, hoje viaja pelo mundo em busca de novas aventuras.

Zaratras - “Justiça, Honra e uma Espada bem afiada.”

#### 2.1.3 - Habilidades

- Ataque básico - Golpe corpo a corpo, com dano médio é o principal ataque do guerreiro.
- Esmagar - Golpe corpo a corpo, causa dano médio e causa stun no inimigo.
- Grito de guerra - Zaratras grita muito alto aumentando assim a sua força por um período de tempo.
- Ventania Cortante - Golpe de alcance médio, com dano altíssimo é o golpe mais forte de Zaratras, ele golpeia tão fortemente que cria uma lâmina cortante com o vento.

## 2.2 - Cael - A Arqueira



### 2.2.1 - Características

Ataque fraco, defesa média e com HP moderado, o arqueiro é a classe com o maior alcance por causa do seu arco e flecha. Capaz de ficar em uma distância segura em relação aos seus adversários enquanto ainda consegue causar dano.

### 2.2.2 - História

Cael nasceu no reino élfico de *Ya Ker* há 620 anos atrás. Por toda sua vida sonhou em ser uma arqueira real como seu pai e para isso treinará arduamente suas habilidades com o arco. Em *Ya Ker*, os elfos eram treinados até seu 600º ano de vida para poder ocupar quase qualquer ofício do reino, neste aniversário eles eram submetidos a um conselho de anciões em um evento chamado *Ia ath Emar*, no qual os velhos elfos julgavam suas habilidades e

definiam qual posto ele ou ela assumiria vitaliciamente no reino. Entretanto, no dia de seu *Ia ath Emar* foi decidido ela seria por toda a sua vida... uma Mensageira. Cael então foi falar com seu rei, *Koeh Lam*... foi quando soube a verdade: O rei havia se envolvido com uma elfa rebelde de um reino inimigo e uma filha foi o fruto do amor imprudente. Já não fosse o bastante, sua amante morreria no parto e isso deixou *Koeh Lam* sem opções, então ele decidiu entregar sua filha a um dos membros de sua guarda de arqueiros para que ele a criasse como sua, a única exigência que fizera era que o nome da criança fosse Cael. Anos depois o rei se casará e sua nova esposa descobriu toda a história. Com medo de que a menina pudesse algum dia se aproximar de *Koeh Lam*, ela ordenou aos anciões que tornassem a jovem bastarda uma mensageira, assim, ela ficaria mais tempo longe do reino, e principalmente, mais tempo longe do rei.

Naquele momento, Cael decidiu que se apegaria ao seu sonho de ser uma grande arqueira e que só isso importava dali para frente. Já no dia seguinte, pegou seu arco e flechas e com um cavalo roubado deixou para sempre o reino de *Ya Ker*. Quando algum dia ouvissem falar novamente em seu nome, seria através lenda que faria de si própria: Cael, a Mestra dos Arqueiros.

### 2.2.3 - Habilidades

- Ataque básico a distância - Atira flechas recarregáveis a distância;
- Ataque básico corpo-a-corpo - Ataca com duas adagas;
- Reforçar Flecha - A próxima flecha da arqueira causa mais dano e causa stun;
- Pés leves - Aumenta a velocidade de movimento temporariamente.

## 2.3 - Blair - A Maga



### 2.3.1 - Características

Ataque forte, defesa fraca e com pouco HP, o mago é a classe que possui mais dano que as outras classes, entretanto também é a que morre com mais facilidade. Seu dano em área faz com que todos que entrem em seu caminho sofram até o fim.

### 2.3.2 - História

Nascida no reino tirano de Eldor (Inimigos do reino de Geles), Blair vivia nas sombras da cidade de Silvertown após ser expulsa da sua própria casa aos 9 anos de idade quando demonstrou seus primeiros indícios de magia. Em Eldor, magia é proibida e magos são diariamente torturados por irem contra a religião adotada neste reino tirano onde quem manda é o Alto Clérigo e os seus Conselheiros. O medo de perder privilégios da nobreza que a família de Blair tinha era muito maior do que o amor que eles sentiam por ela, em vez de protegerem sua primogênita, preferiram expulsar sua própria filha de sua casa. Assim Blair perambula pelo mundo com uma ânsia interminável de viver e conseguir aquilo que foi retirada, fama e fortuna, e está determinada a conquistar e fazer o que for preciso para alcançar seu objetivo.

### 2.3.3 - Habilidades

- Ataque básico a distância - Bola de Fogo;
- Nevasca - Dano em área no local em que ela esta, causa lentidão nos inimigos;
- Trovão - Ataca com uma flecha de raio que persegue seus inimigos e causa stun;
- Barreira - Conjuro um escudo em si mesma, anulando o próximo dano que receber;

## 3 - O Inimigo

### 3.1 - Características

O boss do jogo é uma criatura gigante que fica no centro do mapa. Ele possui em seu arsenal um conjunto de golpes e habilidades que visam atrapalhar, e até matar, os personagens do jogo.

### 3.2 - História

Antes da era dos mortais, o Ka Hal já vivia nos confins da Terra. Apenas a menção de seu nome já fazia tremer os de coração fraco. Porém, mais do que o medo, as lendas acerca dos tesouros que ele guarda sempre inspirou aventureiros a tentar achá-lo e matá-lo. Muitos tentaram... Todos falharam...

### 3.3 - Habilidades

- Arrastar as mãos pela plataforma;
- Dar uma porrada na plataforma com as duas mãos e gera uma onda de vibração que causa dano e atordoar;
- Carregar um poder que sobre o chão e os personagens devem desviar;
- Meteoros caindo aleatoriamente pelo mapa;
- Cuspir ácido no chão deixando os personagens lentos e sofrendo dano.

## 4 - Jogabilidade

O jogo é ambientado em um mundo medieval fantasioso, com guerreiros, magos, arqueiros e raças distintas como humano, elfo e orcs, lutando contra o monstro que está aterrorizando o reino de Geles.

O jogo é um plataforma com uma única fase onde todos os jogadores têm como objetivo matar o boss e sobreviver até o fim da partida, pois o vencedor será escolhido com o critério de mais dano causado e necessariamente precisa estar vivo para receber o dinheiro e a fama prometida.

Antes de começar a partida, cada jogador terá a oportunidade de escolher entre as três classes disponíveis no jogo. Pode haver mais de um jogador jogando com a mesma classe na partida.

Cada personagem tem golpes e habilidades diferentes para serem usadas no inimigo ou nos outros jogadores caso seja necessário para ganhar, as habilidades e golpes têm cooldowns, então é necessário pensar muito bem antes de usar qualquer golpe ou habilidade.

Os personagens terão uma interface no canto da tela mostrando a vida e o cooldown das habilidades e golpes, enquanto o chefe inimigo terá a barra de vida mostrada em cima da cabeça e não será mostrado os cooldowns dos golpes do chefe.

Caso um jogador consiga um abate em um outro jogador, o chefe tem os próprios status aumentados.

O jogo deve ser jogado usando controles de XboX (como mostrado na figura abaixo) e deve ser jogado por pelo menos duas pessoas, tendo suporte para até quatro jogadores.



## 5 - Controles



Imagem x - Controles para controle de Xbox

- Pause - Pausa o jogo;
- Movimentação - Usado para movimentar o personagem para as direções direita e esquerda e descer de uma plataforma;
- Pulo - Usado para dar um pulo simples e caso seja pressionado de novo o personagem realiza o pulo duplo;
- Golpe 1 - Golpe básico do personagem;
- Golpe 2 - Golpe 2 do personagem;
- Golpe 3 - Golpe 3 do personagem;
- Dash - O personagem consegue dar um dash enquanto está no chão ou no ar para desviar de golpes inimigos;
- Especial - Um golpe muito mais forte ou que dá uma vantagem de algum atributo para si mesmo.