

Nome do Jogo:

"Crepúsculo na Fazenda Ashvale"

Resumo do Enredo:

Durante uma viagem de férias por uma região montanhosa e rural de um país do leste europeu, o detetive aposentado **Leonhart Gray**, de 48 anos, sofre uma pane mecânica em seu velho carro americano. Sem sinal no celular e cercado por florestas densas, ele segue uma estradinha de terra até encontrar uma velha fazenda — **Ashvale**, aparentemente abandonada. Ao anoitecer, ele percebe que há algo profundamente errado no lugar: esqueletos animados vagam pelo terreno e sons soturnos ecoam de uma **igreja decrépita** ao fundo da propriedade.

Preso, sem socorro à vista e cercado por um ambiente hostil, **Leonhart** precisa investigar o que está acontecendo para conseguir sair dali... e talvez selar algo antigo e esquecido que jamais deveria ter sido despertado.

Personagem Principal:

Leonhart Gray

- **Idade:** 48 anos
 - **Profissão:** Detetive aposentado (ex-consultor de investigações criminais internacionais)
 - **Personalidade:** Analítico, cético, teimoso, mas com senso moral forte
 - **Aparência:** Casaco pesado, camisa social, cabelo grisalho, barba por fazer.
 - **Equipamento inicial:** Um fósforo, uma lanterna fraca, e uma chave de fenda
-

Ambiente Principal:

Fazenda Ashvale

Um extenso terreno esquecido pelo tempo, com os seguintes locais exploráveis:

- **Casa principal** (grande, deteriorada)
- **Celeiro** (porta trancada com corrente)
- **Estábulos abandonados**
- **Silo**
- **Cemitério** nos fundos
- **Igreja em ruínas** com subterrâneo acessível
- **Cabana de ferramentas**
- **Poço seco com alçapão**



Elementos Sobrenaturais:

- **Esqueletos vivos** patrulham o cemitério e os arredores da igreja à noite.
- **Símbolos arcanos** nas paredes da igreja e na casa principal sugerem que cultos antigos foram praticados ali.
- **Vultos** e sussurros quando **Leonhart** se aproxima de certos objetos.
- **Eventos sobrenaturais** como portas que batem sozinhas, lamparinas que apagam, objetos que se movem.



Objetivo Principal:

Consertar o carro de Leonhart para poder fugir da fazenda. Mas, para isso, ele precisa:

1. **Encontrar ferramentas e peças sobressalentes**, espalhadas pelo terreno.
2. **Sobreviver à noite**, enfrentando esqueletos e resolvendo puzzles.
3. **Descobrir a causa do fenômeno sobrenatural** para enfraquecer os monstros e conseguir acesso às áreas finais.
4. **Selar o ritual inacabado** no subsolo da igreja que mantém os mortos-vivos ativos.
5. **Destrancar o celeiro**, onde está a última peça do carro: o alternador.



Itens e Interações:

- **Tocha/lanterna:** Essencial para explorar locais escuros como o porão da casa e a cripta da igreja.
- **Chaves específicas:** Algumas portas estão trancadas. Chaves estão em locais secretos ou guardadas por esqueletos mais fortes.
- **Livros antigos:** Explicam o culto que existia na fazenda e como desfazer o ritual.
- **Diários e cartas:** Contam a história dos antigos moradores e o que provocou o colapso do local.
- **Peças do carro:** Alternador, mangueira de combustível, vela de ignição, óleo.



Tarefas (em ordem não-linear):

1. **Explorar a casa principal:** Encontrar a primeira chave (do porão) e uma vela.
2. **Ir até o porão:** Enfrentar um esqueleto, encontrar o diário da família Ashvale e um frasco de óleo.
3. **Entrar no celeiro:** Precisa de corrente cortada (encontrar alicate na cabana de ferramentas).

4. **Explorar o cemitério:** Resgatar uma parte do motor protegida por 3 esqueletos patrulheiros.
5. **Acessar a igreja:** Exige resolver puzzle baseado em símbolos arcanos encontrados nos livros.
6. **Entrar na cripta subterrânea:** Colocar oferendas em altares para enfraquecer o feitiço.
7. **Enfrentar um esqueleto corrompido** (boss) guardando a vela de ignição.
8. **Voltar ao carro e instalar tudo.**
9. **Último susto:** Um vulto tenta impedi-lo antes da fuga. Deve dirigir o carro por uma trilha em uma mini-sequência final de "fuga noturna" com obstáculos.

Atmosfera e Estilo Visual:

- Estilo pixel art ou low-poly sombrio.
- Uso intenso de sombras, névoa e iluminação por fontes móveis (tochas, lanternas).
- Trilha sonora com **sons de corvos, vento, madeira rangendo e cânticos demoníacos distantes.**
- HUD minimalista, foco na imersão.
- O jogador tem que racionar o uso de luz e saúde.

Mecânicas-Chave:

- Inventário com itens-chave e consumíveis.
- Sistema de puzzles (ordem de símbolos, combinação de velas, rotação de espelhos etc.).
- Sistema de combate simples (bater com uma barra de ferro ou usar tochas para espantar esqueletos).
- Exploração livre com objetivos interdependentes (metroidvania leve).
- Progressão baseada em eventos (pós-puzzle libera nova área).

Fluxo das fases:

INÍCIO

|

v

[Pane no carro]

|

v

[Explorar casa principal]

|---> Encontrar chave do porão

|

v

[Explorar porão]

|---> Pegar frasco de óleo

|---> Ler diário com pistas

|

v

[Abrir cabana de ferramentas]

|---> Encontrar alicate

|

v

[Usar alicate no celeiro]

|---> Obter peça do motor (mangueira de combustível)

|

v

[Explorar cemitério]

|---> Derrotar esqueletos

|---> Obter chave da igreja

|

v

[Explorar igreja e puzzles de símbolos]

|---> Acessar cripta

|---> Coletar vela de ignição

|

v

[Realizar ritual de selamento no subsolo]

|---> Enfraquecer criaturas

|

v

[Retornar ao carro]

|---> Instalar peças

|

v

[Mini-fuga com obstáculos]

|

v

FIM DO JOGO

Pseudo Código de Lógica de Itens e Tarefas:

```
public class PlayerInventory : MonoBehaviour
```

```
{
```

```
    public bool hasPorchKey = false;
```

```
    public bool hasShedKey = false;
```

```
    public bool hasLantern = false;
```

```
    public bool hasFuelHose = false;
```

```
    public bool hasOil = false;
```

```
    public bool hasIgnitionSpark = false;
```

```
    public bool hasAlternator = false;
```

```
    public bool RitualCompleted => hasOil && hasIgnitionSpark;
```

```
    public bool CarReady => hasFuelHose && hasAlternator && RitualCompleted;
```

```
}
```

```
public class DoorInteraction : MonoBehaviour
```

```
{
```

```
    public string requiredItem;
```

```
    public PlayerInventory inventory;
```

```
    void OnTriggerEnter2D(Collider2D other)
```

```
{
```

```

    if (other.CompareTag("Player") && CanOpen())
    {
        // Abrir porta
        OpenDoor();
    }
}

bool CanOpen()
{
    switch (requiredItem)
    {
        case "PorchKey": return inventory.hasPorchKey;
        case "ShedKey": return inventory.hasShedKey;
        default: return false;
    }
}

void OpenDoor()
{
    // Animação e som
    gameObject.SetActive(false);
}
}

```

Design Visual do Mapa (em blocos):

[ENTRADA]---[CARRO QUEBRADO]

|

v

[CASA PRINCIPAL]

|

|--[PORÃO]

|

v

[CELEIRO]----[CABANA DE FERRAMENTAS]

|

v

[CEMITÉRIO]---[IGREJA]

|

v

[CRIPTA SUBTERRÂNEA]

(Cada área pode ter transições com fade-in/out, inimigos patrulhando, e puzzles visuais com objetos clicáveis (ex: "gire o símbolo", "coloque a vela", etc).
