



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ**

**CAMPUS JARDINS DE ANITA
TÉCNOLOGO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

JÔNATAS FERNANDES SILVA

UM ACERTO NA ETERNIDADE

ITAPAJÉ

2024

EXPOSIÇÃO BREVE SOBRE O JOGO

O jogo será em terceira pessoa, mas em duas dimensões. O objetivo será acertar o alvo até alcançar o nível divino (o alvo se refere as decisões), quando o player alcançar este nível ele irá chegar a eternidade e ganhará poder e mente perfeitos. O ambiente se passará na idade média, entre 1300 e 1400. Durante a jogatina além do personagem principal, que será o capitão Julius Black, irão aparecer conselheiros no decorrer das fases, os conselheiros irão ajudar o personagem principal a encontrar o verdadeiro sentido de sua vida, fazendo com que o mesmo consiga alcançar a eternidade de forma digna e não se render às tentações mundanas, se tornando assim um ser incorruptível que não erra nunca.

HISTÓRIA DOS PERSONAGENS

Personagem principal: Julius Black

Desde cedo ele quis ser um cavaleiro de honra e ajudar seu povo a serem melhores em tudo, se tornando assim exemplos a ser seguidos para um futuro próximo, próspero e glorioso. Julius Black teve uma infância pobre e solitária, morando nos arredores da Vila de Santo Ângelo ele cresceu em meio a muito sofrimento, desde cedo teve que lidar com dificuldades impostas pela vida. Sua mãe e seu pai morreram quando ele tinha apenas sete anos de idade, com isso ele foi morar com seus avós, mas logo eles também morreram, aos dez anos Julius teve que ir morar na rua. Lutando para sobreviver, Julius usava seu sonho como motivação para continuar, mas tudo parecia cada vez mais difícil, ele começou a se perguntar: “como pode isto? Como pode tantas coisas ruins acontecerem comigo? Estou acabado”. Mas, quando tudo parecia perdido, sem rumo e sem direção na vida de Julius, apareceu um conselheiro em seu caminho e lhe disse: “sabe filho, tentar não garante seu sucesso, mas deixar de tentar vai garantir o seu fracasso, não desista ainda, continue, tenho fé em você”, Julius ficou animado com a fala do conselheiro, então resolveu continuar, mais animado que nunca, desta vez estava determinado, ele tinha certeza que conseguiria guiar seu povo para um futuro grandioso. Aos 15 anos, Julius já estava treinando arco e flecha, e resolveu sair a desbravar o mundo em busca de respostas, conhecimento, experiência e em busca de realizar seu sonho. Desde então Julius está nessa jornada, se ele vai conseguir ou não, é o que veremos...

Aliados: Conselheiros

Os conselheiros são padres. Eles são ensinados desde crianças para dar conselhos aos aventureiros que desejam trilhar suas jornadas de forma perigosa em busca de um sonho, seja ele pessoal ou para um bem maior. Os conselheiros também são responsáveis por cuidar do bem estar espiritual das vilas e lugares do mundo inteiro.

NPCs:

Culpa: Culpa é um velho, rabugento, anda por aí como se fosse um mendigo, sujo, com roupas rasgadas, cabelos brancos, dentes amarelados, olhos azuis como a água do mar, tem aproximadamente 198 anos de idade. Quando era jovem, aos seus 20 anos ele cometeu um erro, que não implicaria em mudança alguma em sua vida, a princípio....Porém, em vez de assumir seu erro e seguir em frente, ele resolveu ficar se culpando pelo que aconteceu, dessa forma perdeu toda a sua juventude, e até hoje não vive de forma digna. Ele mora no Parque dos Gansos Negros, fica vagando dia e noite, sem rumo, contando a todos sua desgraça. Seu objetivo é fazer com que os outros sintam o mesmo que ele sente, para que fiquem ali com ele por toda a vida, vivendo sem uma direção, e sentindo culpa, sem se importar com nada mais nem ninguém.

Orgulho e soberba: Orgulho e soberba são irmãos, eles gostam de se vestir bem, estar trajados como verdadeiros reis, pomposos, cheio de adereços, até coroa usam agora, cabelos loiros, cor esbranquiçada, coitados, parecem até desnutridos, mas é tudo por estética. Eles viviam com o seu tio, **o Sr Culpa**. Um certo dia conheceram **Oportuno e Nebuloso**, eles lhes mostraram e ofereceram um caminho diferente e novo para eles, um caminho de riquezas, glória terrena, luxúria sem fim, mostrou todos os desejos dos irmãos se realizando, mostraram um mundo perfeito em suas mentes. Orgulho e Soberba resolveram então se distanciar de seu tio e foram morar na Vila do Padre Atrasado, lá eles viram que os dois senhores que conheceram tinham razão, aquele lugar era realmente um paraíso na terra, os irmãos resolveram se estabelecer ali, criaram grande fortuna, mas acabaram usando todo o seu dinheiro e riquezas para humilhar quem tinha uma condição de vida menor, eles se tornaram muito ruins e corruptos. Orgulho e soberba são os chefes daquele lugar agora, mas não por vontade dos moradores, tomaram o poder a força, usando sua riqueza pra isso.

Negação: Negação, anda por aí como se não houvesse amanhã, gosta de estar informado sobre tudo, mas apenas para questionar se aquilo é verdade, tem um olhar desconfiado, e dentes muito

grandes e amarelados, sua aparência não boa, mas ele se nega a creditar nisso. Não tem contato com nenhum dos outros personagens, até o momento...sua história é um pouco conturbada. Logo cedo recebeu um diagnóstico de autismo, mas sua mãe se negou a acreditar nos médicos e negligenciou ajuda a ele. Negação cresceu ouvindo de sua mãe que nada era real, que nada nem ninguém eram reais, loucuras que beiravam demência, mas ela tinha consciência que estava apenas enganando seu filho, ela queria que ele fosse assim para sempre, dela e somente dela. Um certo dia, ele se negou a ouvir o que sua mãe dizia, então fugiu, ele foi para a Vila chamada: **Vila do Padre Atrasado**, chegou lá a pouco, mas ainda não conheceu ninguém...

Nebuloso: Nebuloso, gosta da noite, parece um morcego, tem uma cobra de estimação, seu nome é judite. Ele anda com ela enrolada em seus braços, também é um homem quase solitário, ele vive por um momento, um momento de confusão. Não tem morada fixa, e ama disfarces..ele está em todos os lugares, mas sempre com um personagem diferente.

Oportuno: Oportuno, sempre veste verde, de ponta a ponta, todos os seus adereços também são verdes, ele gosta porque dá uma ideia de esperança, usa óculos, e tem um nariz avantajado, anda de um jeito engraçado, como se estivesse machucado, mas é apenas seu estilo de andar, além disso, é um homem cheio de ideias, criatividade é o que não lhe falta, sua visão de futuro? Extraordinária, uma pena que usa isso apenas para enganar os pobres viajantes pelo caminho. Ele é um leitor de mãos muito experiente e sagaz, quando se junta com **Nebuloso** então....hmm, não tem quem os pare, também é um ambulante.

CENÁRIOS

Vila de Santo Ângelo Delas Torres

Ângelo era um jovem pastor de uma cidade chamada Formosa, ficava muito longe de tudo e de todos. Andava por aí pregando sua crença, até que um dia chegou a um local onde se vendia muito e muitas coisas, Ângelo já estava quase sem dinheiro, então resolveu começar sua venda também. Ele começou a vender torres feitas com papelão e madeira úmida que ele mesmo fabricava, mas, não deixou de pregar. Com todo seu carisma conquistou grande empatia por parte de todos os moradores daquele lugar. Porém, um dia infelizmente Ângelo adoeceu, de uma forma muito severa, tal doença causou a morte dele. Após esse acontecimento, os moradores daquela região decidiram homenagear Ângelo, mudando assim o nome daquele local para: Vila de Santo Ângelo Delas Torres.

A População de Santo Ângelo é formada em sua maioria por famílias de comerciantes, mas também tem pedintes, camponeses etc. Sua economia é movimentada pelo comércio de artesanatos e móveis, além da parte portuária.

Santo Ângelo fica localizada na costa, tem um porto, matas verdes mas baixas, lá o clima é tropical. Atualmente chefiada pela igreja (também criada em homenagem a Ângelo), é um lugar bem calmo e pacato, mas sem muitas oportunidades para jovens. Nas escolas de Santo Ângelo somente é ensinado a fala formal, na zona rural chamam o povo da cidade de patetas....Sua cultura é baseada em eventos religiosos, alguns de danças nativas, mas o governo local está tentando acabar com tudo isso....

Parque Dos Gansos Negros

O Parque Dos Gansos Negros fica próximo a Vila de Santo Ângelo. Dentro de Santo Ângelo há um caminho que não é recomendado entrar, mas é a única forma de sair de lá. Nesse local há um lago, bem grande, parece até um mar. Dentro do lado tem muitos e muitos gansos, todos eles de cor mais escura, a noite causam medo e assustam quem atravessa o parque.

Dentro do parque há apenas cinco moradores, todos mendigos, ou que querem se excluir da sociedade, dentre eles, o mais famoso é o senhor culpa...Fica no meio das florestas, sua aparência não é agradável, mas aos olhos certos pode ter um futuro promissor. Por ser um lugar isolado do mundo, nada há a fazer por lá, além de explorar seus inúmeros caminhos para a floresta.

Vila do Padre Atrasado

Uma linda vila situada entre colinas e um rio chamado São Serafim. Este lugar era chamado de Vila do Padre Atrasado, mas na verdade, sua origem era muito mais antiga do que o engraçado apelido sugeria. O pastor responsável por toda a confusão foi o padre Eustáquio, um homem bom, mas infame por não ser se organizar com o tempo. Era comum que ele fosse chamado para batizar, casar, ou celebrar missas e raramente chegava no lugar devido ao atraso. As crianças da vila divertiam-se dizendo coisas como "o sino da igreja toca mais rápido que o padre anda." Contudo, isso não significava que alguém ainda estivesse zangado. Sua sabedoria e compaixão arrebatavam até os mais críticos. Um dia, a vila enfrentou uma grande enchente e a mesma a engoliu inteira. O rio São Serafim foi uma espécie de dilúvio e carregou plantações, casas e até a velha ponte de madeira que ligada a vila ao mundo exterior. O padre Eustáquio que dizer a sua fama de ser atrasado tentou

organizar os instantes importante de salvar os moradores e reconstruir o que foi perdido. Apresentou um alojamento dentro da igreja e foi com famílias que ele ajudou a enfrentar as zonas inundadas.

A tristeza foi o momento em que o padre ganhou um novo significado na vida dos moradores. Ainda que ele sempre perdesse a hora, a vila mais um vez, foi ajudada por ele e ele estava nunca tardando. Após a sua morte, num dia chuvoso que parecia entristecer a sua partida, os moradores decidiram dar à vila o seu nome, mas de uma forma carinhosa que os atrasos típicos do padre atrasado faziam lembrar do quanto ele era herói - Vila do Padre Atrasado.

Nos dias atuais, a Vila do Padre Atrasado apresenta-se como um local alegre e sereno. Suas casas coloridas encontram-se dispostas junto ao seu rio e uma nova ponte traz aos residentes a conexão com as cidades vizinhas. A economia, pelo que denotam os moradores, continua a se potenciar através da pesca e da confecção de redes, bem como através do pequeno comércio de doces e licores caseiros, que atraem visitantes curiosos. Contrariamente ao nome inconográfico, os moradores da vila têm muito orgulho de sua história. A cada ano, no aniversário da enchente, é realizado, nesta última, o Festival da Ponte, no qual a união dos moradores é celebrada com músicas, danças e uma travessia simbólica do rio, como recordação do espírito de união que salvou a vila de seu desaparecimento. A cultura local é caracterizada por suas tradições religiosas; no entanto, é permeada de humor. A missa dominical, por exemplo, sempre começa "com atraso", lembrando o padre Eustáquio e ensinando os jovens a ter paciência. Entretanto, nem todas as coisas ocorrem bem. Vários habitantes da vila se lamentam que a vila é esquecida pelas autoridades maiores e que os jovens têm que se deslocar para as cidades vizinhas para buscar melhores dotos. Porém, a comunidade permanece úmida. Eles ainda são apoiados pela memória do padre que, mesmo atrasado, nunca deixou de cumprir sua missão.

Cidade dos Anjos

Nas entranhas de um vale posicionado entre montanhas gélidas e os rios reluzentes como prata líquida, a grandiosa Cidade dos Anjos se ergue, que é uma cidade tanto majestosa como caótica. Mas não se deixe enganar pelo nome: os "anjos" que residem nessa cidade não são seres da bondade celeste, e sim lutadores dotados de sua fé, inspirados tanto nas tradições vikings quanto na loucura divina. Esses guerreiros, conhecidos como os Escudos Celestes, acreditam ter sido escolhidos pelos antigos deuses para trazer a ordem ao caos, ou o caos à ordem. Suas armaduras resplandecem na luz do sol como sendo metálicas e polidas e carregam runas sagradas com seus entalhes; suas armas brilham com uma luz éterea, como se fossem dotadas do poder das próprias estrelas. E eles possuem um código do qual decorrem bravura, fé e uma ladainha de incertitude: quem desafiar sua

autoridade deverá estar preparado para, se perder, enfrentar duelos de força ou, se preferir, adiar os desafios para participar de jogos de sorte acompanhados de hidromel. A lenda conta que há muitos séculos, um grupo de guerreiros vikings foi carregado por uma tempestade divina para o vale. Eles estavam perdidos, famintos, cercados por monstros, e fizeram um acordo com os "deuses dos céus", prometendo poder e proteção se vivessem e dominassem. Uma luz dourada desceu das nuvens como resposta e os transformou em Escudos Celestes. Os Escudos fundaram a Cidade dos Anjos, assim nomeando-a em recordação da sua origem divina. Desde então, eles governam com punho de ferro e espírito de festa, realizando torneios épicos, banquetes intermináveis, festas que fazem as regras parecerem loucas e sensatas. A Cidade dos Anjos é uma cidade vibrante e imprevisível. Suas ruas de pedra estão decoradas com estatuetas de guerreiros em combate, como se fizessem parte da paisagem, e as casas possuem telhados altos e pontudos cujos contornos lembram os salões vikings.

A economia é baseada no comércio de armas sagradas, joias forjadas com gemas mágicas e o famoso **Hidromel do Céu**, que, segundo os boatos, dá visões dos deuses (ou, mais provavelmente, causa alucinações por ser absurdamente forte). No entanto, a vida na cidade não é para os fracos. As leis são escritas nos "Pergaminhos Celestes", mas sua interpretação depende do humor dos guerreiros. Um crime pode ser punido com batalhas na arena ou perdão, dependendo de quão bem o acusado consegue entreter os Escudos Celestes. Os habitantes têm um espírito indomável. Eles celebram festas como o **Festival do Trovão**, onde lutadores competem em torneios para ganhar o título de "Braço do Anjo", uma posição de prestígio entre os guerreiros. Porém, a cidade também vive em constante tensão. Alguns moradores, cansados da autoridade imprevisível dos guerreiros santos, começam a se organizar em segredo, sonhando com uma liderança mais estável e menos... insana. Enquanto isso, rumores falam de uma profecia: quando o céu se tingir de vermelho e as montanhas ecoarem o som de mil escudos caindo, os Escudos Celestes enfrentarão um desafio que poderá mudar a cidade para sempre.

Cidade Do Senhor Final

No cume de uma vaste montanha envolta em névoas douradas e cascatas brilhantes, a majestosa Cidade do Senhor Final ergue-se onde se entrelaçam poder absoluto e sabedoria divina; o centro da iluminação e da autoridade religiosas, amplamente reverenciada por sua imponente grandeza, mas também temida pela adusta e implacável justiça nos seus primórdios da manutenção da ordem . Os Santos Majestosos constituem um conselho dos seres elevados; cada um deles portando um título que evoca virtudes supremas tal como o Santo da Justiça, a Santa da Compaixão, Santo da

Sabedoria etc. A lenda diz que eles teriam sido escolhidos diretamente pelo Senhor Final, criatura mística, nunca vista, mas cuja presença teria sido detectada em cada uma das pedras da cidade . Reza a lenda que, em outro tempo de tempos , o mundo era caos e transbordava em escuridão. Então, o Senhor Final teria surgido como um pilar de luz perfurando as trevas, e a montanha atingiu os céus. Ali, o Senhor Final chamou os primeiros Santos Majestosos, seres mortais que se tornaram deuses por terem demonstrado sua pureza, sabedoria e força diante de desafios inimagináveis . Sob sua diretriz, fundaram para si a cidade onde aqueles que íam buscá-lo encontrariam equilíbrio, equilíbrio e justiça. Hoje, a cidade é um farol para as nações vizinhas, atraindo para ela a peregrinos, sábios e líderes, todos em busca de conselho e bênçãos. A Cidade do Senhor Final é um espetáculo de arquitetura celeste. Torres brancas e douradas destacam-se no céu e se interconectam por pontes de cristal. Jardins pendurados no ar e fontes cantando completam o cenário. No centro da cidade, o imenso Palácio Virtudes abriga o conselho do Santos Majestosos, e o Trono do Senhor Final; lugar de devoção absoluta.

Os habitantes da cidade são escolhidos com um critério rigoroso. Apenas aqueles que demonstram devoção às virtudes - humildade, compaixão, sabedoria, poderiam residir lá. A sociedade é organizada em guildas para tarefas específicas: os Arquitetos Celestiais, que se encarregam de construir e manter a cidade; os Guardiões da Virtude, que defendem os limites; e os Escribas Eternos, que registram cada evento significativo. Os Santos Majestosos governam com uma autoridade inquestionável. Todas as decisões são feitas com base nos Livros do Senhor Final, textos sagrados que contêm as leis e os preceitos segundo os quais é mantido o equilíbrio perfeito. Contudo, as decisões não são totalmente compreendidas por seus cidadãos, pois os Santos agem com base em seus conhecimentos e visões que vão além do entendimento mortal. Os julgamentos são feitos no Salão da Justiça Eterna, onde o réu enfrenta provas que testam as suas virtudes. A punição dos culpados cinge-se desde o exílio a tarefas redentoras, sendo que a lenda afirma que alguns deles são "absorvidos" pelo poder do Senhor Final para retornar em outra forma. A cultura da cidade é uma celebração da perfeição divina. Os festivais, como o Dia do Alinhamento Celestial, marcam os momentos em que os Santos revelam suas profecias e compartilham seus conhecimentos. Além disso, os residentes participam de rituais diários de grande resignação, a fim de honrar o Senhor Final, como as meditações em grupo e as procissões de luz. Entretanto, nem tudo é paz e ordem. Pequenos grupos de dissidentes começam a questionar a autoridade dos Santos Majestosos, alegando que suas decisões geraram distanciamento e insensibilidade. Esses movimentos subterrâneos, embora discretos, plantam as sementes de uma potencial rebelião, fazendo levantar as questões sobre o que pode acontecer quando a perfeição é desafiada. Sobre a Profecia do Senhor Final. Os mais antigos dos Livros do Senhor Final encontraram-se falar da

profecia, a de que um dia um Escolhido aparecera, um que não pertence nem ao conselho e nem aos cidadãos, mas que teria poder suficiente para desafiar e conduzir a política da cidade. O Escolhido, segundo eles, não virá como um salvador, mas em forma de teste, um teste último para o equilíbrio que os Santos Majestosos sustêm. A Cidade do Senhor Final é um lugar de esplendor e mistério, onde a busca pela perfeição é posta à prova pelas fraquezas humanas .

A ESCOLHA FINAL

.....
.....**SEGREDO!!!**