**Documento de Escopo**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titulo** | **Ordo Salutis - Vocare** |
| Plataforma | Web/Browser |
| Jogadores | Apenas um jogador |
| Gênero | Plataforma/RPG |
| High Concept | “Ordo Salutis – Vocare” fará o jogador controlar um(a) “Despertado(a)”, que caminha pelo mundo fugindo de uma sombra que o persegue (o velho homem), enquanto decide sobre ajudar ou não outros a alcançarem um lugar seguro (de suas próprias sombras). O jogador pode mover-se, pular, escalar obstáculos e resolver enigmas que lhe dão respostas e itens. |
| Objetivo | O objetivo é fugir da sombra que o persegue (o velho homem) e ajudar NPC’s ao longo das fases, para acumular pontos de perseverança e adquirir itens, que o ajuda nas fases. Se a sombra o alcançar o(a) “Despertado(a)” e o(a) consumir o jogo termina. |
| Recursos | O mundo do game é a tela do jogo: o jogador não pode sair dessa área.  O jogador controla um personagem jogável pode seguir para a direita, esquerda, cima, baixo, pular, escalar e agarrar itens. Existe gravidade sobre o personagem e itens.  O game termina se a sombra tocar e consumir a personagem dele ou a personagem morrer em alguma armadilha e/ou danos de inimigos.  O jogador recebe pontos de perseverança ao ajudar “Os Próximos” e vencer inimigos. Além disso ganha itens que o ajuda nas fases.  A sombra o perseguirá em momentos aleatórios (nas fases ou se não ajudar Os Próximos), se ela alcançar e consumir a personagem o jogo termina. Além disso algumas fases terão inimigos que podem matar o personagem.  O jogo pode ser gravado nos “Altares Vazios”. |