



Darkmist City

THE WITCH'S ENCHANTMENT

For centuries, Carcassonne was a prosperous and peaceful land, ruled by a noble dynasty and blessed by the gods. However, the witches' discontent with human rule led them to unleash a terrible plague upon the territory, plunging it into eternal night. Under this veil of darkness, Carcassonne became a dark and sinister realm where humans live in constant fear and despair. The witches began to convert the resistant into Barbarians, supernatural soldiers under their command, transforming them into creatures of the night, such as vampires, werewolves, and other abominations. However, some

Barbarians retained their consciousness and decided to fight against the darkness.





A história de um povo

Há séculos, Carcassonne era um lugar de prosperidade e paz, governado por uma dinastia nobre e abençoada pelos deuses. Os cidadãos viviam harmoniosamente, usufruindo de colheitas abundantes e protegidos por suas crenças sagradas. No entanto, essa tranquilidade foi abalada pelo descontentamento das bruxas que, ressentidas com o domínio humano, lançaram uma terrível praga sobre o território. A maldição mergulhou Carcassonne em uma noite eterna, transformando a outrora radiante cidade em um reino sombrio e sinistro. A escuridão trouxe medo e desespero, e os habitantes passaram a viver sob constante ameaça.

As bruxas, em seu desejo de vingança, começaram a transformar os resistentes em Bárbaros, criando um exército de soldados sobrenaturais. Esses guerreiros eram convertidos em criaturas da noite, como vampiros, lobisomens e outras abominações, forçados a servir sob o comando das bruxas. Além dos Bárbaros, a maldição também trouxe para Carcassonne demônios infernais, mortos-vivos e orcs. Os demônios, com suas habilidades aterrorizantes e aparências variadas, tornaram-se uma força multifacetada e ameaçadora. Os mortos-vivos, reanimados pela magia negra, incluem esqueletos resistentes e zumbis venenosos que espalham terror e morte. Os orcs, selvagens e brutais, dominam os campos de batalha com sua força bruta e habilidades diversas, desde guerreiros pesados a xamãs mágicos.

No entanto, nem todos os Bárbaros se submeteram completamente à maldição. Alguns mantiveram sua consciência e coragem, decidindo lutar contra as forças das trevas. Esses rebeldes tornaram-se a esperança de Carcassonne, desafiando a opressão das bruxas e buscando restaurar a luz e a paz em seu amado lar. Com a ajuda de heróis corajosos, que enfrentam os demônios, mortos-vivos e orcs, a luta pela libertação de Carcassonne continua, um passo de cada vez, em direção à vitória final contra a escuridão.

O jogo

Em "Darkmist City: Witch's Enchantment," os jogadores assumem o papel de heróis Bárbaros, determinados a libertar Carcassonne da escuridão eterna e das forças malignas que a assombram. O jogo é um RPG de ação e estratégia, onde os jogadores exploram diferentes áreas da cidade, enfrentando hordas de inimigos, incluindo demônios, mortos-vivos e orcs. Cada herói possui habilidades únicas e pode ser customizado com armas, armaduras e itens mágicos adquiridos ao longo do jogo. A jogabilidade envolve combates intensos e táticos, onde os jogadores devem utilizar uma combinação de ataques físicos, habilidades mágicas e estratégias de evasão para derrotar os adversários. A cooperação entre jogadores também é fundamental, permitindo formar equipes para enfrentar os desafios mais difíceis e bosses poderosos.

À medida que os jogadores avançam no jogo, eles desvendam a história sombria de Carcassonne, encontrando NPCs que oferecem missões, dicas e itens essenciais para a jornada. Cada área explorada está repleta de segredos, armadilhas e inimigos específicos que exigem adaptações na estratégia de combate. Além disso, os jogadores podem participar de eventos especiais e batalhas contra bosses, que recompensam com loot raro e habilidades especiais. A progressão do jogo é não-linear, permitindo que os jogadores escolham seu próprio caminho e abordem os desafios na ordem que preferirem. Com gráficos pixel art detalhados e uma trilha sonora imersiva, "Darkmist City: Witch's Enchantment" oferece uma experiência rica e envolvente, onde a coragem e a estratégia são as chaves para libertar Carcassonne das trevas.



Fluxo do jogo

Em "Darkmist City: Witch's Enchantment," o fluxo de jogo é centrado na exploração, combate e interação com a história. Os jogadores começam sua jornada em Carcassonne, uma cidade mergulhada em escuridão eterna devido à maldição das bruxas. O jogo é estruturado em capítulos, cada um focado em uma parte diferente do mapa, e oferece uma combinação de missões principais, missões secundárias e batalhas contra diversos inimigos como demônios, mortos-vivos e orcs.

- 1. Início e Treinamento:** Os jogadores começam em uma zona de segurança, onde podem aprender os controles básicos, habilidades de combate e mecânicas de jogo. Eles recebem suas primeiras armas e armaduras e conhecem NPCs que fornecem missões iniciais e contexto da história.
- 2. Missões Principais e Secundárias:** Os jogadores recebem missões que avançam a narrativa principal, incluindo a luta contra as bruxas e a descoberta de segredos de Carcassonne. Missões secundárias oferecem recompensas extras, como equipamentos raros, e desenvolvimento de personagem, ajudando a fortalecer os heróis para desafios futuros.
- 3. Exploração e Combate:** Conforme exploram diferentes áreas da cidade e arredores, os jogadores enfrentam inimigos variados, incluindo demônios, mortos-vivos e orcs. Eles encontram itens escondidos, resolvem enigmas e descobrem segredos que desbloqueiam novas áreas e missões. A estratégia de combate e o uso de habilidades especiais são cruciais para sobreviver.
- 4. Desbloqueio de Áreas:** Completar missões principais e derrotar chefes permite acesso a novas partes da cidade e regiões circundantes, cada uma com desafios únicos e inimigos específicos. Os jogadores podem explorar desde os campos de batalha dominados por orcs até as catacumbas infestadas de mortos-vivos, cada área trazendo novas aventuras e perigos.

LUGARES A SEREM DESBLOQUEADOS

- Campos de Batalha Orc:** Uma área repleta de orcs brutais e xamãs poderosos.
- Catacumbas dos Mortos-Vivos:** Labirintos subterrâneos infestados de esqueletos e zumbis.
- Fortaleza das Bruxas:** A sede do poder das bruxas, onde os jogadores enfrentam os desafios finais.
- Ruínas Demoníacas:** Uma zona devastada dominada por demônios, repleta de tesouros e perigos.

Este fluxo de jogo oferece uma experiência rica e envolvente, combinando exploração, combate estratégico e uma narrativa profunda que mantém os jogadores imersos na luta para libertar Carcassonne das trevas.



Personagens do jogador



1. Explorador: Ágeis e curiosos, os Exploradores são especialistas em navegar por terrenos difíceis e descobrir segredos ocultos. Eles usam sua velocidade e inteligência para evitar confrontos diretos, preferindo ataques à distância.

Habilidades:

- **Disparo Rápido:** Atira uma flecha rapidamente em linha reta, causando dano ao primeiro inimigo atingido.
- **Evasão:** Temporariamente aumenta a chance de esquivar ataques inimigos.
- **Armadilha de Urso:** Coloca uma armadilha no chão que prende e causa dano ao primeiro inimigo que pisar nela.

2. Cavaleiro: Os Cavaleiros são defensores honrados e protetores do reino. Equipados com armaduras pesadas e espadas, eles são especialistas em combate corpo a corpo e proteção de aliados.

Habilidades:

- **Disparo Rápido:** Atira uma flecha rapidamente em linha reta, causando dano ao primeiro inimigo atingido.
- **Evasão:** Temporariamente aumenta a chance de esquivar ataques inimigos.
- **Armadilha de Urso:** Coloca uma armadilha no chão que prende e causa dano ao primeiro inimigo que pisar nela.

3. feiticeiro: Mestres das artes arcana, os feiticeiros lançam feitiços poderosos para atacar inimigos e apoiar aliados. Eles são vulneráveis em combate corpo a corpo, mas devastadores à distância.

Habilidades:

- **Bola de fogo:** Lança uma bola de fogo que causa dano ao atingir um inimigo.
- **Cura Arcana:** Restaura a vida de um aliado ou do próprio feiticeiro.
- **Escudo Mágico:** Cria uma barreira temporária que absorve uma certa quantidade de dano.

4. Goblin: Pequenos e astutos, os Goblins são criaturas traíçoeiras que atacam em grupos. Eles são rápidos e difíceis de acertar, preferindo táticas de guerrilha para derrotar seus oponentes.

Habilidades:

- **Ataque furtivo:** Realiza um ataque surpresa que causa dano adicional se o inimigo estiver distraído.
- **Fumaça Envenenada:** Lança uma bomba de fumaça que envenena os inimigos na área, causando dano ao longo do tempo.
- **Roubo:** Tenta roubar um item ou ouro do inimigo.



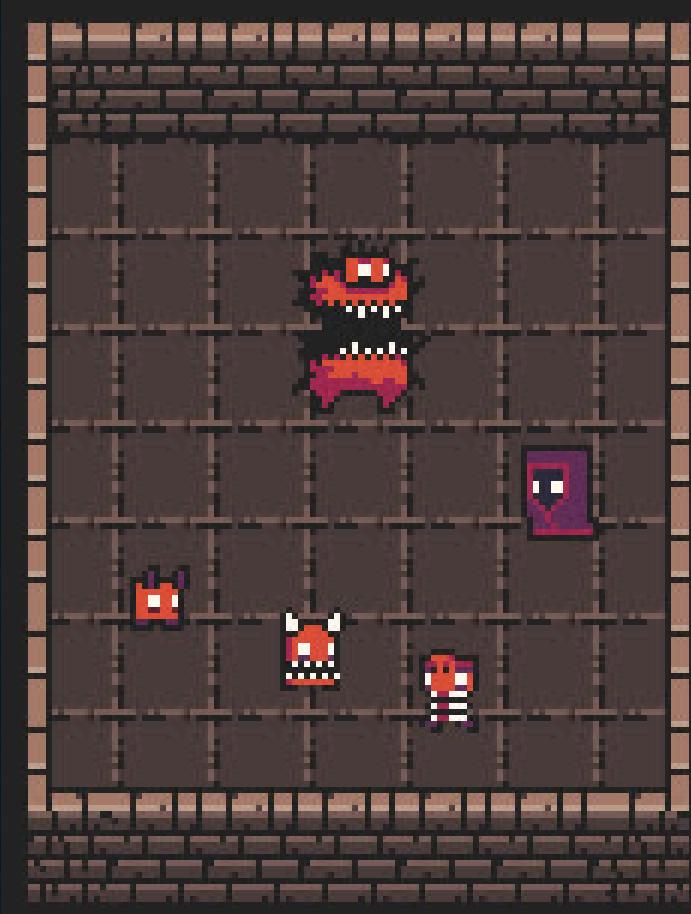
5. Guerreiro: Os Guerreiros são combatentes corajosos e habilidosos, treinados para enfrentar qualquer ameaça de frente. Eles combinam força bruta com táticas de combate para dominar seus inimigos.

Habilidades:

- **Ataque Poderoso:** Um golpe forte que causa dano extra ao inimigo.
- **Grito de Batalha:** Aumenta temporariamente o ataque e a moral dos aliados próximos.
- **Berserk:** Entra em um estado de fúria que aumenta o dano causado, mas reduz a defesa por um curto período.

Inimigos

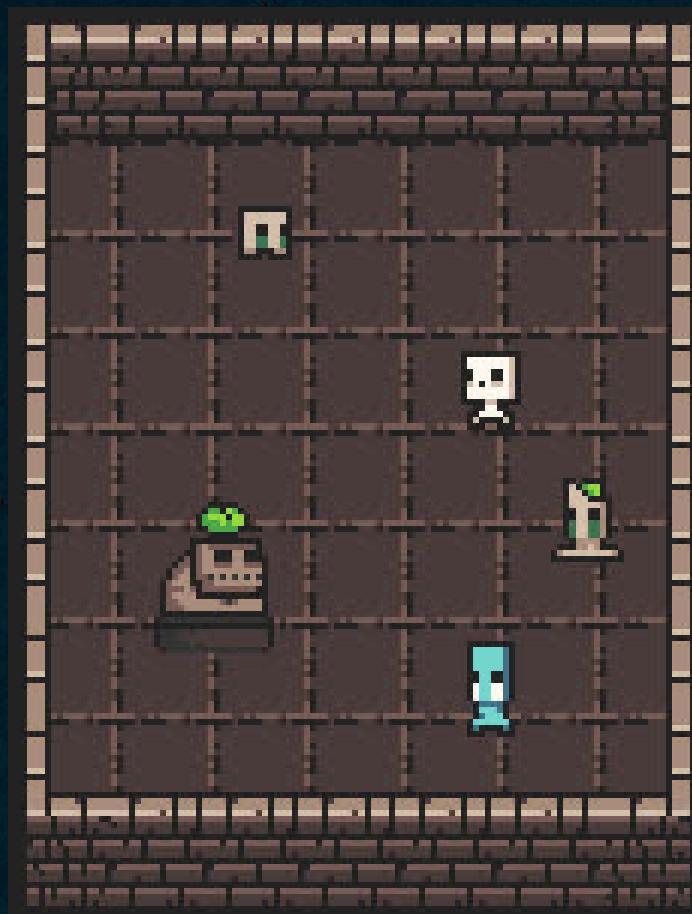
DEMONS



1. Demônios: Infernals são demônios temíveis que assombram os corredores sombrios de Carcassonne, cada um com uma aparência única e aterrorizante, incluindo um demônio principal imponente com dentes afiados e olhos vermelhos, e outros menores como um ágil diabrete com chifres, um feiticeiro das sombras e um guarda infernal defensivo. Suas habilidades variam desde lançar uma Explosão de fogo para causar dano em área e incendiar inimigos, até realizar ataques rápidos e mordidas, lançar maldições enfraquecedoras, e erguer escudos protetores, tornando-os uma força multifacetada e ameaçadora.

Os demônios variam em força e habilidades, exigindo que os jogadores adaptem suas estratégias de combate. Alguns demônios podem ser mais vulneráveis a ataques à distância, enquanto outros podem exigir combate corpo a corpo ou o uso de habilidades mágicas para serem derrotados.

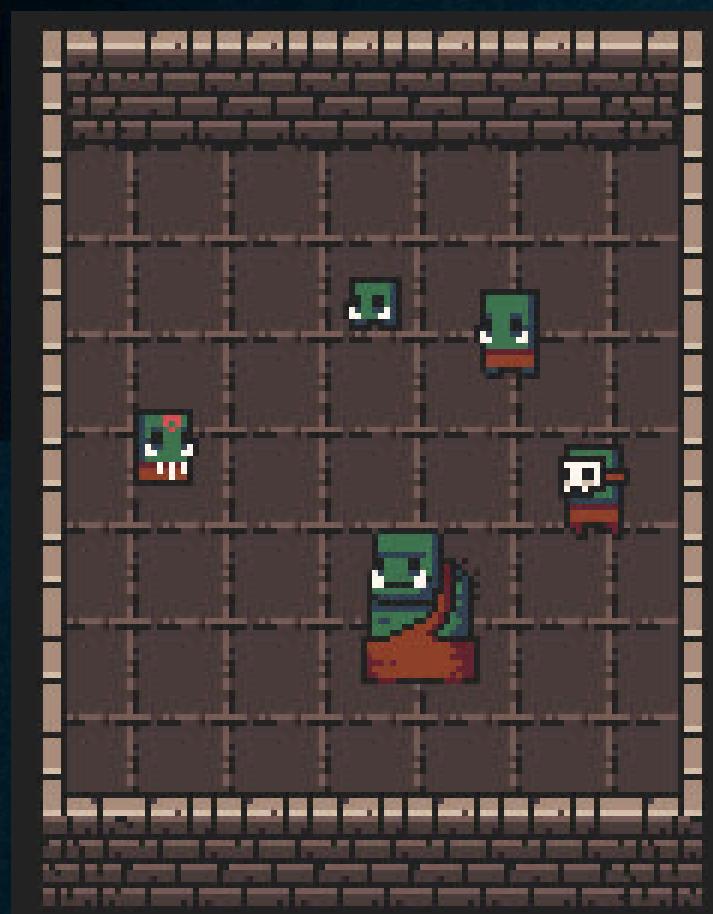
UNDEADS



2. Mortos-Vivos: Em "Darkmist City: Witch's Enchantment," os mortos-vivos são abominações reanimadas pela magia negra das bruxas que vagam pelas áreas sombrias de Carcassonne. Esses inimigos incluem esqueletos guerreiros, armados com espadas e arcos, e zumbis lentos, mas poderosos, que exalam gases tóxicos. Esqueletos são conhecidos por sua resistência física e capacidade de se reconstituir após serem derrotados, enquanto zumbis podem envenenar e paralisar os jogadores com seus ataques. Eles também têm a habilidade de convocar mais mortos-vivos para cercar e sobrecarregar os jogadores.

Os mortos-vivos variam em força e habilidades, exigindo que os jogadores adaptem suas estratégias de combate. Esqueletos podem ser mais vulneráveis a ataques corpo a corpo e precisam ser completamente destruídos para evitar sua reconstituição. Zumbis, por outro lado, exigem cuidado extra devido aos seus ataques venenosos e capacidade de convocar reforços, tornando o uso de habilidades à distância e táticas de evasão essenciais para derrotá-los.

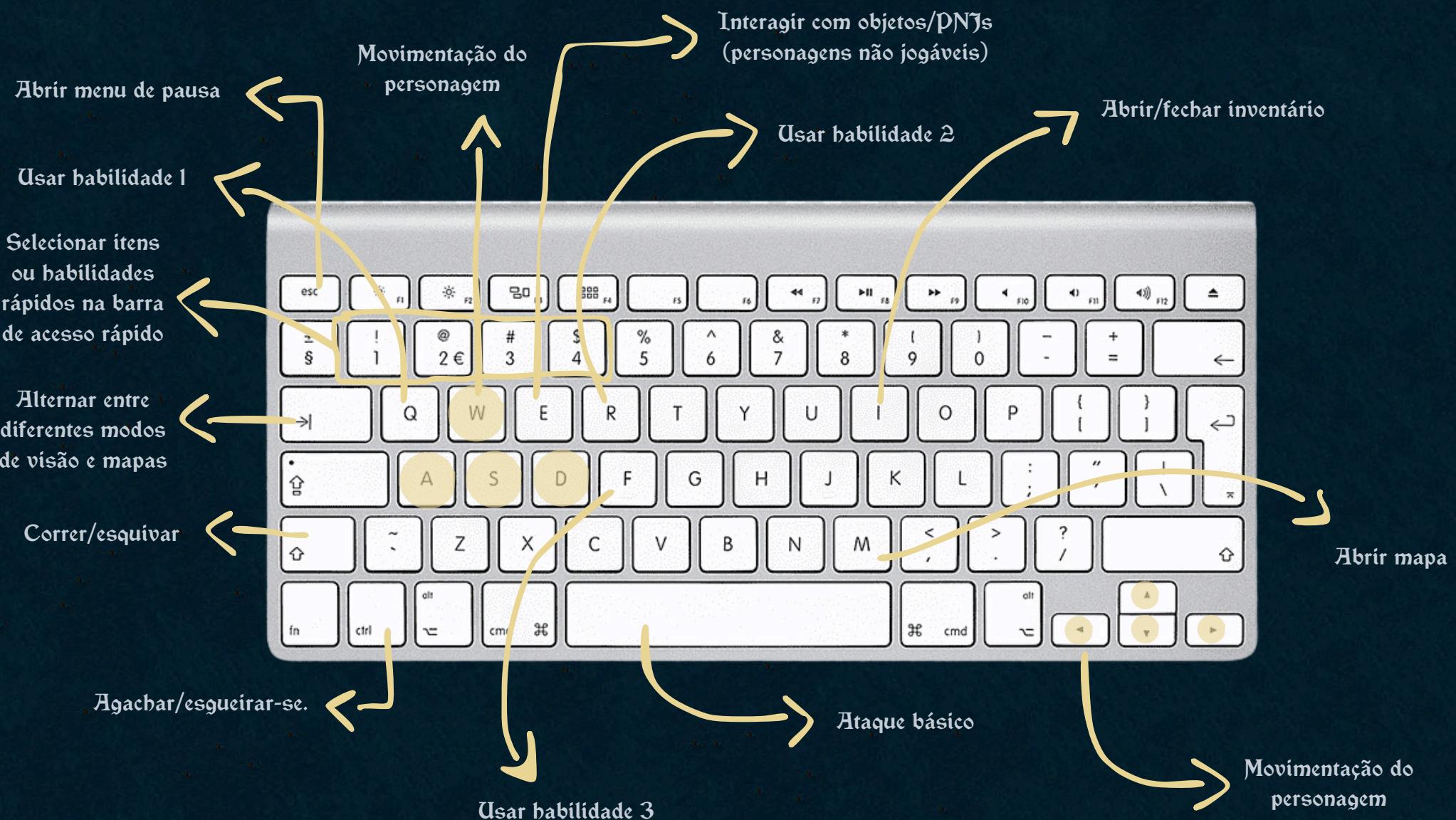
ORCS



3. Orcs: Os orcs são brutamontes selvagens que dominam os campos de batalha com sua força bruta e ferocidade. Eles vêm em várias formas, incluindo guerreiros pesados com armaduras rudimentares, batedores rápidos e ágeis, e xamãs que manipulam magia negra. Os guerreiros orcs empunham machados e clavas gigantes, capazes de causar danos massivos com um único golpe. Os batedores, por outro lado, são conhecidos por sua velocidade e habilidade de se esgueirar pelas sombras, realizando ataques rápidos e mortais. Os xamãs, com suas habilidades mágicas, podem invocar relâmpagos e curar seus aliados, tornando os orcs uma força diversificada e perigosa.

Os orcs variam em força e habilidades, exigindo que os jogadores utilizem uma combinação de estratégias de combate. Os guerreiros pesados são mais vulneráveis a ataques à distância devido à sua mobilidade limitada, enquanto os batedores requerem táticas rápidas e precisas para serem derrotados antes que possam escapar. Os xamãs devem ser uma prioridade, pois suas habilidades de suporte podem prolongar a batalha e aumentar a resistência dos outros orcs. A combinação desses tipos de orcs em combate cria um desafio complexo, onde os jogadores precisam equilibrar ataques diretos e estratégias de evasão para triunfar.

Controles





LEGENDA - CONTROLES DO TECLADO

1. Movimento:

- W, A, S, D ou Setas: Movimentação do personagem.

2. Ações:

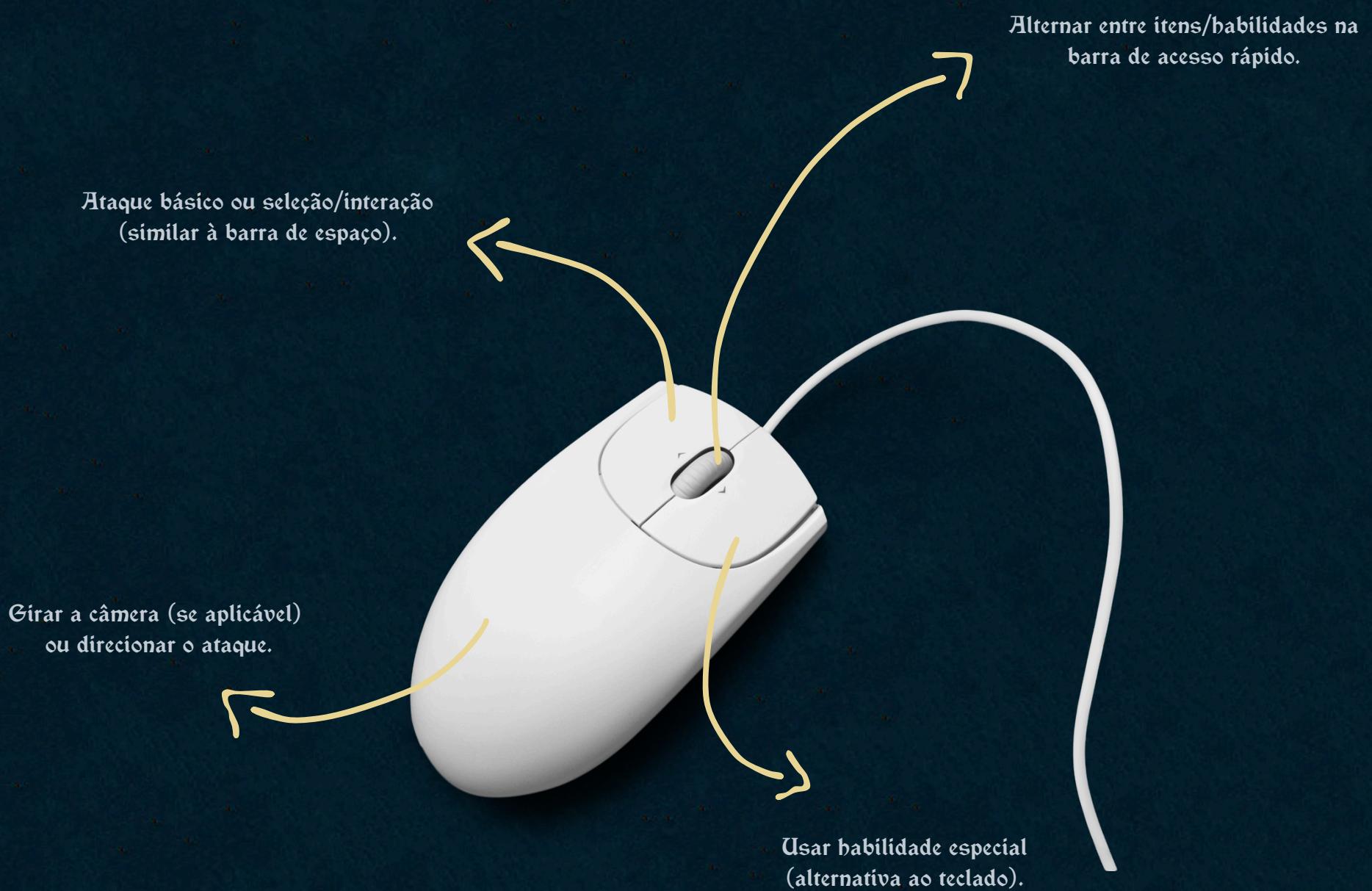
- Barra de Espaço: Ataque básico.
- E: Interagir com objetos/PNJs (personagens não jogáveis).
- Q: Usar habilidade 1.
- R: Usar habilidade 2.
- F: Usar habilidade 3.
- 1, 2, 3, 4: Selecionar itens ou habilidades rápidos na barra de acesso rápido.
- Shift Esquerdo: Correr/esquivar.
- Ctrl Esquerdo: Agachar/esgueirar-se.

3. Inventário e Menu:

- I: Abrir/fechar inventário.
- M: Abrir mapa.
- Tab: Alternar entre diferentes modos de visão/mapas/estatísticas do personagem.

4. Outros:

- Esc: Abrir menu de pausa.





LEGENDA - CONTROLES DO MOUSE

1. Movimento e direção:

- Movimento do Mouse: Girar a câmera (se aplicável) ou direcionar o ataque.

2. Ações:

- Botão Esquerdo: Ataque básico ou seleção/interação (similar à barra de espaço).
- Botão Direito: Usar habilidade especial (alternativa ao teclado).
- Scroll do Mouse: Alternar entre itens/habilidades na barra de acesso rápido.

Progressão de jogo

"Darkmist City: Witch's Enchantment" apresenta três ambientes principais que representam as diferentes bases das forças das bruxas. Cada ambiente oferece desafios específicos de combate, exploração e resolução de puzzles.

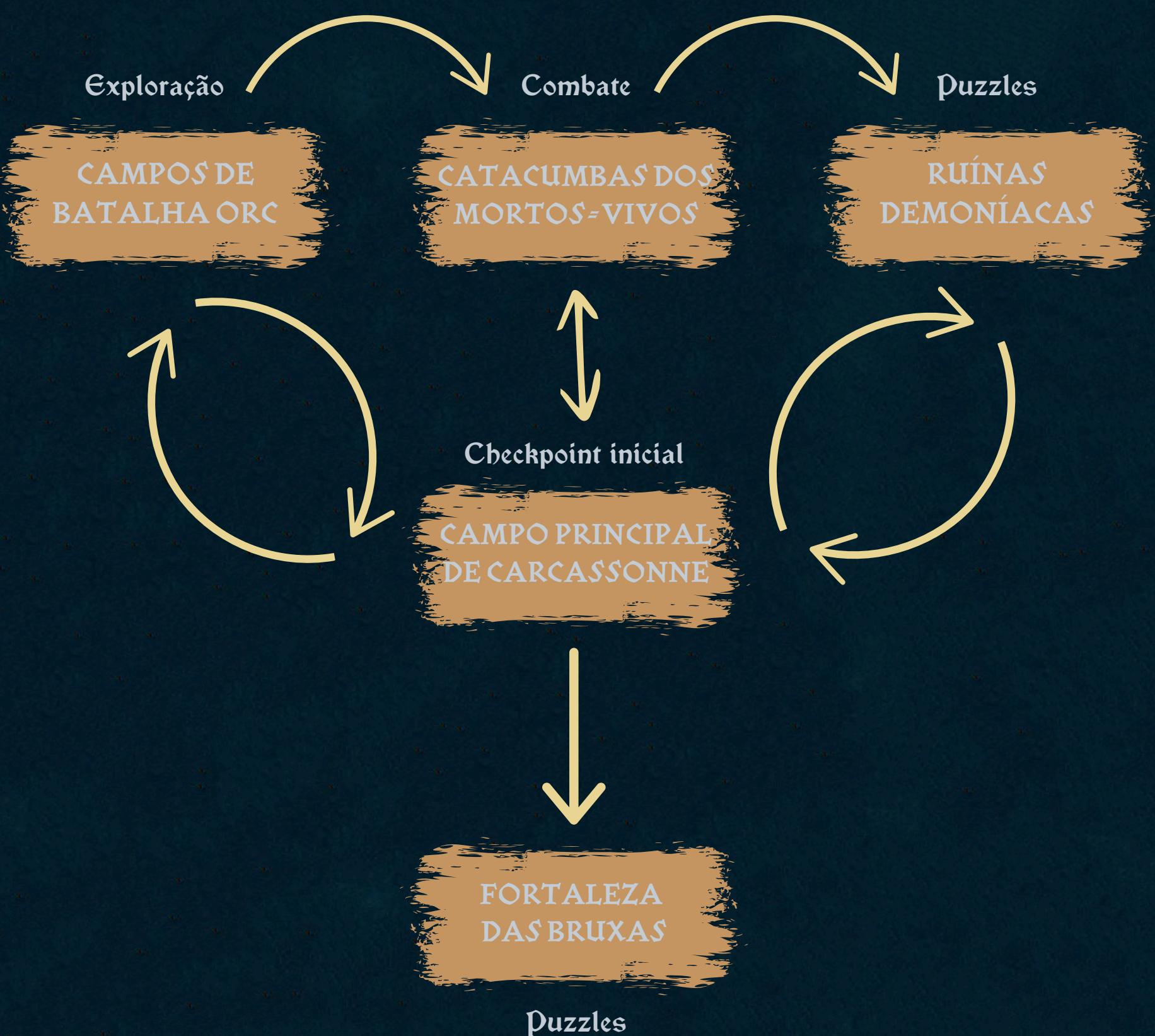
A progressão se caracteriza pelos itens abaixo:

- O jogador é livre para ir em qualquer um dos três ambientes.
- O jogador só desbloqueia o próximo ambiente quando derrota o Chefe do local atual.
- Ambiente 1: Campos de Batalha Orc**
 - Exploração
 - Inimigos: Orcs rápidos
 - Ataque: Ataques à distância e corpo a corpo
 - Características: Forte resistência física
 - Objetivo: Navegar pelos campos de batalha, derrotar orcs e coletar artefatos mágicos que revelam fragmentos da história
- Ambiente 2: Catacumbas dos Mortos-Vivos**
 - Combate
 - Inimigos: Esqueletos e zumbis lentos
 - Ataque: Ataques corpo a corpo
 - Força física: Elevada
 - Objetivo: Lutar contra hordas de mortos-vivos, usar força e habilidades para progredir nas profundezas das catacumbas
- Ambiente 3: Ruínas Demoníacas**
 - Puzzles
 - Inimigos: Demônios frágeis
 - Habilidades Especiais: Regeneram vida e causam efeitos mágicos (vista embaçada, paralisia)
 - Ataque: Efeitos mágicos que dificultam a visão
 - Objetivo: Resolver puzzles mágicos e enfrentar demônios enquanto explora ruínas antigas



- Ambiente 4: Fortaleza das Bruxas

- Puzzles: Quebra-cabeças baseados em magia negra e encantamentos antigos
 - Inimigos: Bruxas poderosas e suas criações sombrias
 - Habilidades Especiais: Teletransporte, criação de ilusões e controle mental temporário
 - Ataque: Magias devastadoras, ilusões que confundem os jogadores, e armadilhas mágicas
 - Objetivo: Invadir a fortaleza, desmantelar as defesas mágicas, enfrentar as bruxas e derrotar a líder para libertar Carcassonne





O mundo de Carcassonne

O mundo de Darkmist City: Witch's Enchantment será composto por uma série de ambientes interconectados, cada um com seu próprio mapa labiríntico, semelhante à imagem apresentada. O mapa de Carcassonne é estruturado em áreas distintas, repletas de salas, corredores e segredos ocultos, que os jogadores precisarão explorar para avançar. Cada ambiente está protegido por inimigos desafiadores e armadilhas astutas, exigindo que o jogador utilize estratégia e habilidades para sobreviver e progredir.



No entanto, o acesso aos ambientes subsequentes só será concedido após a derrota do Chefe do ambiente atual. Cada Chefe guarda o portal para a próxima área, agindo como um guardião que testa o domínio das mecânicas do jogo pelo jogador. Isso cria uma progressão linear, onde o jogador deve superar os desafios de cada área, fortalecendo-se e adquirindo novas habilidades antes de enfrentar os desafios mais difíceis que os aguardam.

Conforme o jogador avança e desbloqueia novos ambientes, o mapa de Carcassonne se expande, revelando novas áreas para explorar e novos segredos para descobrir. O design do mapa é intrincado e interconectado, proporcionando uma experiência de exploração rica e recompensadora. Os jogadores serão incentivados a revisitar áreas previamente concluídas para descobrir itens ocultos ou segredos que podem ter sido deixados para trás.

Experiência de jogo

A experiência de jogo em Darkmist City é desenhada para ser envolvente e desafiadora, misturando elementos de exploração, combate estratégico e resolução de puzzles. Os jogadores são imersos em um mundo sombrio e atmosférico, onde cada ambiente oferece uma combinação única de desafios que testam tanto as habilidades de combate quanto a capacidade de resolução de problemas. A progressão no jogo é cuidadosamente estruturada, onde o jogador deve derrotar chefes poderosos para desbloquear novas áreas, o que proporciona um senso de conquista e avanço contínuo.

A ambientação é rica em detalhes, com mapas complexos e interconectados que incentivam a exploração meticulosa. A atmosfera é reforçada por uma trilha sonora envolvente e efeitos visuais que acentuam a sensação de perigo e mistério. Além disso, o jogo oferece uma variedade de inimigos e obstáculos, cada um exigindo estratégias diferentes para serem superados, mantendo a jogabilidade fresca e desafiadora. O sistema de progressão, com a necessidade de desbloquear novos ambientes após derrotar chefes, cria uma experiência de jogo linear mas profundamente satisfatória, onde cada vitória traz uma nova camada de desafios e recompensas.



Diagrama de interface

Um diagrama de interfaces para Darkmist City: Witch's Enchantment ilustra como as diferentes telas e menus do jogo interagem entre si. Abaixo está uma descrição de como esse diagrama poderia ser estruturado:

- 1. Tela Inicial
 - Opções: Novo Jogo, Carregar Jogo, Configurações, Créditos.
 - Novo Jogo: Leva para a Tela de Introdução e, em seguida, para o Campo Principal de Carcassonne.
 - Carregar Jogo: Abre o menu de arquivos salvos, levando diretamente para o último local salvo.
 - Configurações: Acessa o menu de configurações para ajustar áudio, gráficos, controles, etc.
 - Créditos: Mostra os créditos do jogo.

- 2. Campo Principal de Carcassonne
 - Mapa: Exibe o mapa da cidade com pontos de interesse.
 - Inventário: Permite o acesso ao inventário do jogador para gerenciar itens e equipamentos.
 - Missões: Mostra as missões ativas e completas.
 - Portais: Leva para diferentes ambientes (Campos de Batalha Orc, Catacumbas dos Mortos-Vivos, Ruínas Demoníacas, Fortaleza das Bruxas).

- 3. Ambientes de Jogo (Ex.: Ruínas Demoníacas)
 - Exploração: Exibe a interface de jogo principal com HUD (barra de vida, mana, habilidades rápidas, etc.).
 - Puzzles: Abre mini interfaces específicas para interação com puzzles.
 - Combate: Mostra as interfaces de combate (barra de vida dos inimigos, habilidades, cooldowns).
 - Chefe do Ambiente: Interface específica para batalhas de chefe com indicadores especiais (fases do chefe, ataques especiais).

- 4. Menu de Pausa
 - Retomar Jogo: Continua o jogo atual.
 - Inventário: Abre o inventário para gerenciar itens.
 - Configurações: Acessa as configurações do jogo.
 - Sair: Retorna à Tela Inicial.

- 5. Tela de Morte
 - Recarregar último Ponto de Salvamento: Volta para o último checkpoint ou salva.
 - Tela Inicial: Retorna à Tela Inicial.

- 6. Tela de Vitória
 - Novo Jogo: Inicia um novo jogo com dificuldade aumentada.
 - Tela Inicial: Retorna à Tela Inicial.



ESTRUTURA DO DIAGRAMA

- A Tela Inicial conecta-se ao Campo Principal e a Configurações.
- O Campo Principal conecta-se aos Ambientes de Jogo e possui submenus para Mapa, Inventário e Missões.
- Cada Ambiente de Jogo possui interfaces de Exploração, Puzzles, Combate, e Chefe do Ambiente.
- O Menu de Pausa é acessível em qualquer momento do Campo Principal ou de um Ambiente de Jogo.
- A Tela de Morte e a Tela de Vitória conectam-se de volta à Tela Inicial ou ao ponto de recarga/salvamento.

Esse diagrama é linear e modular, permitindo uma navegação fluida entre as diferentes partes do jogo e garantindo que todas as interfaces essenciais estejam interligadas de forma lógica e acessível.

Instituto federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais - IfMG Campus formiga

Darkmist City: Witch's Enchantment

Luisa Caetano Araújo

Computação Gráfica para Jogos - Me. Fernando Paim Lima

