

Mestrado em Engenharia Informática

Design de jogos

Grupo 1

The Returnal

Game Design DEMO

Hugo Prata, 2014198526

Miguel Lopes, 2021182710

Tiago Delgado - 2021179681
tiagodelgado@student.dei.uc.pt



Road Map

PART 1.

Playfulness

| | What spaces of free exploration does the videogame support? | What elements support player's expression and wilful actions? | What is the space of players' possible actions? |
|--------|---|--|--|
| Miguel | Como o ambiente se reescreve a si próprio, o jogador vai sempre conseguir explorar e descobrir os diferentes tipos de cenário existentes no jogo de forma única (nunca serão iguais), onde este poderá interagir com objetos, outros jogadores e inimigos/ armadilhas apresentadas durante o jogo. | O utilizador conseguirá customizar o seu avatar e este corresponderá dependendo do que este coleta do mundo inserido, i.e., o jogador pode apanhar um tesouro que contém um novo capacete, p.e. Os inimigos presentes também responderão dependendo da interação do utilizador | Como o jogo é reescrito automaticamente, o mundo, o espaço, de certa forma, será infinito, podendo haver caminhos restritos depende da habilidade e do caminho seguido do utilizador para desbloquear os mesmos. |
| Hugo | As I thought of an RPG-style game, this would mean an open-world sandbox where player interacts with several objects within the world, such as "NPCs" and "Items", through goals in the form of "Quests" all with several choices of possible actions and several outcomes , which may or may not influence the final outcome of the game. | hope to add several RPG-themed objects to increase immersion within the game world. Not only am I planning several sceneries and area themes, but also unique and dynamic interactions for the several types of planned "NPCs", ex. Different interactions before/after completing a "Quest", and dependent on the outcome of said "Quest". Interactions with "NPCs" will be the basis of how to proceed with the game storyline. | I hope to make a world that is able to rewrite itself. For that, I plan to make a randomly generated world whose size is modular and only limited by hardware. This means modular cityscape, area-themed music, player action-themed music. We hope to create an extensive levelling system and object tier system, ex. Several types of armour and weapons, each with several tiers. The tiers used by the player would naturally unlock as the game is played. |
| Tiago | Como base num jogo que se reescreve a ele próprio, o jogador livre de explorar/descobrir os diferentes mapas que integram o jogo, estes são eventos acionados pelo jogador consoante manipulação/interação com objetos de jogo , | O jogo promove a expressão do jogador e ações voluntárias , seja na interação com os diversos objetos de jogo dispersos por todo o mapa, ou o freewill para explorar ou seguir a narrativa apresentada pelo jogo. | Como possíveis ações dos jogadores existe uma diversidade de itens interativos, ações com diálogo que tem efeitos permanentes na narrativa. |



| | | | |
|--|--|--|--|
| | resolução de pequenos puzzles, entre outros. | | |
|--|--|--|--|

Playfulness

- o jogador livre de explorar/descobrir os diferentes mapas que integram o jogo
- consoante manipulação/interação com objetos de jogo
- expressão do jogador e ações voluntárias
- freewill para explorar ou seguir a narrativa apresentada pelo jogo
- Como possíveis ações dos jogadores existe uma diversidade de itens interativos, ações com recurso ao diálogo.

Challenge

| | What goals does the videogame propose? | What feedback is awarded to players' performance? | What feedback is awarded to players' performance? |
|--------|--|--|--|
| Miguel | O objetivo do jogo consiste na evolução de uma personagem durante toda a sua jornada no jogo (tanto a nível de visual como de habilidades), onde o nível de dificuldade do jogo irá crescer progressivamente com base nas decisões do utilizador. | O jogo terá storylines para que o utilizador tenha sempre objetivos (não obrigatórios) para testar as diferentes capacidades do utilizador. O jogador ganhará pontos/dinheiro/etc. com base no avanço na história principal do jogo. | |
| Hugo | With this being an RPG, I hope to add several side activities along with the primary ones: Training several game-themed skills such as "smithing" or "fishing", as well as gathering, exploration, puzzle solving, and fighting activities. | I hope to create a game that tests both the player's knowledge and memory (mental and mechanic), as well as include a main narrative with several motivations and twists. | I hope to mix standard story and arcade style reward systems, both with winning the main story, as well as awarding points for how well the game is played and for how much of it is explored. |
| Tiago | O gameplay pressupõe a participação estruturada do jogador em torno da realização do objetivo do jogo, para tal será necessário completar um subset diverso de tarefas ao longo da narrativa. | A natureza do desafio do jogo passa pela narrativa e os desafios propostos ao longo do jogo, com características mentais com recurso a memória e resolução de enigmas . Em termos de feedback, o jogador recebe rewards por forma de experience points (XP). | |

Challenge:

- participação estruturada do jogador em torno da realização do objetivo
- evolução de uma personagem durante toda a sua jornada no jogo
- storylines para que o utilizador tenha sempre objetivos (não obrigatórios) para testar as diferentes capacidades do utilizador



- Em termos de feedback, o jogador recebe rewards por forma de experience points (XP), dinheiro de forma a evoluir a sua personagem, recurso a puzzles/ enigmas

Sensemaking

| | What meaningful events are represented and enacted in the game? | What roles do players play? | |
|--------|---|---|---|
| Miguel | O jogador terá desafios/eventos durante toda a sua jornada, sejam estes partes da história principal como side quests | O jogador poderá escolher como vai atuar no jogo. Este poderá ser cooperative (com multiplayer) ou poderá causar apenas a destruição tanto no outro jogador como no mundo em si. | |
| Hugo | I hope to represent relations that are meaningfully connected to the several themes of the game and the different locations. I also expect to use an iconic style of 2D pixel art to represent the world. | I hope to represent several timeless issues such as the effects of peace and war, trade, connections and disconnections between lands, and the effect of different cultures and moralities, all of which will be seen through and countered by the players' choices. | I hope to allow the player to choose between several roles , from a neutral bystander or a hero, to even a selfish villain or saboteur |
| Tiago | O jogo será representado em 2D, com recurso áudio e texto de forma a transmitir sentido/contexto ao jogador para que possa progredir na narrativa e completar os objetivos | O jogo segue uma narrativa, onde o jogador desempenha várias ações e eventos que dão contexto ao próprio significado do jogo. O papel do jogador no jogo essencial, encara a personagem principal é quem decide o rumo da história podendo levar a fins diferentes perante o mesmo cenário de jogo. | |

Sensemaking

- O jogo será representado em 2D, com recurso áudio e texto de forma a transmitir sentido/contexto ao jogador para que possa completar os objetivos
- side quests
- O jogador é quem decide o rumo da história podendo levar a fins diferentes perante o mesmo cenário de jogo.

Embodiment

- O jogador controla a personagem principal em third-person, os seus movimentos e decisões sobre o seu rumo nos mapas.



- Os jogadores são representados através de uma avatar inicialmente pré-definido que podem customizar durante a sua jornada no jogo.
- O game world apresenta uma característica importante que permite alterar o rumo da narrativa, sendo possível voltar atrás no espaço e tempo como consequência de ações do jogador.

Sociability

- Em termos do contexto social do jogo, existe a opção de single e multiplayer. Os jogadores presentes (no multiplayer) podem interagir entre si e cabe aos mesmos se querem cooperar entre si para derrotar os inimigos/completar a história ou desejem destruir-se uns aos outros.
- O formato social, será apresentado com leaderboards de forma a ilustrar os jogadores mais pontuados.

----- #Resumo-----

Resumo

Playfulness

- o jogador livre de explorar/descobrir os diferentes mapas que integram o jogo
- consoante manipulação/interação com objetos de jogo
- expressão do jogador e ações voluntárias
- freewill para explorar ou seguir a narrativa apresentada pelo jogo
- Como possíveis ações dos jogadores existe uma diversidade de itens interativos, ações com recurso ao diálogo.

Challenge:

- participação estruturada do jogador em torno da realização do objetivo
- evolução de uma personagem durante toda a sua jornada no jogo
- storylines para que o utilizador tenha sempre objetivos (não obrigatórios) para testar as diferentes capacidades do utilizador
- Em termos de feedback, o jogador recebe rewards por forma de experience points (XP), dinheiro de forma a evoluir a sua personagem, recurso a puzzles/ enigmas

Sensemaking

- O jogo será representado em 2D, com recurso áudio e texto de forma a transmitir sentido/contexto ao jogador para que possa completar os objetivos
- side quests
- O jogador é quem decide o rumo da história podendo levar a fins diferentes perante o mesmo cenário de jogo.

Embodiment

- O jogador controla a personagem principal em third-person, os seus movimentos e decisões sobre o seu rumo nos mapas.
- Os jogadores são representados através de uma avatar inicialmente pré-definido que podem customizar durante a sua jornada no jogo.
- O game world apresenta uma característica importante que permite alterar o rumo da narrativa, sendo possível voltar atrás no espaço e tempo como consequência de ações do jogador.

Sociability

- Em termos do contexto social do jogo, existe a opção de single e multiplayer. Os jogadores presentes (no multiplayer) podem interagir entre si e cabe aos mesmos se quiserem cooperar



entre si para derrotar os inimigos/completar a história ou desejem destruir-se uns aos outros.

- O formato social, será apresentado com leaderboards de forma a ilustrar os jogadores mais pontuados.

2D e RPG, história/mundo/cenário consoante escolhas do utilizador. Narrativa e história principal mas não obrigatória (free will), multiplayer com cooperação ou competição

- game world permite alterar o rumo da narrativa
- representado em 2D, com recurso áudio e texto de forma a transmitir sentido/contexto ao jogador para que possa completar os objetivos
- Em termos de feedback, o jogador recebe rewards por forma de experience points (XP), dinheiro de forma a evoluir a sua personagem, recurso a puzzles/ enigmas
- storylines para que o utilizador tenha sempre objetivos (não obrigatórios) para testar as diferentes capacidades

PART 2

Ideia de jogo :

A ideia de concepção do jogo passa por um RPG representado em 2D, third-person, o jogo faz recurso a áudio e texto de forma a transmitir sentido/contexto ao jogador para que possa completar os objetivos. O game world apresenta uma característica importante, o jogo é capaz de se reescrever a ele próprio, ou seja, permite alterar o rumo da narrativa/cenário como consequência das ações do jogador. Existe uma história principal mas que não é obrigatória sendo permitido ao jogador apenas explorar os diferentes biomas de jogo. Possibilidade de multiplayer com cooperação ou competição entre jogadores.

Game Sound Design

Ambiance - Sounds of the environment

Context: Relaxation, Emotional Script

Achievement – signaling something positive

Context : awareness

Aesthetics – defining characteristics common to all sounds

Context – acoustic ecology

Affected hearing – simulating hearing

Context : awareness

Chitchat – dialog that is not central to the course of the action

Context : Character soundprint

Contextual Music – music to specify to particular contexts or levels

Context : Narrative, emotional script

Cutscenes - Sound of cinematic pieces

Context: Emotional Script

Death – portraying death

Context : Failure



Dialogue – all kinds of conversation
Context : Narrative, emotional script

Emotional script – sound designed to elicit emotions along the exp
Context : Narrative

Engagement – phase of gameplay of explicit conflict
Context : emotional script

Failure – signaling something negative
Context : emotional script, awareness

Foley – sounds of ongoing actions
Context : engagement, footsteps

Footsteps – The sound of footsteps (extensible to any kind of being)
Context : Signature, Awareness, Make use of: Foley

Heartbeat - Perceptible sound of heartbeating
Context: Awareness, Emotional Script

In-game feedback – providing indicators on the players performance
Context : Sound input

Music – all kinds of music during the game
Context : Entrainment, relaxation, anticipation , decay

Musical Outcome - Music generated as a by-product of in-game actions
Context: Emotional Script

Narrative – sound to unfold the game's story
Context : emotional script

No can Do - Signaling something impossible
Contexts: Awareness

Ouch ! – signaling a painful interaction
Context : failure, awareness

Relaxation – A phase of gameplay promoting restful state of mind
Contexts: Emotional Script

Revelation - Expressing an encounter with something special
Context: Emotional Script, Awareness

Shout and yell – loud manifestations of hostility
Contexts : Awareness

Signature – create a distinctive and memorable association with a sound
Context : Sound effects , footsteps

Sound Effects – sounds that make abstract or concrete objects

Context : Engagement, achievement, failure

Thoughts - revealing what is thinking of

Context : Narrative, emotional script

Title Screens - Sound during the presentation of a game product

Context: Signature, Emotional Script

Variety - Triggering alternate sounds not to compromise the experience

Context - Foley, Sound Effects, Dialogue

Game Action Design

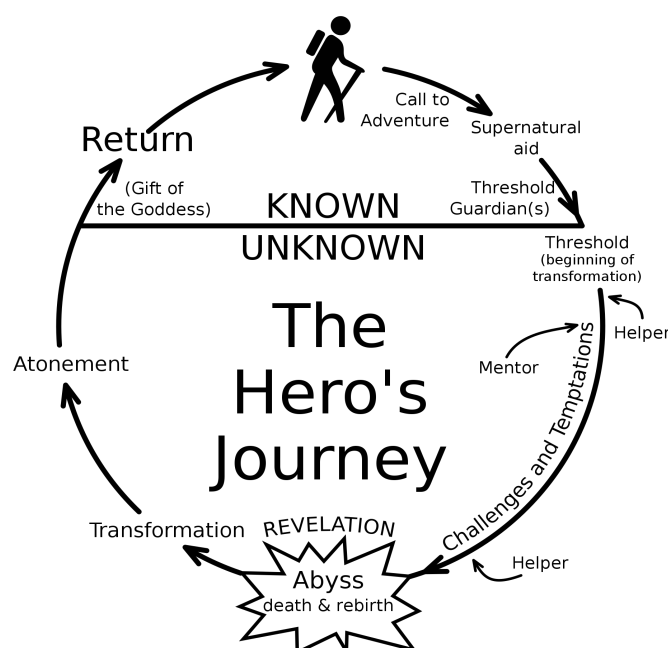
Main player actions :

- follow the narrative
- explore the environment
- complete side quests
- train skills
- collect items / manipulate objects
- interactions with NPC, challenge or cooperation ?
- achieve secondary goals
- find hidden areas/npcs/quests
- necessita(m) de evoluir (tanto na personalidade como mesmo a idade (para demonstrar que teve muito tempo para chegar a casa) para conseguir chegar ao final
- quests para conhecer pessoas que o vão ajudar/prejudicar a atingir o final
- o jogo

Main game world actions :

- it rewrites itself
- multiple biomas and scenarios
- stimuli, manipulation of certain objects can change the scenario
- ...

PART 3



O jogo contém 3 actos (**Departure, Initiation, Return**)

O 1º ato contém 3 estágios

Call to Adventure - O jogo começa com a personagem principal, perdida perto da floresta.

Refusal of the Call - perde/recusa a oportunidade de ganhar um poder que o permite evoluir a personagem no jogo.

Supernatural Aid - O jogador ganha que tem um poder que o permite prosseguir na narrativa.

O 2º ato contém 3 estágios

The Road of Trials - Prossegue pela floresta para uma nova parte desconhecida, rumo em direção a casa.

Meeting with the Goddess - Encontro com a figura mítica da floresta onde recebe uma indicação no mapa para conseguir sair da floresta.

Apotheosis - Encontro com o Boss e luta para sobreviver e continuar a sua viagem.

O último ato contém 2 estágios

Refusal of the Return - No último ato perto do fim da floresta a personagem principal tem a opção de regressar ou não a casa.

Freedom to Live - Regresso à cidade e a casa, para perto da família (onde pode ficar por casa ou continuar pela floresta).

Map out:

- Characters (diamond + layer cake)
- Plot Events and Structure (if needed)
- Write Scene's Script (if needed) Word/Excel/Storyboards
- How does the Story feed the Game Design, and vice-versa?

Character Traits (disponível no link [Miro](#))

Character Relationships

Shared personality, appearance, goals, rituals...

Character Growth

Mutual understanding

Shared History (Hints), Ordeals, Adventures

Layered Emotions (Admiration, Protection, ...)

Narrativa:

IDEIAS: (Se existir multiplayer ou não)

- 2 adolescentes (crianças) que estavam a brincar de forma perigosa incentivada por alguém e entretanto foram atropeladas

- 2 adolescentes (crianças) que estavam em casa e foram raptadas

- 1 filho é raptado e os pai(s) vão/vai atrás dele e tenta descobrir o que aconteceu (existindo vários plot twists, ex: afinal a mãe é que ordenou que fossem raptados ou algo do género)

- Ao primeiro olhar, a premissa do jogo é baseada numa **viagem de uma criança perdida que deseja retornar a casa**, perdido numa floresta mítica onde acontecem eventos e ações que alterem o rumo da história.

Estágios do Jogo

História base (Aquando da implementação pode variar dependendo da dificuldade e tempo de implementação)

1. Ao primeiro olhar, a premissa do jogo é baseada numa **viagem de uma criança perdida que deseja retornar a casa**, perdido numa floresta mítica onde acontecem eventos e ações que alterem o rumo da história.
2. O jogador descobre que tem um poder (mais cedo ou mais tarde dependendo das ações, onde o poder também muda sempre em diferentes jogos/ou ele pode escolher?) - A história a um certo ponto fica bloqueada até que adquira os poderes
3. Com os novos poderes pode avançar no estágio, para enfrentar desafios/tarefas mais complexos
4. Começa uma jornada nova, num bioma diferente
5. Momento que pode enfrentar um boss
6. ao fazer vários favores triviais a alguma pessoa, essa pessoa vai lhe recompensar com algo que consiga mais facilmente chegar onde quer (mapa? chave? - no caso de ser chave se não ter com a pessoa tem que derrotar alguém, etc)
7. Em cada bioma encontra um boss (e npcs) característicos que pode derrotar ou fazer amizade
8. FIM-A criança chega a casa.... mas diferente... será que quer ficar em casa a descansar o resto do jogo, ou “dominar” o reino ou continuar o que conquistou para poder chegar a casa

Personagens

- principal

Cenários / biomas

- floresta
- grutas
- cidade (se não for complicado)

Diálogo

Independente do Início e narrativa: Encontra-se perdido nalgum sítio e (VER MAIN PLAYER ACTIONS)

Prototyping & Maquettes : [Miro -- Maquettes](#)

Petri nets : [Game Nets](#)

Planeamento : Em seguida

Todos os tempos obtidos e previstos, contém o tempo de aprendizagem (assistir tutoriais, fazer por tentativa-erro, obter assets necessários, etc.). De relembrar que é um plano



previsto e todas as atividades podem não ter sido realizadas (adicionados comentários posteriormente a algumas tarefas que aconteceu tal situação)

| Tarefas a desenvolver | Tempo estimado realista | Tempo estimado pessimista | Dependência | MoSCoW Prioritization |
|--|-------------------------|---------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Escrever a narrativa | 5h | 7h | | M |
| 2. Criar mapa /cenários de jogo para os 4 estágios/obstáculos | 10h | 15h | 1 | M |
| 3. Criar avatares (personagem principal e bosses) | 10h | 13h | 1 | M |
| 4. Criar e adicionar game objects ao cenário (pedras, árvores, armas...) | 7h | 10h | 1 | M |
| 5. Colisões com npcs, objetos, etc | 2h | 3:30h | 2,3,4 | M |
| 6. Criar e adicionar som ao jogo (sound design) | 1h:30 | 3h | 2,3,4 | M |
| 7. Criar inventário de jogador | 6h | 10h | 2,3,4 | S |
| 8. Implementar movimentação do jogador (com sprites diferentes/frames) | 2h | 4h | 3 | M |
| 9. Acções do jogador (atividades retratadas abaixo) - não conseguimos implementar algumas | 15h | 22h | 1,2,3,4,5 | M |
| 10. Criar cenário de luta | 1h | 2h | 1,3 | M |
| 11. Criar armas de jogo (não implementado) | 2h | 6h | 1,3, 4 | S |
| 12. Lista de elementos para crafting de objetos (não foi implementado) | 1h | 2h | 1, 2, 3 | S |
| 13. Criar Interfaces/ecrãs (vista 3º pessoa, vista mapa geral), câmara a mover consoante jogador,etc | 1h | 2h | 1,2,3,4 | M |
| 14. Criar menus de jogo | 1h | 2h | 1 | M |
| 15. criar luta em si (movimentos, dano, opções) | 15h | 25h | 1, 2, 3, 5, 6, 9 | M |
| 16. criar e implementar quests | 16h | 22h | 1,2,3,4,5,6,9,15 | M |

MoSCoW Prioritization - Must Have, Should Have, Could Have, Won't Have

Lista de ações e Interações com objetos/personagens

Walk/Run

Destroy



Collect

Interact

Eat/Drink

Fight

Don't answer (passive)

Narrativa : TBD ...

Lista de objetos de jogo a criar :

Tipos de animal:

- Urso
- Lobo
- Cães
- Peixes
- morcego

Tipos de armas:

- picareta (para pedras e mineração)
- machado (madeira)
- espada (combate, pedra + madeira, só pedra + qqcoisa)

Tipos de armadura:

- Madeira
- Ferro
- Cabeça
- Corpo
- Pernas

Tipos de materiais:

- Madeira (machado + árvores)
- Ferro (?)
- Pedra (picareta + pedras)
- Carvão (precisa de madeira e fogo?)
- Forno (carvão + pedra)
- Tenda/Local para dar save/construir pequenas coisas

Tipos de caminhos:

- Terra, subsolo
- Calçada (na cidade)
- mineração (numa gruta?)
- Lago? (precisa de barco?)

Tipos de árvores:

- Grandes (+ 4 de madeira)
- pequenas (+2 de madeira)
- Obstáculos de madeira (+2 de madeira)

Personagens :

- Criança

- Boss (a definir)
- velho sábio
- arqueiro

Definir local para craft e produzir comida :
(através de elementos guardados no inventário)

- Craft armas e armadura
- Produzir comida
- Veículo? (se correr tudo muito bem):
- Barco (precisa de 100 de madeira e machado e outro objeto qualquer, corda?, estar num estágio específico, craft)

Características do Cenário 1 (variáveis):

- árvores (pequenas e grandes)
- pedras (no final do cenário apenas, pequenas e grandes)
- Animais (urso e lobo)
- Caminhos (por terra, subsolo, obstáculo que precisa de machado e outro de picareta (introdução de picareta no jogo)
- Personagens (Criança, figura mítica, 1ºBoss (passa para cenário 2))
- Armas (picareta, machado vários tipos)

Características do Cenário 2 (variáveis):

- árvores (pequenas e grandes)
- pedras (no final do cenário apenas, pequenas e grandes)
- Animais (urso, lobo, morcego)

Gameplay Balancing

Reward : xp, poderes especiais, etc.

Punishment : Quando o player morre, perde os elementos do inventário.

Variedade do gameplay :

- Exploração
- Narrativa / Story line
- Farming / produzir elementos / evoluir a personagem
- combate

Playtesting

- Recording of gameplay data



Todos os tempos obtidos e previstos, contém o tempo de aprendizagem (assistir tutoriais, fazer por tentativa-erro, obter assets necessários, etc.)

| Objetivo / Tarefa | Tempo | Pessoa | Estado |
|---|-------|-------------------|-------------|
| Fazer menu / game start /tutorial (controlls) | 2h | Tiago | Concluído ▾ |
| Sprites para diferentes jogadores, npcs e biomas | 22h | Miguel/Hugo/Tiago | Concluído ▾ |
| Inventário | 15h | Tiago/Hugo | Concluído ▾ |
| Movimentação | 2h | Miguel/Hugo/Tiago | Concluído ▾ |
| Dialogo com diferentes opções | 12h | Miguel/Tiago | Concluído ▾ |
| Som de menu / jogo | 1h30 | Miguel | Concluído ▾ |
| Sistema de vida (Apenas no sistema de combate) | 4h | Hugo | Concluído ▾ |
| Crafting Não conseguimos implementar na totalidade (apenas apanhar itens do chão) | 8h | Hugo/Miguel/Tiago | Bloqueado ▾ |
| Sistema de Combate (atacar, defender, fugir, spells) | 27h | Hugo | Concluído ▾ |
| História e Quests (Desenhar a história para melhor encaixe no jogo já desenvolvido, combinar npcs e locais e implementação) | 25h | Miguel/Tiago/Hugo | Em curso ▾ |

Adicionar no menu: Tutorial/Controls:

Arrow Keys - Move Player

Spacebar - Choice/Confirme action

Enter - Main Menu

I - Inventory

O - Interact to Npcs_Friendly/Obtain Items

M - Mute background sound

Be careful! When you reach close to enemies the fight will start automatically

Game quests/História para implementar



Requirements para implementar os quests:

- conseguir verificar quando um quest foi realizado
- verificar condições/amigos
 - quando chega às portas da cidade se tem uma chave
 - quando vai para uma fight ver se tem todas as pessoas que o podem ajudar
- opções de diálogo (todos os quests e específico quest 4)
- luta (quest 3)

Intro :

Tommy, is a boy who desires to go home after he got lost on the Blisterwood forest near is village. Tommy has to cross the dangerous Blisterwood forest and get back home safe to is family.

The game objective is to play as Tommy and follow the journey along.

Quest 1: For the First Quest, Tommy will have to collect 1 piece of food.

Wowww? Where am i? where is my family? oh no, i'm lost in the Blisterwood.

My fathers always told me that playing near this place was very dangerous! why didn't I pay attention to them? I need to go back to home, but how?...

I'm feeling very weak and hungry too. I need to find something to eat fast...

Quest 2: Archer - Engage in a fight with eyed fish

Archer: Who are you kid?

Tommy: I'm lost in the wood, I need to get help to find my way home

Archer::Ha ha ha... Do you think I look like someone who will help you? I'm a very busy guy.

Tommy: Please sir, I will do whatever you want! I desperately need help. I'm afraid to be here all alone

Archer: Ok...Fine.... But first you need to help me fight an eyed fish that is already getting on my nerves as it is so annoying around here.

Tommy: Ok, but sorry you are a little crazy because I'm a kid but fine,i will try my best.

Archer: Ok... After we defeat this monster I will help you during the fights. And a reminder, if you find the *HEALER* — por nome—, try to obtain her confiance, she can be very helpful. But you need to be gentle, i kinda learned that the hard way.

Reward: Archer will help you during all fights with monsters



Quest 3: For the second quest, Tommy has to find and talk to the Wizard/Mage

Mage: Why are you here, young boy?

Are you lost? This is a dangerous place to be. Be careful with the monsters!

Tommy: yes Sir, I'm lost in this forest and i need your help to get back home, can you help me please?

Mage: What do you need from me young boy?

Tommy: Help me I can't do it myself alone, help me during this journey, to find the way home

Mage: I will help you but ... you need to.....*mission*. I will give you the key of the city doors, but before you will se the very evil king of this forest that you need to win. Try to win some friends before!

Reward: After that the Mage gives a key to Tommy and will help him during fights.

Quest 4: Chat with Healer and tell her a very good line so that she feels sorry for you. But be careful, She is sensitive

***Healer*:** copiar o tá no jogo

***Healer*:** HAHAAHAHAH! You are a love. thanks for giving fun to my day. I was in need!. So...look if you follow that way you will find the city, but you need to defeat the evil king before. But dont worry i will help you. I love you kid.

Reward: She will heal you and your teammates during fights

Quest 5: You need to fight the superboss (last mission)

Reward: Path unlocked ---- chegada à cidade (portas), com a chave do quest 1

GameTesting Questionnaire:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ysCFCSYfYCB8e2Z0fDbbdu1rP9H6dUZhgEYMwC3IW-Q/edit?usp=sharing>

GitHub: <https://github.com/HBP-REZZ/Game-Design>