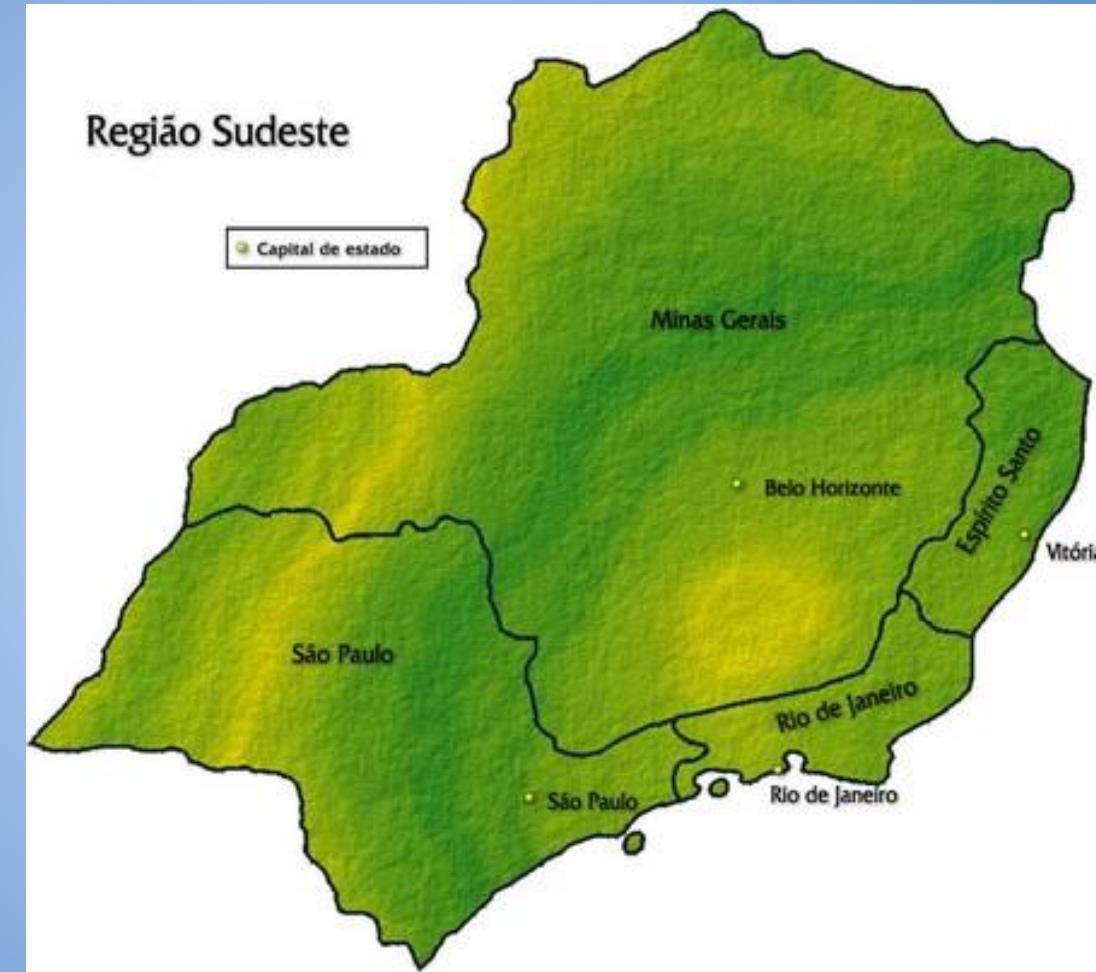


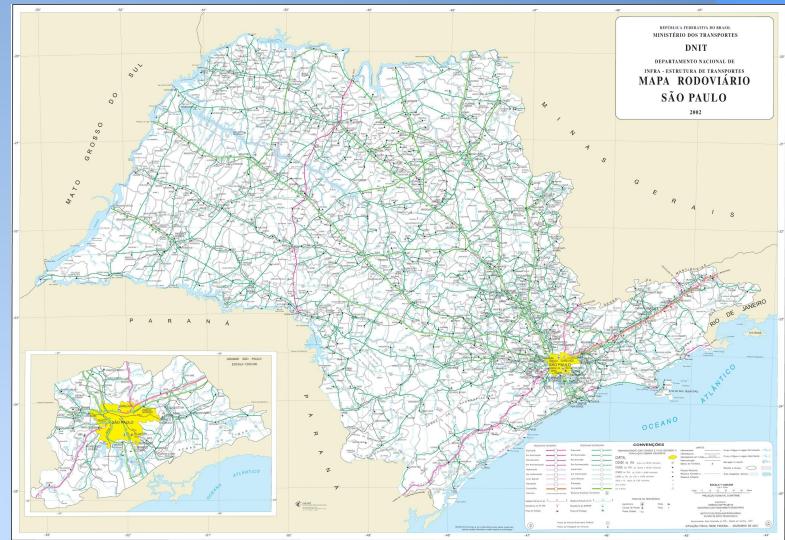
Sudeste

PET - COMPUTAÇÃO UFRGS (Projeto - PETMITOS)

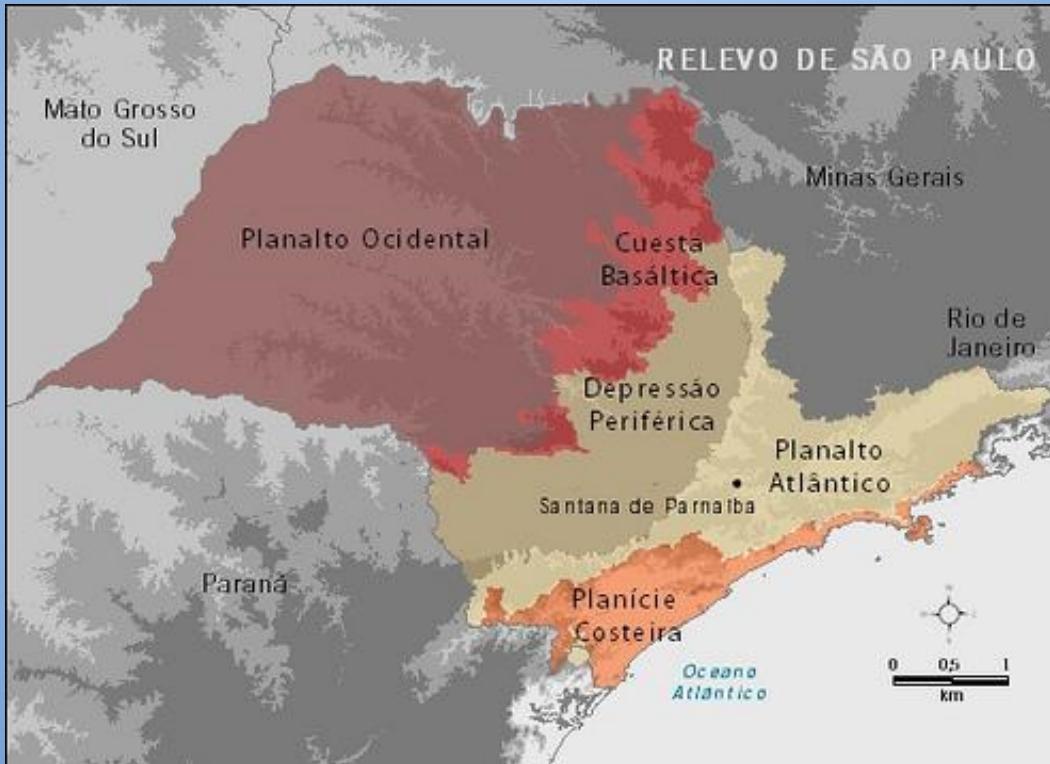
MAPA



São Paulo



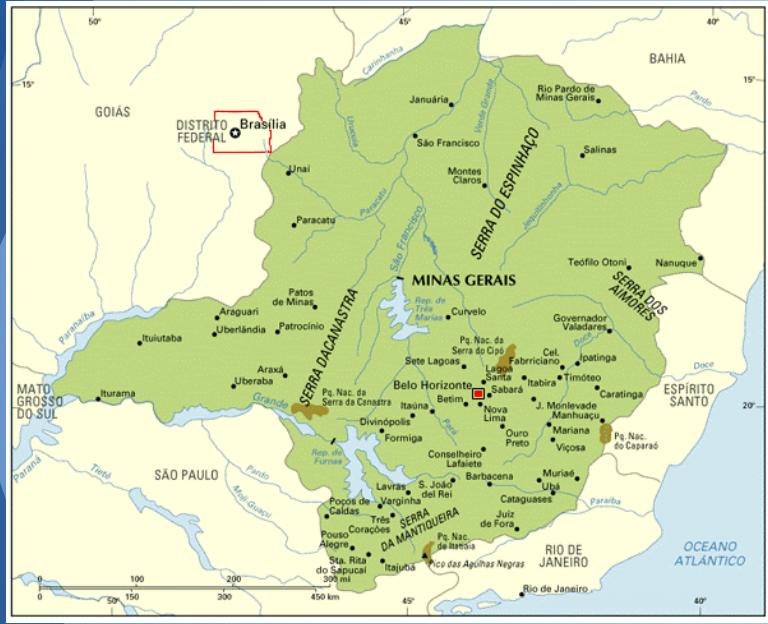
Relevo - SP



Vegetação - SP



Minas Gerais



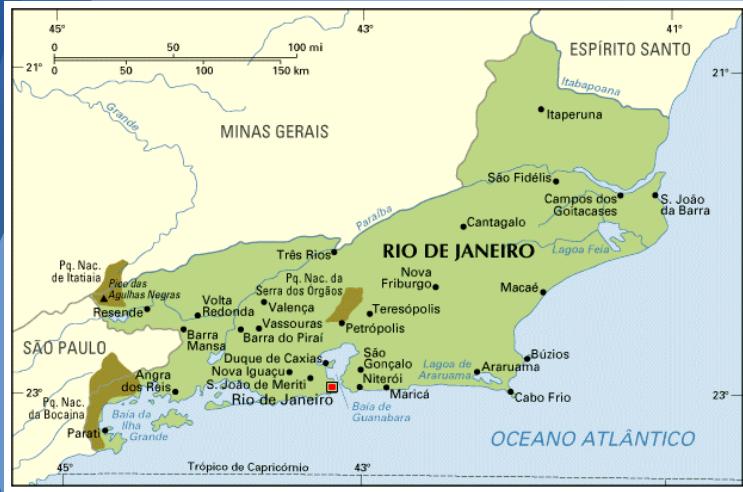
Relevo - MG



Vegetação - MG



Rio de Janeiro



Relevo - RJ



Vegetação - RJ



Espírito Santo



Relevo - ES

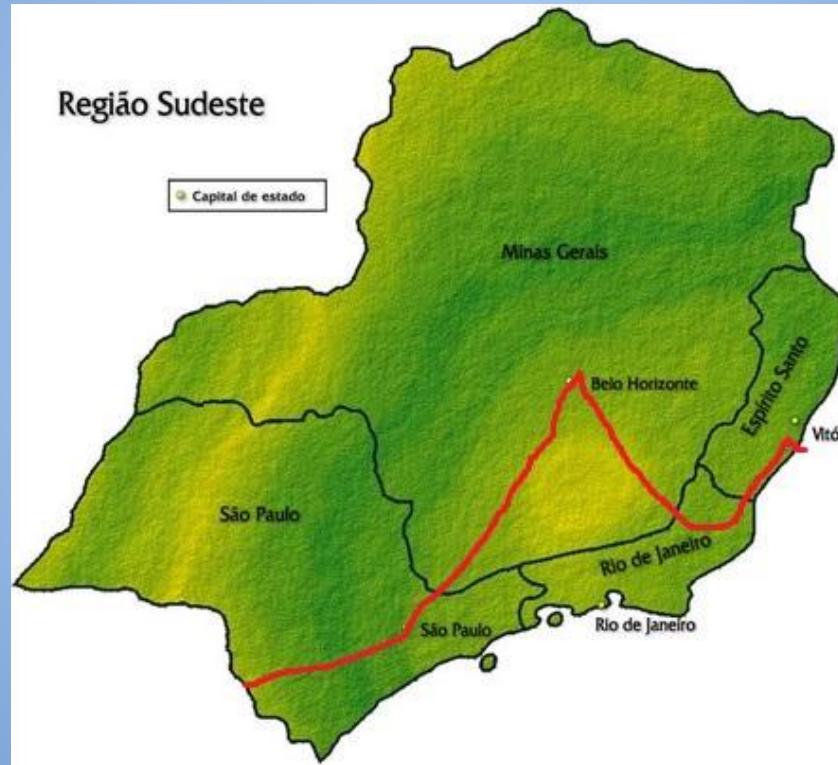


Vegetação - ES

- Mata Atlântica.



Ideia de fase



Sul - Sudeste

- A encantada atrai o jogador para uma estrada.
- Um bradador aparece e assusta o jogador (cena).
- Jogador corre pela estrada para fugir.

Bradador

- Espírito escandaloso.
- Usa gritos de agonía.
- Região SP e PR.
- Não mata mas assusta todos.



Zumbi

- Entidade da noite.
- Desorienta crianças.
- Também segue pessoas e cresce.
- Ideia de usá-lo como puzzle (segue o jogador, e é usado como uma plataforma)



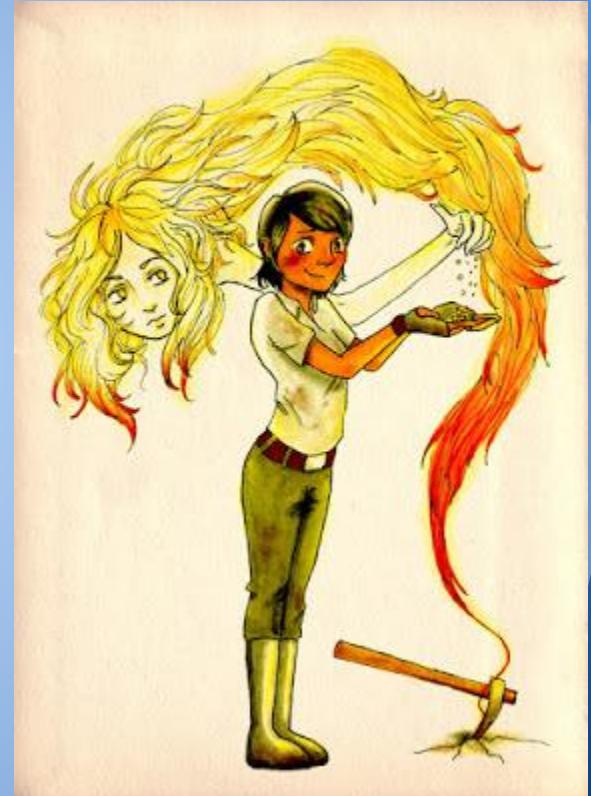
Loira do Banheiro

- Assombra o banheiro.
- Local RJ.
- Ideia usa-lá como referencia no mapa em parte onde o se passa por uma cidade. Uma janela de banheiro.



Mãe douro

- Indica as pessoas jazidas de ouro.
- Entidade protetora da natureza.
- Servirá para indicar caminho.
- Local: MG.



Chibamba

- Bixo papão MG.
- Adora dançar.
- Odeia choro, assim se irrita e fica brabo e se alimenta da criança.
- Ideia é colocar ele no mapa dançando e manter ele assim.



Onça Maneta

- Perdeu uma pata
Ficou Puta Revoltz.
- Força sobrenatural.
- Usar como Puzzle
de velocidade a onça derruba as árvores
tentando te atacar, tem que pular entre
as árvores até um certo ponto.



ChupaCabra

- Criatura ataca apenas animais, nunca foi realmente visto.
- Chefão da fase.



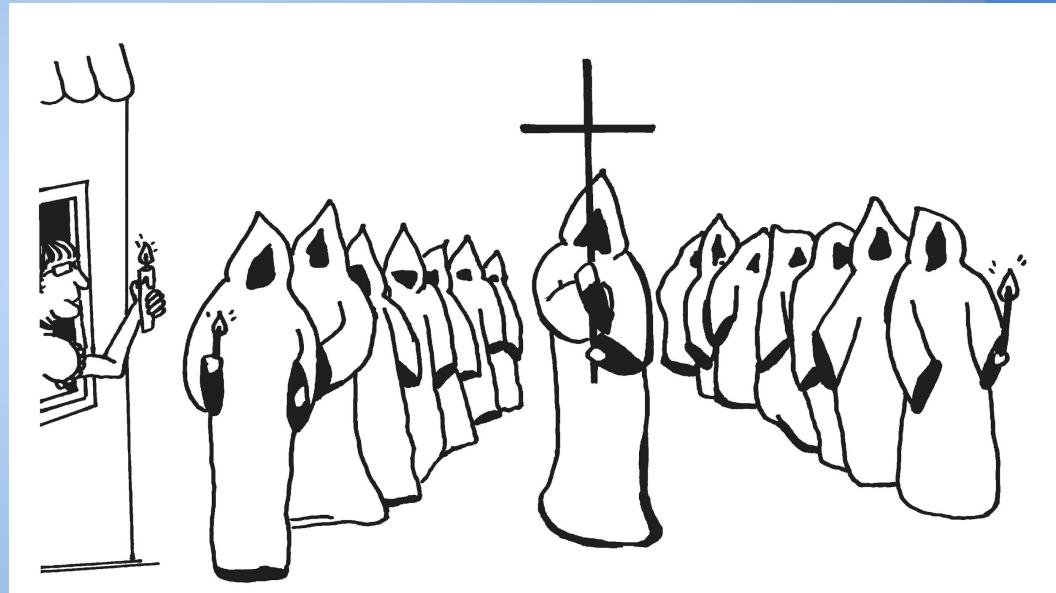
Mulher de Branco

- Pede ajuda,
te leva a um
cemitério e
desaparece.
- Usada no fim
da fase.



Procissão das Almas

- Procissão de fantasmas.
- Será usada como puzzle evitar de esbarrar na procissão.



Ipupairea

- Monstro marinho da capitania de São vicente.
- Leva ao alvo até o fundo do mar.
- Será usado para gancho para o nordeste.



Batalha Final

- ChupaCabra está enfeitiçado pela Cuca.
- Tem comportamento territorialista e tenta ataca o personagem.
- Será necessário algum puzzle ou uma batalha para derrotá-lo.
- Recompensa dente do ChupaCabra, será usado como corte de obstáculos.

Após a batalha

- Uma mulher de branco se solta após o ChupaCabra ser derrotado, pede ajuda e o jogador segue ela.
- A mulher te leva um cemitério em um monte perto do mar.

Transição de fase

- Mulher caminha até um penhasco, o jogador se distrae com um tumulo estranho.
- O jogador tenta seguir a mulher, mas ela desapareceu.
- Ele se move até o penhasco, então escorrega e um Ipupaira pula do mar e o captura.

Inicio Nordeste

- O Ipupaira tenta levar o jogador até o fundo do mar, contudo o jogador resiste e a criatura se distrae e bate de cabeça numa rocha.
- Jogador se liberta e vai sendo levado pela correnteza até uma praia do nordeste.

Mito extra

