**Fase 02**:

A fase ainda não está concluída. Dentre os pontos em aberto:

- Identificar vida silvestre/mitos bons que pudessem estar presos ao longo da fase para serem libertados a fim de aumentar a pontuação do jogador.

- Verificar dos mitos a seguir quais ainda não foram utilizados/ podem ser reutilizados na fase.

\* Bradador (início da fase/ background);

\* Procissão das Almas; Zumbi gigante; Mãe D’Ouro (puzzle);

\* Loira do banheiro (background);

\* Chibamba (??);

\* Onça maneta; corpo-seco; lobisomem; zumbis pequenos (minions);

\* Chupa-cabra (boss);

\* Mulher de Branco; Ipupiara (final da fase)

**Cutscene – fase 01/ fase 02.**

- Ao final da fase 01 o jogador salva a Encantada;

- As encantadas são uma variação das sereias. Elas atraem barcos e causam acidentes. Logo não há razão para ajudarem o jogador após uma delas ser salva.

- Depois de salva, ela “agradece” o jogador (“por que demorou tanto?”) e vai embora.

- Confuso, o jogador a segue tentando conseguir algum tipo de ajuda dela sobre onde está ou para onde deve ir.

- Irritada, ela começa a entrar em uma área mais urbana do mapa, abandonando o jogador em uma estrada deserta onde é “atacado” por um bradador.

**Obs**: Bradadores apenas gritam para assustar as pessoas, mas não lhes causam nenhum mal físico.

**Área 01**: urbana

- O jogador inicia em uma área mais urbana da cidade. Como é uma manifestação da cidade surgindo no mudo dos mitos, a ideia é um visual pós-apocalíptico, com os prédios “crescendo e tentando dominar” a paisagem natural.

- A maior parte das plataformas serão os telhados dos prédios. Nos mesmos, será possível encontrar alguns **lobisomens**. O nível do solo estará ocupado por hordas de **zumbis**.

\* Mecânica zumbis: cercar e atacar (swarm and attack). Não pode ser derrotado. É preciso fugir.

\* Mecânica lobisomem: corre e salta sobre o jogador. Jogador pode saltar sobre ele para tonteá-lo (tempo curto); caso o lobisomem caia do prédio deve ser atacado pelos zumbis;

- Haverá pontos em que o jogador deve transitar pelo nível do solo (por obrigação ou por falha dele).

- Para retornar aos prédios, se pretende replicar a mecânica das molas em BattleBlock Teather. No caso, dispondo carros no cenário que, ao se saltar sobre eles o capo ou o tampo do porta-malas poderão levantar e lançar o jogador em arco para alcançar um outro nível.

- Durante a fase o jogador poderá ainda ouvir os gritos de bradadores misturado ao gemido dos zumbis e uivos de lobisomens (intercalados talvez?).

**Área 02**: subsolo

- Inicia com uma área de transição entre a área 01 e a área de subsolo.

- Ao longo dessa transição, o jogador será perseguido por um número de zumbis (04 ou 05 por exemplo). Haverá o mesmo número de corpos-secos dispostos ao longo da área;

- O corpo-seco será uma armadilha. Caso o jogador passe por ele sem ser pego ele irá capturar um zumbi. Isso se repete ate que não haja mais zumbis seguindo o player. Caso o jogador seja pego ele será morto pelo corpo-seco e pelos zumbis.

- Após isso, há uma área subterrânea. Uma mina que forma um labirinto. O jogador deverá usar a Luz que conseguiu do boitatá para transitar pelo labirinto.

- Em um momento o jogador irá encontrar com a Mãe D’ouro e lhe pedirá ajuda.

- Ela irá guiar o jogador até a saída.

- A mina está repleta de morcegos.

**Área 03:** mata

- O jogador sai da mina em uma área de mata;

- A onça maneta começa a perseguir o jogador;

- Ele sobe em algumas arvores e deve saltar entre elas até um ponto alto do cenário;

- A onça derruba os troncos em efeito dominó e o jogador deve sobreviver saltando entre os troncos antes que caiam;

**Obs**: para assegurar o efeito a Roberta sugeriu um colisor/trigger um pouco maior que o do objeto para que libere o efeito da Unity de que ele possa cair em razão do impacto dos outros troncos (ativar/desativar Kinematic).

- Ao final dessa área o jogador enfrenta o chupa-cabra.

\* Mecânica similar a de um touro; o chupa-cabra investe contra o jogador que deve fazê-lo colidir com algum tipo “armadilha” (parede, tronco com espinhos, etc.).

**Área 04**: campo/cemitério

- O jogador começa a sair da mata fechada entrando em uma área mais rural;

- Nela o jogador irá encontrar a mulher de branco que lhe pede ajuda para retornar a seu lar;

- A área perde cada vez mais as características de mata a medida que avançam e se torna uma área mais rural;

- O jogador a ajuda a avançar, solucionando puzzles que liberam o caminho para ela;

- Eles chegam a um cemitério e ela segue até o fundo dele, próximo a um precipício;

- Ela desaparece e o jogador caminha até onde ela estava;

- Após ler a lápide no chão, o jogador escuta um grande estouro de água;

- Ele é capturado pelo Ipupiara e levado para dentro do rio/mar.

- Fim fase 02.