A CAVEIRA BÊBADA

**Projeto de TCC**

Integrantes:

Bárbara Brito

Caroline Ruiz

Jaqueline Faria

Natasha Flausino

|  |
| --- |
| Sumário  [1- Histórico do Projeto 2](#_gjdgxs)  [2 - Resumo do Projeto 2](#_30j0zll)  [2.1 – Conceito do Jogo 2](#_1fob9te)  [2.2 – Conjunto de características 3](#_3znysh7)  [2.3 – Gênero 3](#_2et92p0)  [2.4 – Público-alvo 3](#_tyjcwt)  [2.5 – Resumo do Fluxo do Jogo 3](#_3dy6vkm)  [2.6 – Olhar e Sentir 3](#_1t3h5sf)  [2.7 – Escopo do Projeto 3](#_4d34og8)  [2.7.1 – Número de cenários; 3](#_2s8eyo1)  [2.7.2 – Número de níveis; 3](#_17dp8vu)  [2.7.3 – Número de NPCs; 3](#_3rdcrjn)  [3 – Jogabilidade e Mecânica 4](#_26in1rg)  [3.1 – Jogabilidade 4](#_lnxbz9)  [3.1.1 – Progressão do Jogo 4](#_35nkun2)  [3.1.2 – Estrutura das Missões / Desafios 4](#_1ksv4uv)  [3.1.3 – Objetivos 4](#_44sinio)  [3.1.4 – Fluxo do Jogo 4](#_2jxsxqh)  [3.2 – Mecânicas 4](#_z337ya)  [3.2.1 – Física do jogo 4](#_3j2qqm3)  [3.2.2 – Movimentos 4](#_1y810tw)  [3.2.3 – Objetos 5](#_4i7ojhp)  [3.2.4 – Ações 5](#_2xcytpi)  [3.2.5 – Economia 5](#_1ci93xb)  [3.2.6 – Planilha de Fluxo de Telas 5](#_3whwml4)  [3.2.7 – Descrição de Telas 6](#_2bn6wsx)  [3.4 – Opções do jogo 8](#_qsh70q)  [3.5 – Re-jogando e Salvando o jogo 8](#_3as4poj)  [3.6 – Procedimentos escondidos(Easter-eggs) 9](#_1pxezwc)  [4 – Enredo, Universo e Personagens 9](#_49x2ik5)  [4.1 – Enredo e Narrativa 9](#_2p2csry)  [4.1.1 – Prelúdio 9](#_147n2zr)  [4.1.2 – Elementos do enredo 9](#_3o7alnk)  [4.1.3 – Progressão do Jogo 9](#_23ckvvd)  [4.1.4 – Corte de Cenas 10](#_ihv636)  [4.2 – Universo do Jogo 10](#_32hioqz)  [4.2.1 – Impressões gerais do universo do jogo 10](#_1hmsyys)  [4.2 2 – Bistrô Confessionário 10](#_41mghml)  [4.2.3 - B.Limbo 11](#_2grqrue)  [4.2.4 – Restaurante Destruído 11](#_vx1227)  [4.2.5 – Lady Satã 11](#_3fwokq0)  [4.2.6 – Banco 11](#_1v1yuxt)  [4.2.7 – Floricultura 11](#_4f1mdlm)  [4.2.8 – Costureira 11](#_2u6wntf)  [4.2.9 – Porto 11](#_19c6y18)  [4.2.10 – Agência de Modelo 11](#_3tbugp1)  [4.2.11 – Loja de Ferramentas Faz Tudo 12](#_28h4qwu)  [4.2.12 - Relojoaria 12](#_nmf14n)  [4.3 – Personagens 12](#_37m2jsg)  [4.3.1 – Cappo 12](#_1mrcu09)  [4.3.2 – Belzebu 13](#_46r0co2)  [4.3.3 – Lúcifer 13](#_2lwamvv)  [4.3.4 – Behemoth 14](#_111kx3o)  [4.3.5 – Angélico 14](#_3l18frh)  [4.3.6 – Typhon 15](#_206ipza)  [4.3.7 – Mamon 16](#_4k668n3)  [4.3.8 – Bling 16](#_2zbgiuw)  [4.3.9 – Azazel 17](#_1egqt2p)  [4.3.10 – Asmodeus 17](#_3ygebqi)  [4.3.11 – Amortencia 18](#_2dlolyb)  [4.3.12 – Fantasmas 18](#_sqyw64)  [4.3.13 - Sir Prize 18](#_3cqmetx)  [4.3.14 - ClockMan 19](#_1rvwp1q)  [4.3.14 - Costureira 19](#_4bvk7pj)  [4.4 – Referências 20](#_2r0uhxc)  [5 – Níveis 20](#_1664s55)  [5.1 – Nível 1 20](#_3q5sasy)  [5.1.1 – Resumo 20](#_25b2l0r)  [5.1.2 – Material introdutório 20](#_kgcv8k)  [5.1.3 – Objetivos 20](#_34g0dwd)  [5.1.4 – Descrição física 20](#_1jlao46)  [5.1.5 – Mapa 20](#_43ky6rz)  [5.1.6 – Caminho crítico 21](#_2iq8gzs)  [5.1.7 – Encontros 21](#_xvir7l)  [5.1.8 – Nivel passo-a-passo 21](#_3hv69ve)  [5.1.9 – Finalização do material 21](#_1x0gk37)  [5.2 – Nível 2 21](#_4h042r0)  [5.2.1 – Resumo 21](#_2w5ecyt)  [5.2.2 – Material introdutório 21](#_1baon6m)  [5.2.3 – Objetivos 21](#_3vac5uf)  [5.2.4 – Descrição física 21](#_2afmg28)  [5.2.5 – Mapa 22](#_pkwqa1)  [5.2.6 – Caminho crítico 22](#_39kk8xu)  [5.2.7 – Encontros 22](#_1opuj5n)  [5.2.8 – Nivel passo-a-passo 22](#_48pi1tg)  [5.2.9 – Finalização do material 22](#_2nusc19)  [5.3 – Nível 3 22](#_1302m92)  [5.3.1 – Resumo 22](#_3mzq4wv)  [5.3.2 – Material introdutório 22](#_2250f4o)  [5.3.3 – Objetivos 23](#_haapch)  [5.3.4 – Descrição física 23](#_319y80a)  [5.3.5 – Mapa 23](#_1gf8i83)  [5.3.6 – Caminho crítico 23](#_40ew0vw)  [5.3.7 – Encontros 23](#_2fk6b3p)  [5.3.8 – Nivel passo-a-passo 23](#_upglbi)  [5.3.9 – Finalização do material 23](#_3ep43zb)  [5.4 – Nível 4 23](#_1tuee74)  [5.4.1 – Resumo 23](#_4du1wux)  [5.4.2 – Material introdutório 23](#_2szc72q)  [5.4.3 – Objetivos 23](#_184mhaj)  [5.4.4 – Descrição física 23](#_3s49zyc)  [5.4.5 – Mapa 24](#_279ka65)  [5.4.6 – Caminho crítico 24](#_meukdy)  [5.4.7 – Encontros 24](#_36ei31r)  [5.4.8 – Nível passo-a-passo 24](#_1ljsd9k)  [5.4.9 – Finalização do material 24](#_45jfvxd)  [5.5 – Nível 5 24](#_2koq656)  [5.5.1 – Resumo 24](#_zu0gcz)  [5.5.2 – Material introdutório 24](#_3jtnz0s)  [5.5.3 – Objetivos 24](#_1yyy98l)  [5.5.4 – Descrição física 24](#_4iylrwe)  [5.5.5 – Mapa 24](#_2y3w247)  [5.5.6 – Caminho crítico 25](#_1d96cc0)  [5.5.7 – Encontros 25](#_3x8tuzt)  [5.5.8 – Nível passo-a-passo 25](#_2ce457m)  [5.5.9 – Finalização do material 25](#_rjefff)  [5.6 – Nível 6 25](#_3bj1y38)  [5.6.1 – Resumo 25](#_1qoc8b1)  [5.6.2 – Material introdutório 25](#_4anzqyu)  [5.6.3 – Objetivos 25](#_2pta16n)  [5.6.4 – Descrição física 25](#_14ykbeg)  [5.6.5 – Mapa 25](#_3oy7u29)  [5.6.6 – Caminho crítico 26](#_243i4a2)  [5.6.7 – Encontros 26](#_j8sehv)  [5.6.8 – Nível passo-a-passo 26](#_338fx5o)  [5.6.9 – Finalização do material 26](#_1idq7dh)  [5.7 – Nível 7 26](#_42ddq1a)  [5.7.1 – Resumo 26](#_2hio093)  [5.7.2 – Material introdutório 26](#_wnyagw)  [5.7.3 – Objetivos 26](#_3gnlt4p)  [5.7.4 – Descrição física 26](#_1vsw3ci)  [5.7.5 – Mapa 26](#_4fsjm0b)  [5.7.6 – Caminho crítico 26](#_2uxtw84)  [5.7.7 – Encontros 26](#_1a346fx)  [5.7.8 – Nível passo-a-passo 27](#_3u2rp3q)  [5.7.9 – Finalização do material 27](#_2981zbj)  [5.8 – Nível 8 27](#_odc9jc)  [5.8.1 – Resumo 27](#_38czs75)  [5.8.2 – Material introdutório 27](#_1nia2ey)  [5.8.3 – Objetivos 27](#_47hxl2r)  [5.8.4 – Descrição física 27](#_2mn7vak)  [5.8.5 – Mapa 27](#_11si5id)  [5.8.6 – Caminho crítico 27](#_3ls5o66)  [5.8.7 – Encontros 27](#_20xfydz)  [5.8.8 – Nível passo-a-passo 27](#_4kx3h1s)  [5.8.9 – Finalização do material 28](#_302dr9l)  [5.9 – Nível 9 28](#_1f7o1he)  [5.9.1 – Resumo 28](#_3z7bk57)  [5.9.2 – Material introdutório 28](#_2eclud0)  [5.9.3 – Objetivos 28](#_thw4kt)  [5.9.4 – Descrição física 28](#_3dhjn8m)  [5.9.5 – Mapa 28](#_1smtxgf)  [5.9.6 – Caminho crítico 28](#_4cmhg48)  [5.9.7 – Encontros 28](#_2rrrqc1)  [5.9.8 – Nível passo-a-passo 28](#_16x20ju)  [5.9.9 – Finalização do material 29](#_3qwpj7n)  [5.10 – Nível 10 29](#_261ztfg)  [5.10.1 – Resumo 29](#_l7a3n9)  [5.10.2 – Material introdutório 29](#_356xmb2)  [5.10.3 – Objetivos 29](#_1kc7wiv)  [5.10.4 – Descrição física 29](#_44bvf6o)  [5.10.5 – Mapa 29](#_2jh5peh)  [5.10.6 – Caminho crítico 29](#_ymfzma)  [5.10.7 – Encontros 29](#_3im3ia3)  [5.10.8 – Nível passo-a-passo 29](#_1xrdshw)  [5.10.9 – Finalização do material 29](#_4hr1b5p)  [5.11 – Nível 11 29](#_2wwbldi)  [5.11.1 – Resumo 29](#_1c1lvlb)  [5.11.2 – Material introdutório 30](#_3w19e94)  [5.11.3 – Objetivos 30](#_2b6jogx)  [5.11.4 – Descrição física 30](#_qbtyoq)  [5.11.5 – Mapa 30](#_3abhhcj)  [5.11.6 – Caminho crítico 30](#_1pgrrkc)  [5.11.7 – Encontros 30](#_49gfa85)  [5.11.8 – Nível passo-a-passo 30](#_2olpkfy)  [5.11.9 – Finalização do material 30](#_13qzunr)  [5.12 – Nível 12 30](#_3nqndbk)  [5.12.1 – Resumo 30](#_22vxnjd)  [5.12.2 – Material introdutório 30](#_i17xr6)  [5.12.3 – Objetivos 30](#_320vgez)  [5.12.4 – Descrição física 30](#_1h65qms)  [5.12.5 – Mapa 31](#_415t9al)  [5.12.6 – Caminho crítico 31](#_2gb3jie)  [5.12.7 – Encontros 31](#_vgdtq7)  [5.12.8 – Nível passo-a-passo 31](#_3fg1ce0)  [5.12.9 – Finalização do material 31](#_1ulbmlt)  [5.13 – Nível 13 31](#_4ekz59m)  [5.13.1 – Resumo 31](#_2tq9fhf)  [5.13.2 – Material introdutório 31](#_18vjpp8)  [5.13.3 – Objetivos 31](#_3sv78d1)  [5.13.4 – Descrição física 31](#_280hiku)  [5.13.5 – Mapa 31](#_n5rssn)  [5.13.6 – Caminho crítico 31](#_375fbgg)  [5.13.7 – Encontros 31](#_1maplo9)  [5.13.8 – Nível passo-a-passo 31](#_46ad4c2)  [5.13.9 – Finalização do materias 32](#_2lfnejv)  [6 – Projeto Artístico 32](#_10kxoro)  [6.1 – Arte conceitual 32](#_3kkl7fh)  [6.2 – Guias de Estilo 36](#_1zpvhna)  [6.3 – Personagens 37](#_4jpj0b3)  [6.4 – Ambientes 40](#_2yutaiw)  [6.7 – Miscelânea 46](#_1e03kqp)  [7 – Equipe 52](#_3xzr3ei) |

|  |
| --- |
| 1- Histórico do Projeto |
| No dia 3 de março, os concepts do protagonista foram iniciados e finalizados, juntamente com a ideia inicial do projeto. Juntamente com a premissa do jogo, a perspectiva, o estilo e as primeiras referências.  Dia 15 de março de 2017, foi feito a primeira versão do tópico 2 - resumo do projeto - e os objetivos e fluxo do jogo no tópico .  Dia 16 de março de 2017, foram colocados nomes provisório do título do jogo. Os tópicos 2.2,2.4 e 2.5 foram modificados, os restantes dos tópicos do item 3 foram feitos, com exceção dos 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3 e 3.2.4.1.  No dia 17 de março de 2017, foi feito o item 3.1, 3.2 e 3.4.  No dia 18 de março de 2017, iniciou a construção do item 4.  No dia 24 de março de 2017, o item 4 começou a ser escrito.  Os itens 4.3 e 4.4, por enquanto, finalizado no dia 27 de março.  No dia 30 de março os itens anteriores foram revisados e o item 1 fora modificado e ajustado. O item 4, tem mais complemento, mas ainda não finalizado.  Dia 5 de abril de 2017, começando a escrever o item 5, e concluiu o tópico 4.  Dia 12 de maio de 2017, os níveis do item 5 foram complementados.  Dia 19 de maio, os níveis do jogo foram atualizados.  Dia 20 de maio, o item 8 fora escrito, com o nome da equipe de desenvolvimento e o nome dos professores que prestaram ajuda durante seu desenvolvimento nesse semestre.  Dia 05 de junho, as imagens das cenas do gameplay foram adicionadas no item 6 e mais partes dos níveis do item 5 foram escritas.  Dia 07 de junho, os design dos itens foram feitos e finalizados, adicionados no item 6.  Dia 10 de junho, novos concepts criados e adicionados no item 6.  Dia 20 de junho, o item 5 fora finalizado com os níveis de gameplay. O item 3.1 e 3.2 foram refeitos e finalizados. O item 6.3 concluído.  Dia 22 de junho, o documento fora revisado e corrigiu-se os erros de português que ainda existiam.Alguns concepts adicionados no item 6, o concluindo.  Dia 7 de Setembro, mudanças nas primeiras fases que serão usadas para produzir o tcc - foi colocado um chefe no desenvolvimento da fase: 5.1 e 5.2  Dia 7 de Setembro, implementado novo personagem no jogo: ClockMan  Dia 30 de Setembro, mudança no concept do Cappo para colocar no jogo  Dia 24 de Novembro, mudança a estrutura das missões do jogo - foi tirado inimigos e ataques do jogo e mudanças nas primeiras fases que serão usadas para produzir o tcc: 5.1 e 5.2  Dia 24 de Novembro, implementação da fonte onde o jogador responde uma charada e recebe recompensas |

|  |
| --- |
| 2 - Resumo do Projeto |
| 2.1 – Conceito do Jogo O jogo se baseia no jogo do Grim Fandango da LucasArt, no estilo do design e na utilização da investigação com point click. Usamos o jogo Bendy and the Ink Machine da TheMeatly Games, para nos basear no gameplay com algumas modificações na interação com os itens. O inventário fora baseado no utilizado no jogo Lucius, onde é possível visualizar os item e verificar o que é e craftar novos itens para usar dentro do jogo. 2.2 – Conjunto de características O jogo será realizado em 3D, disponível para PC, com visões variando entre terceira e primeira pessoa, de acordo com o momento do gameplay. A arte se assemelha ao estilo cartunesco, com maior uso entre as cores 32 bits. A jogabilidade será simples, com poucas ações a serem executadas, por isso a física do jogo será básica, afetando apenas nas animações dos personagens e nos objetos interativos do cenário. 2.3 – Gênero O jogo é do gênero de aventura com elementos de Point and Click. 2.4 – Público-alvo O público alvo se enquadra na faixa etária de jovens com idades de 16 aos 34 anos, para todos as raças e gêneros, focando no público feminino por causa do gráfico, que sejam das classes sociais A, B1, B2 e C. Geograficamente localizados nas regiões metropolitanas, em específico na região sudeste. Focado na campanha e na história humorística com utilização da exploração do cenário, aventura e com combates não violentos. 2.5 – Resumo do Fluxo do Jogo O personagem pode andar, pela utilização do teclado (WASD), pular, correr e pegar os itens com o uso da tecla “E”. A movimentação da câmera é realizada pelo mover do mouse e o click esquerdo será usado durante os momentos de construção para selecionar um dos itens no inventário e durante as conversas com os NPC’s, para a escolha das possíveis falas. Quando está sem vida ou sem estamina, o jogador pode ir em algumas das máquina de bebidas que estão espalhadas pelo cenário para comprar o que necessita. Quando o jogador precisa verificar algo dentro do inventário, é necessário apertar o botão “I”. 2.6 – Olhar e Sentir O jogo será em 3D e o jogador terá a visão em terceira pessoa, com câmera interativa controlada pelo mouse, sendo que nos momentos em que o personagem estiver nas partes em que precisa reconstruir os itens, o jogo passará para a visão de primeira pessoa. 2.7 – Escopo do Projeto2.7.1 – Número de cenários; São 12 cenários no total, sendo que os cenários principais será o bistrô “Confessionário” e a cidade “B.Limbo”, em que o personagem passará mais tempo do gameplay. Entretanto terá vários estabelecimentos que se pode entrar durante do jogo, tanto para conversar com os NPC’s ou realizar missões. 2.7.2 – Número de níveis; Ao total serão 13 níveis que compõem o jogo inteiro, sendo que, só será possível passar para o próximo nível quando o jogador terminar o anterior. Sendo que sempre que o jogador quiser ganhar dinheiro a mais para comprar itens, o jogador poderá fazer um mini-game extra dentro de uma das lojas ou conversar de uma fonte de desejos que respondendo a charada poderá ganhar recompensa. 2.7.3 – Número de NPCs; Serão 10 personagens que irão aparecer no decorrer do jogo, sua aparição será baseada na fase em que o jogador estiver, sendo que o NPC poderá aparecer mais de uma vez para ajudar o personagem. |
|  |

|  |
| --- |
| 3 – Jogabilidade e Mecânica |
| 3.1 – Jogabilidade3.1.1 – Progressão do Jogo O jogo irá progredir com a conclusão das missões principais. Após as conclusões das missões tanto secundárias quanto principais, sendo que as secundárias não são obrigatórias para o progresso da história apenas para o seu maior entendimento dos fatos narrados, o Cappo prosseguirá enquanto estiver descobrindo pistas sobre o verdadeiro culpado e conseguindo itens para reconstruir o bistrô destruído. O jogo se finaliza por completo, quando o Cappo provar sua inocência ao achar provas suficientes para culpar Azazel - inimigo que destruiu o bistrô - e o restaurante estiver totalmente reconstruído. 3.1.2 – Estrutura das Missões / Desafios As missões do jogo são estruturadas da seguinte maneira: Deverá encontrar um NPC’s que pedirá um item ou um conjunto de itens para o Cappo, e eles devem ser encontrados explorando o cenário.  Em algumas missões será necessário entrar em locais onde o Cappo não será bem vindo, sendo assim deverá tomar cuidado em não ser visto pelos NPC’s destes locais, caso seja visto, deverá de algum modo, combater o personagem mostrado.  Após recolher o item necessário para finalizar a missão, o jogador deve levar o Cappo para conversar novamente com o NPC’s e se tiver tudo certo um novo diálogo irá ocorrer entre os personagens para a conclusão da missão.  Ao obter todos os itens necessários para reconstruir algo no bistrô, Cappo deve levar esses itens, se tiver mais de um, para o inventário de craft e juntá-los. Com isso feito, o item pode ser colocado no local e assim passar para a próxima missão. 3.1.3 – Objetivos Existem dois objetivos principais, os quais o jogador deve concluir para finalizar o jogo: reconstruir por completo o bistrô e descobrir o culpado pela explosão. Para reconstruir o restaurante deve-se coletar itens e pedir favores a NPC’s específicos e assim conseguir os itens necessários para arrumar o bistrô. Para descobrir o culpado, deve-se explorar o cenário achando papéis e itens para ter provas sobre o verdadeiro criminoso, além de pegar dicas com os NPC’s durante conversas, mesmo que o jogador não tenha itens ou missões secundárias. 3.1.4 – Fluxo do Jogo O jogo se desenvolve, juntamente com a história e os diálogos, a partir das conclusões dos capítulos do jogo. Sendo assim, o jogador deve explorar o cenário a procura de missões que ajudem seu gameplay e de objetos para reconstruir o bistrô. 3.2 – Mecânicas3.2.1 – Física do jogo A física é simples, que afeta apenas a movimentação(gravidade) e os objetos que interagem com o personagem 3.2.2 – Movimentos 3.2.2.1 – Movimentos Gerais  O jogador vai fazer o personagem andar com o uso das teclas W, A, S, D do teclado. Com o uso do Space poderá realizar a ação de pular e para correr é necessário o uso das teclas WASD mais a tecla Shift e com a tecla Ctrl irá agachar para entrar em lugar escondidos ou se esconder de personagens.  3.2.2.2 – Movimentos específicos  O jogo não tem movimentos com uma tecla específica para usar dentro do jogo.  3.2.2.3 – Outros movimentos  O jogador deve pressionar o botão do teclado E, para interações tanto com o objeto quanto com os NP’s.  Quando o jogador fizer o mini game dentro da agência de modelos, deverá usar as teclas W, A, S, D do teclado para jogar. 3.2.3 – Objetos 3.2.3.1 – Pegando objetos  O jogador pega os objetos com o botão “E” do teclado que ficam dentro do inventário do jogador e é usado quando precisar reconstruir o item ou entregar esse item para o personagem de missão.  3.2.3.2 – Movendo objetos  Sem movimentação de objetos, quando o jogador pegar algum objeto ele vai diretamente para o inventário.  3.2.3.3 – Descartando objetos  O jogador pode descartar o objeto do inventário, porém o objeto ficará no lugar para caso o jogador precisar do objeto.  3.2.3.4 – Modificando objetos  Haverá modificação de objeto quando o jogador precisar reconstruir um objeto no cenário do bistrô. 3.2.4 – Ações 3.2.4.1 – Interruptores, alavancas e botões  O jogador para realizar qualquer ação de acionar um mecanismo deve apertar o botão do teclado indicado (“E”) ao se aproximar do objeto.  3.2.4.2 – Pegando, Carregando e Soltando  Nesse caso o jogador apenas pega o objeto que vai direto para o inventário do jogador e solta o objeto quando precisa reconstruir um item dentro do bistrô, completar uma missão ou comprar itens dentro do jogo.  3.2.4.3 – Falando e Conversando  O jogador pode falar com outros personagens que dão a missão para o jogador.  3.2.4.4 – Lendo e Pensando  Quando precisar ler alguma coisa que está no cenário, o jogador clica com o botão do teclado indicado (“E”) e aparece o que está escrito, dentro de um balão de pensamento. 3.2.5 – Economia A economia gira em torno de moedas de ouro, com essas moedas é possível comprar especiais e completar algumas quest específicas. 3.2.6 – Planilha de Fluxo de Telas Grafico.jpg 3.2.7 – Descrição de Telas 3.2.8.1 - Tela de instalação  A tela de instalação será a convencional usada na Steam  3.2.8.2 - Tela Principal do jogo   * Tela inicial tem as principais opções do jogo como: Começar, Continuar Jogo, Opções e Exit      * Start Game/Começar: Vai direto para dentro do jogo caso o jogador não tenha um jogo para carregar ou quer começar um novo jogo. * Continue: usada quando o jogador precisa carregar um jogo que já está em andamento * Opções: Entra em uma nova tela que tem as principais opções gráficas do jogo para que, se o jogador quiser, pode mudar, como o: Áudio, Controle, Vídeo e Linguagem. * Carregar o Jogo: Mostra os saves que o jogador já tem. * Quando o jogador entra no jogo ou carregar um jogo é direcionado para o jogo e dentro do jogo, tem a opção que pode salvar o jogo quando quiser. * Exit: É usado quando o jogador salvar o jogo e quiser sair do jogo.   3.2.8.3 - Tela Opções  A tela de opção trará as opções de áudio do jogo, de legenda e de vídeo e para voltar para a tela inicial.    3.2.8.4 - Tela de Carregamento  Há a tela de carregar jogo que é usada para quando um jogador precisa carregar o jogo que já está em andamento. 3.4 – Opções do jogo As opções do jogo que afetariam a jogabilidade são:   * Áudio - O jogador poderá mudar o volume dos efeitos e do som do jogo, que ajudaria na imersão do jogador; * Controle - O jogador poderá mudar a configuração do controle do modo que mais lhe agrade para que se sinta à vontade para jogar com a configuração que desejar; * Vídeo - Poderá alterar as opções gráficas do jogo, de modo que não tem problema caso tenho um computador que não aguenta uma resolução alta; * Linguagens - O jogador poderá mudar a linguagem do jogo de modo que se sinta mais à vontade com a linguagem que lhe agrade e se sinta mais à vontade e aumente a imersão do jogo.  3.5 – Re-jogando e Salvando o jogo Para salvar o jogo, deve entrar o menu quando clicar no botão ESC, onde existem as opções para salvar o jogo e sair do jogo. Quando o jogador quiser jogar, no menu principal, terá a opção para carregar o último safe que tem disponível.   3.6 – Procedimentos escondidos(Easter-eggs) Moedas com a cara dos integrantes do grupo, mapa do B.Limbo é baseado na região central da cidade de São Paulo. |
|  |

|  |
| --- |
| 4 – Enredo, Universo e Personagens |
| 4.1 – Enredo e Narrativa4.1.1 – Prelúdio O bistrô Confessionário é um bistrô muito famoso na cidade B.Limbo, que estava fechado naquele horário para organizar as coisas para o dia, dentro do bistrô, Cappo, uma caveira que trabalhava de garçon , organizava e limpava o local, apesar de derrubar mais pratos no chão do que realmente os limpar. Quando o cozinheiro, Behemoth, apareceu na porta da cozinha avisando que precisaria sair para pegar alguns suprimentos. Pouco tempo depois, pela porta dos funcionários, uma sombra aparece e se esgueira sorrateiramente até a cozinha, mexe em algo e saindo minutos depois pelos menos local sumindo pela porta afora. Quando Cappo decidiu ir buscar mais um pano na cozinha, ele escutou um barulho e, antes que percebesse, houve um barulho muito alto e tudo ficou preto. Houve uma explosão no bistrô.  Quando a poeira baixou e o Cappo conseguiu ver novamente, a porta do restaurante se abre com um estrondo e dela aparece Lúcifer e seu irmão Belzebu, os donos do bistrô, extremamente furioso. Gritando horrores, Lúcifer culpa na hora Cappo e o expulsa do restaurante. 4.1.2 – Elementos do enredo A história do jogo terá como elementos principais o Confessionário, pois será o local mais visitado pelo jogador e o personagem principal será o Cappo, o qual será controlado pelo usuário. O Lúcifer, Belzebu, Behemoth e Angélico serão os personagens secundários que mais apareceram durante o gameplay. 4.1.3 – Progressão do Jogo O jogo progride a partida que o jogador reconstrói o bistrô e será finalizado quando conseguir achar o culpado e reconstruir totalmente o bistrô. 4.1.4 – Corte de Cenas 4.1.4.1- Cena inicial  Atores:Cappo, Behemoth, Lúcifer e o Behemoth.  Descrição: Enquanto Cappo está limpando o restaurante e o Behemoth foi buscar suprimentos, acontece uma explosão no local. Lúcifer e Belzebu colocam a culpa no Cappo e o expulsam do local.  Script: O bistrô Confessionário estava fechado naquele horário em B.Limbo, a cidade que nunca dorme, entretanto os clientes fantasmas estava já em fila na porta do local. Enquanto os fantasmas estavam se empurrando para ficar na frente na fila, dentro do bistrô uma caveira muito famosa na cidade estava limpando o local, apesar de derrubar mais pratos no chão do que os limpar: Cappo.  Pouco tempo depois, pela porta dos funcionários, uma sombra aparece e se esgueira sorrateiramente até a cozinha voltando minutos depois sumindo pela porta afora. Os poucos fantasmas que estavam circulado pela lateral do bistrô sentiram algo passaram entre eles, mas não deram uma devida atenção. Quando Cappo decidiu ir buscar mais um pano na cozinha, ele escutou um barulho e, antes que percebesse, tudo ficou preto. Houve uma explosão no bistrô.  Quando a poeira baixou e o Cappo conseguiu ver novamente, pode visualizar que a estrutura estava fixa, felizmente, mas toda a decoração do restaurante virou cinzas. A porta do restaurante se abre com um estrondo e dela aparece Lúcifer, que quando ve o que aconteceu fica extremamente furioso. Gritando horrores, Lúcifer decide culpar Cappo e o expulsa do restaurante.  4.1.4.2 – Cena 2  Atores: Os personagens que apareceram nessa cena são:o Cappo.  Descrição: Após ser expulso pelos chefes, Cappo decide entrar no restaurante pela porta dos fundos para tentar roubar leite.  Script: Lúcifer chuta ele para fora do bistrô e fecha a porta. Cappo levanta e limpa a poeira do vestido e decide que precisa do seu suprimento de leite, decidindo invadir o restaurante para roubar o leite do restaurante. “Eu preciso do meu leite, tenho que ver se sobrou algum no restaurante… Mas ninguém pode me ver…”  4.1.4.3 - Cena 3  Atores: Os personagens que apareceram nessa cena são:o Cappo.  Descrição: Após sair do restaurante, Cappo decide ganhar a confiança dos chefes de novo e descobrir o culpado da explosão.  Script: Após Cappo sair do restaurante. “A culpa não é minha!” Cappo tem uma ideia. “Tenho que ganhar a confiança do Lúcifer de volta para poder descobrir o que aconteceu… Vou encomendar os tecidos favoritos do chefe!” 4.2 – Universo do Jogo4.2.1 – Impressões gerais do universo do jogo O jogo se passa em uma cidade chamada B.Limbo é uma cidade porto que fica entre o mundo dos humanos, o céu e inferno. A cidade é cercada por abismo e é possível entrar apenas por barcos flutuantes turísticos, a cidade fica dentro de uma névoa espessa arroxeada, mas dentro da cidade é possível ver que a cidade é toda brilhante. A maior parte dos moradores são fantasmas que não tem como ir para os outros mundos, os outros moradores são demônios que ficam na cidade pois gostam dela e visitantes que estão de passagem. 4.2 2 – Bistrô Confessionário É um restaurante no centro de B.Limbo com estilo de um bistrô francês nas cores pretos, branco, vermelho e lilás, a frente tem um grande letreiro que mostra o nome do local. Entrando no restaurante, tem a área de espera, na próxima sala é o salão principal com as mesas e sempre tem alguma banda convidada pelo Lúcifer a tocar no palco a esquerda, à direita tem o bar e atrás do balcão tem a entrada para a cozinha. No fundo do salão tem uma entrada onde tem as portas para os banheiros e o acesso para o segundo andar, onde tem a sala do Belzebu e do Lúcifer.  O bistrô é usado todos os níveis, o jogador precisa retornar ao bistrô e o bistrô tem acesso com a rua, onde tem o resto do mapa e outras entradas. 4.2.3 - B.Limbo Uma cidade porto que fica entre o mundo dos humanos, o céu e inferno. A cidade é cercada por abismo e é possível entrar apenas por barcos flutuantes turísticos, a cidade fica dentro de uma névoa espessa arroxeada, mas dentro da cidade é possível ver que a cidade é toda brilhante. No centro da cidade tem uma praça com foodtrucks e uma fonte, sempre que os moradores quiserem um desejo facil, poderão pedir a fonte e talvez serão atendidos. 4.2.4 – Restaurante Destruído Em uma parte isolada da cidade cercada de árvores mortas se encontra o resto de um casarão com um entrada para um restaurante isolado que está sendo reconstruído pelo Azazel e ao fundo do restaurante tem uma porta com uma placa escrito: “arquivos secretos”, dentro da sala é o escritório do Azazel onde ele arma todos os planos contra o bistrô. 4.2.5 – Lady Satã Lady Satã é a balada mais famosa da cidade e é gerenciado pela Asmodeus, ela decidiu que essa balada nunca teria hora para fechar, então mesmo com as multas e as discussões que acontecem por causa disso, a balada continua aberta em todos os horários. Quando se entra no local, vê que é uma grande pista de dança, no meio dela tem um poste para se fazer pole dance. Na esquerda fica o Bar onde o Angélico faz as bebidas e ao fundo fica um palco para bandas que fazem show no Lady Satã. Nesse balada que Angélico trabalha como striper e barman. 4.2.6 – Banco O banco é onde todos os moradores da cidade pedem dinheiro emprestado do Mamon, com a condição de sempre deixar algo em troca. Quando entra no local, se vê vários guichê para a pessoa ser atendida, uma escada para o segundo andar em que apenas autorizados podem entrar para conversar com o Mamon. 4.2.7 – Floricultura A floricultura “Flor-cadáver” é encontrada na av.Florais, a loja simples de paredes de cor amarelo manchado com cinza, tem várias plantas mortas ou secas na entrada, poucas flores estão colocadas em vasos no interior. No fundo da loja, está localizado o balcão de atendimento com uma caixa registradora na ponta direita. Vários papéis coloridos para fazer buquês estão empilhados nos armários atrás do balcão juntamente com fitas. Tem uma cadeira atrás do balcão feito a partir das flores-cadáver à qual a dona fica sentada. 4.2.8 – Costureira A loja da costureira é uma pequena lojinha que fica afastada das ruas principais mas é muito procurada por todos na cidade pelos clientes famosos que a proprietária conseguiu, como o próprio Lúcifer, e por usar inúmeros itens que vem do território humano. Ninguém sabe como ela consegue seus itens, já que ela é misteriosa como o próprio local de trabalho. 4.2.9 – Porto O porto de B.Limbo é onde se encontra o portão de entrada. Como a cidade é uma ilha cercada de névoa a única forma de chegar em B.Limbo é por navios flutuantes , o porto é iluminado por um farol, o qual apresenta a direção para os navios visitantes. 4.2.10 – Agência de Modelo A agência de modelo se encontra no mesma rua que o bistrô, o edifício é simplório por fora em contradição com o interior todo enfeitado, apesar das salas quase inteiramente brancas para as seções de fotografia para as revistas. Cappo trabalhou como modelo antes de se viciar no leite vendido no bistrô, após a abertura do mesmo, e decidiu apenas em fazer apenas alguns poucos serviços de modelo para trabalhar no bistrô. Não se sabe quem é o dono da agência. 4.2.11 – Loja de Ferramentas Faz Tudo Loja usada pelas pessoas da cidade para comprar todos os utensílios necessários para fazer os afazeres do dia-a-dia, fica perto do porto por também é usada como loja de lembranças dos visitantes da cidade. O que muitas moradores não sabem é que se conseguir a confiança do vendedor da loja consegue coisas que são difíceis de conseguir normalmente. 4.2.12 - Relojoaria Loja feita especialmente por um colecionador de relógios que fica na cidade para mostrar para todos a sua coleção exótica de relógios. 4.3 – Personagens4.3.1 – Cappo 4.3.1.1 – Prelúdio  É um esqueleto que mora na cidade de B.Limbo, seu nome completo é Cappuccino, por ser um esqueleto, se viciou facilmente em leite msa essa bebida é extremamente cara, pois só se consegue no mundo humano, então para manter seu vício, ele se sentiu obrigado a arranjar um trabalho e desde então Cappo trabalha no restaurante e recebe como pagamento leite para manter o vício. Ao beber, seus ossos ficam reluzentes e brilhosos, somando ao seu modo de andar e pelas roupas que usa, os moradores da cidade o consideram uma celebridade local, mesmo sem saber o que acontece, sempre agradece e aceita presentes que recebem de fans. Quando está sem o leite em seus ossos, fica bêbado e fraco.  4.3.1.2 – Personalidade  Cappo está sempre bêbado por causa da falta do leite e por isso está sempre calmo, meio perdido e fica com um andar desajeitado, meio cambaleante, perdendo o equilíbrio constantemente e derrubando coisas. Depois que tomar a bebida fica energético e feliz.  4.3.1.3 – Aparência  Cappo é um esqueleto com longas pernas e finas, magro, usa o uniforme do Confessionário: Vestido de maid preto e branco, por beber leite demais, seus ossos estão fortes e brilhantes. Usa tamancos e meia calça, nas mãos usa luva e na cabeça usa uma tiara.  Animações  No jogo, o Cappo anda, pula, corre, agacha e fica parado, além de ficar em todos esses modos porém bêbado.  4.3.1.4 – Habilidades especiais  Não tem habilidades especiais  4.3.1.5 – Relevância no Enredo do Jogo  É o personagem principal do jogo, será com ele que o jogador irá jogar e será feita todas as missões disponíveis.  4.3.1.6 – Relacionamentos com outros personagens  Irá se relacionar com os outros personagens para conseguir os objetos necessários para arrumar, e descobrir quem destruiu o bistrô  4.3.1.7 – Estatísticas (Ex.: Frequência em que o personagem aparece)  100%(personagem principal) 4.3.2 – Belzebu 4.3.2.1 – Prelúdio  Belzebu e seu irmão, Lúcifer tiveram a ideia de fazer o Bistrô e desde então, esse é o restaurante mais famoso da cidade, graças ao fato do próprio Belzebu ter a habilidade de ir para o mundo humano pegar leite, o que é considerado um item extremamente raro dentro de B.Limbo. Os dois não viram quando aconteceu a explosão, mas quando chegam no bistrô e viram que apenas o Cappo estava no local, foi decidido que a culpa era dele e que ficaria pela responsabilidade do Cappo de arrumar o bistrô  4.3.2.2 – Personalidade  Belzebu é frio, sempre está indiferente a tudo e a todos, está sempre sério quando precisa falar com alguém e muita gente tem medo dele por esse motivo. As únicas coisas que conseguem tirar alguma outra emoção dele são o bistrô e o Lúcifer. Quando está perto do irmão mais novo, fica com um grande sorriso em sua cara, e faz todas as coisas que o irmão mais novo pede.  4.3.2.3 – Aparência  Belzebu é conhecido por ser empresário, porém ele é alto e com um porte musculoso, está sempre usando terno e gravatas de cores variadas, o seu cabelo está penteado para trás e seu chifre sempre lustrado e brilhante e sempre tem um charuto na mão que acende e apaga sozinho.  4.3.2.4 – Habilidades especiais  Consegue se teletransportar para o mundo humano, onde consegue o leite que traz para o bistrô.  4.3.2.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Dono do bistrô onde acontece a explosão e ele junto com seu irmão Lúcifer, expulsam o Cappo do Bistrô  4.3.2.6 – Relacionamentos com outros personagens  Irmão do Lúcifer e chefe do Cappo, Angélico e Behemoth  4.3.2.7 – Estatísticas  Aparece quando o Cappo precisa ir para o Bistrô 4.3.3 – Lúcifer 4.3.3.1 – Prelúdio  É o segundo dono do Bistrô, junto com seu irmão, Belzebu e é a pessoa mais famosa do B.Limbo. sua fama veio, pois ele sempre está usando roupas de autoria própria, cheias de glamour e com muitas core(principalmente o vermelho), fazendo muito desfiles pela cidade e por outros mundos. Quando está na cidade, sempre procura seu irmão para passar o tempo que pode com ele e ver como está o Bistrô.    4.3.3.2 – Personalidade  Lúcifer é uma pessoa alegre e muito espontâneo e adora abraçar as pessoas que mais gosta. Quando fica bravo ou quando algo sai do jeito que não quer. Seu corpo pega fogo, sua sombra se transforma, parecendo com um monstro com chifres e por não controlar sua raiva faz com que queime sua roupa, quandos e acalma, percebe que está apenas com a lingerie e fica envergonhado. Quando está perto do irmão fica muito manhoso sempre querendo carinho e atenção.  4.3.3.3 – Aparência  Lúcifer usa uma saia vermelha com detalhes em dourado, um cinto dourado com uma pedra roxa, salto alto preto, meia arrastão, luvas pretas com pulseira dourada, cabelo vermelho e chifre lustrado e brilhante  4.3.3.4 – Habilidades especiais  Consegue controlar as chamas, porém quando fica muito bravo, ele não consegue controlar as chamas que saem do seu corpo  4.3.3.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Dono do bistrô onde acontece a explosão e ele junto com seu irmão Belzebu, expulsam o Cappo do Bistrô  4.3.3.6 – Relacionamentos com outros personagens  Irmão mais novo do Belzebu e um dos chefes do bistrô  4.3.3.7 – Estatísticas  Aparece quando Cappo vai para o Bistrô e para o Lady Satã 4.3.4 – Behemoth 4.3.4.1 – Prelúdio  É o cozinheiro do Bistrô Confessionário e um sátiro. Usa roupas simples dentro do restaurante, como calças e o avental que precisa usar para cozinhar. Para cozinhar, ele usa seus chifres, que nas pontas tem pequenas chamas que usa para fazer comida com uma panela.  4.3.4.2 – Personalidade  Behemoth é muito enérgico pois sempre tem que fazer sua comida rapidamente para a grande massa de fantasma e demônios que entram no bistrô, come bastante para manter a energia e com isso sempre fica feliz.  4.3.4.3 – Aparência  Por ser um sátiro, metade do seu corpo é de bode e metade humano, usa uma calça jeans para tapar as pernas depilada, usa uma regata e o avental do bistrô, nos seus chifres saem chamas que ele usa para cozinhar comida.  Animações  Anda, olha para os lado e aponta  4.3.4.4 – Habilidades especiais  Não tem habilidades especiais  4.3.4.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Behemoth ajuda Cappo nas primeiras quests do jogo  4.3.4.6 – Relacionamentos com outros personagens  Parceiro de trabalho do Cappo  4.3.4.7 – Estatísticas  Aparece quando Cappo vai para o Bistrô 4.3.5 – Angélico 4.3.5.1 – Prelúdio  É o gerente do Bistrô, que cuida de tudo quando os chefes não estão. Quando aconteceu a explosão do bistrô, ele estava trabalhando em seu outro emprego: Lady Satã. Contam as histórias da cidade que ele é um anjo caído e algumas pessoas afirmam que nas costas tem as marcas da asas para comprovar que ele foi um anjo um dia, mas ninguém sabe o motivo dele estar em B.Limbo. Está sempre usando a mesma roupa, que foi feita especialmente para ele, pois depois de sair do Confessionário, pediu permissão para usar o mesmo uniforme tanto no Bistrô quanto no segundo emprego que é na balada da cidade: “Lady Satã”.  4.3.5.2 – Personalidade  Angélico é uma anjo calmo e sempre dedicado aos dois empregos que tem, como não precisa dormir, ele trabalha no dois empregos.  4.3.5.3 – Aparência  Como trabalha em dois empregos e não quer perder tempo para trocar de roupa, pediu para o chefe que no bistrô pudesse usar parte da roupa da balada, desse modo, usa a parte de baixo do uniforme do bistrô( a calça e a bota)e a blusa e o colete são estilizados pelo próprio Lúcifer para que possa trabalhar nos dois locais.  4.3.5.4 – Habilidades especiais  Angélico convence facilmente as pessoas ao seu redor a fazer o que quiser.  4.3.5.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Quando Cappo precisa de ajuda para entrar no Lady Satã, Angélico ajuda.  4.3.5.6 – Relacionamentos com outros personagens  Parceiro de trabalho do Cappo  4.3.5.7 – Estatísticas  Aparece quando Cappo vai para o Bistrô e quando vai para o Lady Satã 4.3.6 – Typhon 4.3.6.1 – Prelúdio  Fundador do B.Limbo, seu nome é conhecido pelos moradores e visitantes da cidade, mas sua forma física nunca fora descoberta. Os habitantes de B.Limbo tem uma lenda de que o fundador se esconde entre eles, mudando de forma para vigia-los, ou seja, tudo que acontece em B.Limbo é de total conhecimento de Typhon.  4.3.6.2 – Personalidade  Sabe-se pouco sobre o personagem, porém nas audiências que acontecem, percebe-se que ele é uma pessoa fria e séria, não sabe muito além disso.  4.3.6.3 – Aparência  Não é possível ver a aparência do prefeito da cidade, nunca se soube como ele é e quando é necessário falar com ele, o mesmo aparece atrás de uma cortina e é apenas possível ver seu sombreado.  4.3.6.4 – Habilidades especiais  Não tem habilidades  4.3.6.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Prefeito da cidade B.Limbo  4.3.6.6 – Relacionamentos com outros personagens  Sem relacionamentos  4.3.6.7 – Estatísticas  Não aparece 4.3.7 – Mamon 4.3.7.1 – Prelúdio  É o banqueiro da cidade que pensa apena em dinheiro, é um mão de vaca e sempre que ve que um investimento vale a pena, gasta o que precisa quando vê algo que pode dar sucesso, mas sempre cobra pelo que gastou. Ele é tão rico que quando fuma, usa o próprio dinheiro para fazer o cigarro e é o pai da Bling. Antes do Confessionário abrir ele ganhava muito dinheiro com o outro restaurante muito badalado da cidade, porém quando o bistrô abriu, esse restaurante foi esquecido e ele perdeu muito dinheiro tenho uma raiva do Belzebu e do Lúcifer.  4.3.7.2 – Personalidade  Extremamente arrogante, Mamon pensa apenas no dinheiro que pode ganhar dos moradores e principalmente dos turisticas que fazem passeio na cidade e quando pensa nisso fica super feliz, quando precisa ir para cara, sempre tem um tempo para ver suas finanças, porém quando sua filha quer sua atenção, para tudo para dar carinho para a filha amada.  4.3.7.3 – Aparência  Mamon é uma pessoa gorda que está sempre molhado ou completamente encharcado de suor em seu terno de empresário.  4.3.7.4 – Habilidades especiais  Não tem habilidades especiais  4.3.7.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Ajuda o vilão a destruir o bistrô  4.3.7.6 – Relacionamentos com outros personagens  Pai da Bling  4.3.7.7 – Estatísticas  Aparece quando Cappo precisa de dinheiro 4.3.8 – Bling 4.3.8.1 – Prelúdio  É a filha do Mamon, a criança mais mimada da cidade.  4.3.8.2 – Personalidade  Muito mimada, sempre que quer algo, corre para onde seu pai estiver e chora ou grita para ter o que quer, mas muito esperta e gasta dinheito para conseguir tudo o que quiser.  4.3.8.3 – Aparência  Seu corpo é metade polvo e metade humano, sempre carrega na mão uma boneca de polvo  4.3.8.4 – Habilidades especiais  Não tem habilidades  4.3.8.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Ajuda Cappo em algumas missões  4.3.8.6 – Relacionamentos com outros personagens  Filha do Mamon  4.3.8.7 – Estatísticas  Aparece quando o Cappo precisa ir no banco 4.3.9 – Azazel 4.3.9.1 – Prelúdio  É o antigo dono do restaurante mais badalado da cidade, foi investido pelo Mamon e era tão caro que as pessoas faziam empréstimos no banco para ir no restaurante, quando o Confessionário abriu na cidade, esse restaurante faliu e ela ficou pobre, por isso, jurou que iria falir o Confessionário como vingança.  4.3.9.2 – Personalidade  Na época em que seu restaurante era um sucesso, ela sempre estava feliz e contente, mas quando seu restaurante faliu e ela ficou pobre, sua raiva foi dirigida para o bistrô e para os chefes, prometendo vingança pelo que aconteceu com o seu restaurante.  4.3.9.3 – Aparência  Usa um terno cinza gasto, o cabelo preto bagunçado, seu corpo está todo sujo e as unhas enormes  4.3.9.4 – Habilidades especiais  Não tem habilidades  4.3.9.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Ele é a pessoa que destruiu o bistrô e fugiu, para que seu restaurante será reinagurado fizesse sucesso.  4.3.9.6 – Relacionamentos com outros personagens  Tem muita raiva do Lúcifer e do Belzebu por causa da falência do seu restaurante e é conhecida do banqueiro  4.3.9.7 – Estatísticas  Aparece quando Cappo esta no restaurante destruído 4.3.10 – Asmodeus 4.3.10.1 – Prelúdio  É a dona do lady Satã, a maior balada da cidade. Ela insiste em deixar a casa sempre aberta, entretanto isso a deixa cheia de advertência pela perturbação do local, a obrigando a ter horários dentro da casa.  4.3.10.2 – Personalidade  Uma pessoa alegre, contente e despreocupada com a vida  4.3.10.3 – Aparência  Uma drag queen com roupas chamativas, sempre usando purpurina, paetê e plumas  4.3.10.4 – Habilidades especiais  Não tem habilidade especiais  4.3.10.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Ajuda Cappo em algumas das missões  4.3.10.6 – Relacionamentos com outros personagens  Chefe do Angélico e melhor amigo do Lúcifer  4.3.10.7 – Estatísticas  Aparece quando o Cappo precisa ir para o Lady Satã 4.3.11 – Amortencia 4.3.11.1 – Prelúdio  É a dona da floricultura: flor-cadáver, que tem como slogan “Cheirou, morreu!”.  4.3.11.2 – Personalidade  Amortencia é uma pessoa calada e tímida, sempre que alguém se dirige a ela, fica envergonhada  4.3.11.3 – Aparência  Uma pessoa alta, usando um vestido de folhas esverdeado, luvas pretas e um grande chapéu na cabeça  4.3.11.4 – Habilidades especiais  Habilidade com plantas  4.3.11.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Ajuda Cappo em algumas das missões  4.3.11.6 – Relacionamentos com outros personagens  Sem relacionamentos  4.3.11.7 – Estatísticas  Aparece quando o Cappo precisa ir para a floricultura 4.3.12 – Fantasmas 4.3.12.1 – Prelúdio  Personagens genéricos que ficam bravos por Cappo ter destruído o bistrô, por isso não falam com ele  4.3.12.2 – Personalidade  Personalidades diferentes  4.3.12.3 – Aparência  Esse personagem é uma fantasma que não tem pé e é um pouco transparente  4.3.12.4 – Habilidades especiais  Não tem habilidades  4.3.12.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Esses personagens ficam com raiva do Cappo, pois acham que ele é o culpado da destruição do Bistrô, sempre que o Cappo tenta falar com ele, o xingam e viram a cara  4.3.12.7 – Estatísticas  Aparecem sempre que o Cappo está nas ruas de B.Limbo 4.3.13 - Sir Prize 4.3.13.1 – Prelúdio  É o dono da loja de ferramentas e lembrancinhas chamada Faz Tudo da cidade. Diz que ele consegue ir para outros mundos, como a Terra, porém caso perguntem sobre, ele apenas desconversa e muda de assunto rapidamente  4.3.13.2 – Personalidade  Esse senhor é um pessoa calma e tranquila, porém é uma pessoa esperta e sabe como vender algo ou pechinchar algo que deseja, porém sempre sorrindo.    4.3.13.3 – Aparência  Senhor de idade, usando roupas de marceneiro e vários instrumentos em um cinto  4.3.13.4 – Habilidades especiais  Não tem habilidades  4.3.13.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Ajuda Cappo em algumas das missões  4.3.13.6 – Relacionamentos com outros personagens  Gosta da dona da floricultura  4.3.13.7 – Estatísticas  Aparece quando o Cappo precisa ir para a Loja 4.3.14 - ClockMan 4.3.14.1 – Prelúdio  É o dono da relojoaria da cidade.  4.3.14.2 – Personalidade  Esse senhor é um pessoa peculiar, cuida de sua loja de relógios, porém não os vendem para ninguém, cuida de todos os relógios com muito carinhos e ninguém pode tocá-los que fica muito bravo e ataca a pessoa.    4.3.14.3 – Aparência  Com seu longo corpo, usa roupas que aparentar ser amadeiradas e por dentro tem engrenagens que movem seu corpo.  4.3.14.4 – Habilidades especiais  Não tem habilidades  4.3.14.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Boss da segunda fase  4.3.14.6 – Relacionamentos com outros personagens  Sem relacionamentos  4.3.14.7 – Estatísticas  Aparece quando o Cappo precisa ir para a Loja 4.3.14 - Costureira 4.3.15.1 – Prelúdio  É a dona da loja de costuras da cidade  4.3.15.2 – Personalidade  É esquentada e um pouco mercenária, sempre tentando se aproveitar dos outros    4.3.15.3 – Aparência  É uma pessoa em forma de boneca, usa vestidos variados e sua pele tem a textura de pano de lã, seus olhos são dois botões e em sua cabeça sempre está presa duas agulhas, tanto para segurar o cabelo quanto acontecer algum caso de emergência.  4.3.15.4 – Habilidades especiais  Não tem habilidades  4.3.15.5 – Relevância no Enredo do Jogo  Ajuda Cappo quando precisa de algo relacionado a tecido  4.3.15.6 – Relacionamentos com outros personagens  Sem relacionamentos  4.3.15.7 – Estatísticas  Aparece quando o Cappo precisa ir para a Loja 4.4 – Referências  * Grim Fandango * Divina Comédia * Final Fantasy XV * Cidade Las Vegas * Cidade New Orleans * Planeta do Tesouro * Bela e a Fera. * Minecraft |
|  |

|  |
| --- |
| 5 – Níveis |
| 5.1 – Nível 15.1.1 – Resumo Cappo decide entrar na cozinha para procurar provas para mostrar que não foi ele que destruiu o bistrô e mostrar essas provas para Behemoth 5.1.2 – Material introdutório Pensamento do personagem que mostra o que o jogador deve fazer  Briefing de Missão 5.1.3 – Objetivos  1. Entrar no Bistrô pela porta dos fundos. 2. Verificar a cozinha sem ser visto pelo Behemoth 3. Falar com o Behemoth 4. Sai da cozinha sem ser visto  5.1.4 – Descrição física Frente do Bistrô, Cozinha do Bistrô 5.1.5 – Mapa Da cidade e dentro do Bistrô 5.1.6 – Caminho crítico Dentro do Bistrô, o personagem deve ficar agachado para que o Behemoth(cozinheiro) não o veja e o expulse da cozinha. 5.1.7 – Encontros Fala com o Behemoth depois que acha a mangueira. 5.1.8 – Nivel passo-a-passo  * Cutscene que mostra que Cappo sendo expulso do Bistrô, depois de levantar, decide que deve procurar por provas que comprovam que não foi ele que fez isso e depois de pensar, decide verificar o que aconteceu na cozinha do Bistrô para procurar por algo que tenha causado a explosão. * O jogador recebe a missão, no mapa mostra onde fica a porta da cozinha, onde Cappo deve ir. * No caminho até chegar à porta o jogador aprende os comando básicos para mexer o Cappo: Andar, Pular e quando chega na porta, aprende a Interagir. A missão termina. * Entrando na cozinha, aparece a próxima missão: Verificar a cozinha sem ser visto. O Cappo vê que Behemoth está na cozinha e que não pode ser visto pelo cozinheiro senão será expulso da cozinha, nesse momento, o jogador aprende como agachar e se esconder de outros personagens. * O jogador deverá verificar o objetos que pode interagir na cozinha. Quando o jogador chegar no fogão e verificar o esse local, é visto que o cano do gás está cortado, Cappo pega o cano e a missão muda para “Falar com o Behemoth”, e o jogador deve sair pela mesma porta que entrou. * Quando fala com o Behemoth, conversam sobre o que aconteceu com o bistrô e depois de acreditar no que Cappo diz, Behemoth decide ajudar o Cappo a recuperar a confiança na cidade.  5.1.9 – Finalização do material Textos com o pensamento do personagem. 5.2 – Nível 25.2.1 – Resumo Cappo precisa procurar pelo culpado pelo culpado da explosão do bistrô, porém antes de procurar, deve dar algo para o dono do bistrô para tentar recuperar sua confiança. 5.2.2 – Material introdutório Textos com os pensamentos do personagem.  Briefing de Missão 5.2.3 – Objetivos  1. Procurar a Costureira 2. Entrar na relojoaria 3. Derrotar Clockman 4. Sair da Relojoaria 5. Entregar as agulhas para a Costureira 6. Falar com o fantasma 7. Ache o secador 8. Fale com o fantasma 9. Compre o pano 10. Fale com o Behemoth  5.2.4 – Descrição física B.Limbo, Costureira, Relojoaria 5.2.5 – Mapa B.Limbo, Costureira, Relojoaria 5.2.6 – Caminho crítico Cappo deve fugir do ClockMan quando for descoberto 5.2.7 – Encontros Costureira, ClockMan, Fantasma 5.2.8 – Nivel passo-a-passo  * Fora do Bistrô, Cappo decide que deve procurar o culpado que fez o estrago no Bistrô, porém antes de qualquer coisa, deve pegar de volta seu emprego a qualquer custo, depois de pensar, decide dar as toalhas de mesa para Lúcifer como pedido de desculpas. * Com essa ideia em mente, decide ir para a loja da costureira da cidade para pedir a encomenda das toalhas. * A missão aparece na tela: “Procurar a Costureira”, com isso o jogador deve-se dirigir até a pequena loja da Costureira. * Ao chegar na costureira, o jogador deve falar com ela e explicar o que precisa. Nesse diálogo, a Costureira fala que irá fazer os panos, porém como pagamento, Cappo deve pegar agulhas de ouro que ficam dentro da casa de um dos habitantes da cidade. * A nova missão aparece na tela: “Entre na relojoaria.” * Ao entrar na loja, o Cappo vê o relógio onde tem as agulhas, quando pegá-las, o ClockMan fica bravo e corre atrás do Cappo. Para sair da loja, Cappo deve apertar dos botões na lateral para cair um relógio na cabeça dele. Quando isso acontecer, poderá sair da loja. * Assim que cumprir o objetivo, deve voltar para a loja da Costureira, porém assim que chegar a costureira irá falar que as agulhas estão quebradas, porém irá dar um desconto e diz que tem um morador da cidade que o jogador pode prestar um favor. * Ao sair da loja, o jogador irá ver cartazes nas paredes, falando sobre objetos desaparecidos, assim o jogador pode procurar por esses objetos e entregar para seus donos, o que resultará em recompensa ou se quiser, pode ir em uma fonte para fazer charadas e caso acerte, irá ganhar recompensas. * O jogador irá encontrar o secador dentro de uma lata de lixo, após entregar o secador irá receber a recompensa em dinheiro e comprar os panos com a Costureira. * Depois do Cappo sair da loja da Costureira e a missão atualiza para: “Entregar o presente para Behemoth” e o jogador deve ir ao Bistrô para entregar o presente para o Behemoth, assim acabando o Nível.  5.2.9 – Finalização do material Corte de Cena 5.3 – Nível 35.3.1 – Resumo Ao voltar a cozinha e entregar o presente, deve falar com Lúcifer para receber mais tarefas sobre o que tem que fazer para recuperar o bistrô. 5.3.2 – Material introdutório Textos com os pensamentos do personagem.  Briefing de Missão  CutScene 5.3.3 – Objetivos Entregar os panos para Behemoth  Falar com o Lúcifer  Verificar Lista  Sair do Bistrô 5.3.4 – Descrição física Ruas do B.Limbo, Dentro do Bistrô Confessionário 5.3.5 – Mapa B.Limbo, Bistrô 5.3.6 – Caminho crítico Sem caminho crítico 5.3.7 – Encontros Lúcifer, Behemoth 5.3.8 – Nivel passo-a-passo  * Cappo chega no bistrô depois de pegar os panos da costureira e o jogador deve falar com Behemoth para entregar o presente. Depois de pegar o presente, Behemoth manda Cappo falar com Lúcifer sobre o que fazer. * O Cappo vai para dentro do bistrô falar com Lúcifer e recebe uma lista de todos os objetos e lugares que devem ser consertados (o jogador aprende como entrar nesse menu, para ver a lista), e Behemoth mostra o primeiro item da lista que deve ser feito rapidamente: Achar uma panela de cobre verde. Behemoth, diz para Cappo que ele encontrará uma dessas panelas se falasse com Asmodeus, a dona do Lady Satã.  5.3.9 – Finalização do material Textos com os pensamentos do personagem.  Briefing de Missão 5.4 – Nível 45.4.1 – Resumo Cappo deve falar com Asmodeus e pede ajuda sobre um dos itens da lista 5.4.2 – Material introdutório Textos com os pensamentos do personagem.  Briefing de Missão 5.4.3 – Objetivos Ir para o Lady Satã  Falar com o Angélico  Entrar sem ser visto  Falar com o Asmodeus  Entre no Pink Pearl  Entregue a panela para Behemoth 5.4.4 – Descrição física Lady Satã, Porto e Pink Pearl, que é um dos navios que chegam na cidade com os turistas, Bistrô 5.4.5 – Mapa Lady Satã, Cidade B.Limbo, Pink Pearl e Cozinha do Bistrô 5.4.6 – Caminho crítico Entrada para o Lady Satã e dentro do Pink Pearl 5.4.7 – Encontros Angélico, Asmodeus, Behemoth 5.4.8 – Nível passo-a-passo  * Cappo precisa ir até o Lady Satã para falar com o Asmodeus, quando chegar no local o segurança não o deixará entrar, por causa do bistrô. * Com isso Cappo liga para o Angélico e com isso o Angélico diz que irá distrair o segurança para que o Cappo possa entrar sorrateiramente. * Depois de entrar o Cappo fala novamente com o Angélico que diz onde está Asmodeus, dentro da sala no segundo andar da balada. * Ao entrar na sala, Cappo pergunta para Asmodeus sobre a panela, ela diz que o Cappo vai conseguir a panela dentro do navio Pink Pearl. * Ao entrar dentro do navio, deve procurar pela penela dentro da cozinha, porém se for pego por algum dos tripulantes do navio, será pego e expulso do navio, onde precisará entrar no navio. * Ao entrar na cozinha, deve pegar a panela e sair do navio. * Após conseguir a panela, deve voltar para o bistrô e entregar a panela para o Behemoth  5.4.9 – Finalização do material Textos com os pensamentos do personagem.  Briefing de Missão |

## 5.5 – Nível 5

### 5.5.1 – Resumo

Depois de conseguir o leite, Cappo decide procurar pelo verdadeiro culpado do bistrô.

Com isso em mente, decide procurar pelo dono na loja de ferramentas para procurar por informações sobre a mangueira que está guardada.

### 5.5.2 – Material introdutório

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

### 5.5.3 – Objetivos

Falar com o dono da Faz Tudo

Mostre o Cano para o lojista.

Vá para o Bistrô

Vá a sala da gerência

Pegue as joias do vestido de Lúcifer

Volte para a Faz Tudo

### 5.5.4 – Descrição física

Loja Faz Tudo, B.Limbo, Bistrô Confessionário

### 5.5.5 – Mapa

Loja Faz Tudo, B.Limbo, Bistrô Confessionário

### 5.5.6 – Caminho crítico

Caso o jogador demore para achar as pedras, Belzebu, volta para sala e o expulsa dela

### 5.5.7 – Encontros

Sir Prize, Belzebu

### 5.5.8 – Nível passo-a-passo

* Cappo vai falar com o Lojista da loja Faz Tudo, mostra para o lojista a mangueira que está quebrada. O lojista analisa a mangueira e fala que para dar uma resposta, precisa de algo em troca
* O lojista fala para o Cappo que precisa de três rubis de um vestido do Lúcifer.
* Depois de aceitar, o jogador vai para o bistrô e sobe as escadas para a sala da gerência
* Ao chegar na porta, Cappo vai escutar atrás da porta para ver se tem alguém e quando ouvir barulhos dentro da sala irá bater na porta da sala.
* A porta será aberta com o Lúcifer saindo da sala, o Cappo vai entrar dentro da sala e o jogador precisa convencer o Belzebu a sair da sala.
* Depois que Belzebu sair da sala, Cappo terá alguns minutos para procurar pelo vestido, quando achar irá tirar três pedras e poderá sair do bistrô.
* Caso seja pego pelo Belzebu, será expulso da sala da gerência e deverá fazer a missão em algumas horas.
* Quando pegar os rubis, Cappo deverá voltar para a loja de Ferramentas e entregá-las para o lojista.
* O lojista irá falar o que cortou a mangueira foi um alicate e irá dar uma lista para o Cappo de quem comprou a ferramenta com ele.

### 5.5.9 – Finalização do material

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

## 5.6 – Nível 6

### 5.6.1 – Resumo

Para procurar por pistas, Cappo precisa procurar por pistas na casas das pessoas cujo o nome está na lista(será dividida em 4 missões):

1 - Amortencia - Cappo irá investigar a floricultura para procurar por evidências, quando achar irá questionar Amortencia sobre a destruição do bistrô.

### 5.6.2 – Material introdutório

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

### 5.6.3 – Objetivos

Ir até a floricultura

Procurar o alicate

Falar com Amortencia

### 5.6.4 – Descrição física

B.Limbo e Floricultura

### 5.6.5 – Mapa

B.Limbo e Floricultura

### 5.6.6 – Caminho crítico

Dentro do galpão da floricultura, caso seja pego por alguma das flores da Amortencia, será jogado para fora do galpão

### 5.6.7 – Encontros

Conversar com a Amortencia para questioná-la sobre o bistrô.

### 5.6.8 – Nível passo-a-passo

* Ao sair da loja Faz Tudo, Cappo decide ir até ao floricultura para conversar com a Amortencia.
* Quando chega na loja, decide procurar pela ferramenta para ter algo contra a Amortencia.
* Cappo dará a volta na loja e entrará no galpão para procurar pelo alicate.
* Dentro do galpão, Cappo deverá desviar de todos as plantas que tentarem pegá-lo, caso isso aconteça, será jogado para fora do galpão e perderá vida.
* Depois de pegar o alicate, Cappo irá falar com Amortencia.
* Dependendo do modo de como será questionada, poderá responder calmamente que é apenas um alicate para ajudar a cuidar das flores ou poderá ser grossa e depois de responder, expulsar o Cappo da loja.
* Com isso, Amortencia será riscada da lista

### 5.6.9 – Finalização do material

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

## 5.7 – Nível 7

### 5.7.1 – Resumo

2- Agência de modelo - não se sabe o nome do dono, então Cappo irá verificar o edifício para achar provas.

### 5.7.2 – Material introdutório

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

### 5.7.3 – Objetivos

Ir até a Agência

Verificar as salas

Capture o modelo

Fale com o modelo

Sair do prédio

### 5.7.4 – Descrição física

B.Limbo e Agência de Modelos

### 5.7.5 – Mapa

B.Limbo e Agência de Modelos

### 5.7.6 – Caminho crítico

Dentro da Agência não pode ser visto por ninguém, senão será expulso do prédio

### 5.7.7 – Encontros

Sem encontros

### 5.7.8 – Nível passo-a-passo

* Depois de riscar o nome da amortencia da lista, Cappo vê que o próximo nome é o nome de um local, com isso, Cappo decide ir até a agência de modelos como está na lista.
* Ao entrar no local, ouve que estão falando do Cappo, que não é para deixar a entrada permitida, com isso, fica desconfiado e decide revirar o prédio atrás de pistas.
* Depois de verificar todas as salas e não encontrar nenhuma pista, decide capturar algum dos modelos da agência e perguntar o porquê de sua entrar ter sido proibida.
* Depois de capturar e falar com o modelo, descobre que sua entrada tinha sido proibida por causa da explosão do bistrô, Cappo fica irritado e decide sair do prédio, pois não encontrou nada lá dentro.
* Com isso, a agência de modelos será riscada da lista.

### 5.7.9 – Finalização do material

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

## 5.8 – Nível 8

### 5.8.1 – Resumo

3 - Costureira - Cappo irá investigar a costureira para procurar por evidências, quando achar irá questioná-la sobre a destruição do bistrô.

### 5.8.2 – Material introdutório

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

### 5.8.3 – Objetivos

Ir até a Costureira

Procurar o alicate

Falar com a Costureira

### 5.8.4 – Descrição física

B.Limbo, Costureira

### 5.8.5 – Mapa

B.Limbo, Costureira

### 5.8.6 – Caminho crítico

Caso a costureira ouça algo quando o Cappo estiver dentro da loja a costureira irá tentar rasgar a roupa do Cappo, que deve fugir e se esconder para não ser pego

### 5.8.7 – Encontros

Conversar com a Costureira

### 5.8.8 – Nível passo-a-passo

* Cappo chega até ao Costureira para conversar com a explosão.
* Quando chega na loja, decide procurar pela ferramenta para ver se a informação está certa.
* Cappo dará a volta na loja sem ser visto pela Costureira e vai para sala de ateliê para procurar pelo alicate.
* Dentro da loja, Cappo não pode fazer barulho enquanto procura pelo alicate e deve ter cuidado onde pisa pois no chão está cheio de agulhas e caso pise, fará barulho e perderá vida. Caso Cappo pise nas agulhas, a Costureira entrará dentro do ateliê e correrá atrás do Cappo com um tesoura.
* Depois de pegar o alicate, Cappo irá falar com a Costureira.
* A Costureira já sabendo da história apenas fala com o Cappo mal humorada e o manda para fora da loja assim que acaba o interrogatório.
* Com isso, a Costureira será riscada da lista

### 5.8.9 – Finalização do material

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

## 5.9 – Nível 9

### 5.9.1 – Resumo

4 - Mamon - Deverá procurar informações dentro do banco do Mamon, mas será capturado pela filha do banqueiro que diz ter informações sobre o que o Cappo deseja.

### 5.9.2 – Material introdutório

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

### 5.9.3 – Objetivos

Ir até o banco

Seguir a filha do banqueiro

Fazer o que ela manda

### 5.9.4 – Descrição física

B.Limbo, Banco, Quarto da Bling

### 5.9.5 – Mapa

B.Limbo, Banco, Quarto da Bling

### 5.9.6 – Caminho crítico

Sem caminho critico

### 5.9.7 – Encontros

Bling filha do Banqueiro

### 5.9.8 – Nível passo-a-passo

* Cappo vai até o banco para procurar pelo alicate como está na lista
* Chegando no banco é parado pela filha do banqueiro, mandando entrar na para que possam conversar, caso não aceite irá contar para o pai dela.
* Ao chegar no quarto da Bling, a menina manda que Cappo faça alguns favor rápidos para que o pai não brigue com ela e ela poderá passar as informações sobre o alicate que o Cappo quer.
* Cappo deverá limpar todo o quarto da menina e consertar rapidamente o boneco que a Bling quebrou.
* Depois de arrumar tudo, a Bling fica satisfeita e informa para o Cappo que o alicate que ele estava procurando não está mais no banco, Bling conta que ouviu o pai falando e entregando o alicate para outro homem que não viu o rosto, porém atende com o nome de Azazel.

### 5.9.9 – Finalização do material

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

## 5.10 – Nível 10

### 5.10.1 – Resumo

Cappo decide procurar informações sobre Azazel, pois nunca tinha ouvido falar de uma pessoa com esse nome antes, decide ir falar com Angélico e Asmodeus para pegar informações.

### 5.10.2 – Material introdutório

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

### 5.10.3 – Objetivos

Falar com Angélico

Falar com Asmodeus

### 5.10.4 – Descrição física

B.Limbo, Lady Satã

### 5.10.5 – Mapa

B.Limbo, Lady Satã

### 5.10.6 – Caminho crítico

Sem caminho crítico

### 5.10.7 – Encontros

Falar com o Angélico

Conversar com o Asmodeus

### 5.10.8 – Nível passo-a-passo

* Depois de sair do banco, Cappo procurar informações sobre esse Azazel, com isso decide ir ao Lady Satã para pegar informações com Angélico
* Ao chegar na balada, fala com Angélico que diz não conhecer nenhuma pessoa com esse nome e pede para perguntar a Asmodeus sobre essa pessoa.
* Cappo chega na sala da gerência e questiona Asmodeus sobre o Azazel. Asmodeus conta a história do antigo restaurantes antes do bistrô, que era financiado pelo Mamon e o que aconteceu para que ele fosse fechado, diz que é apenas o que sabe e que deve procurar informações em outro lugar.

### 5.10.9 – Finalização do material

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

## 5.11 – Nível 11

### 5.11.1 – Resumo

Depois de pegar as informações com Asmodeus, Cappo decide invadir a sala do Mamon no banco para ver se descobre mais informações sobre as Azazel. Cappo consegue entrar na sala do Mamon e descobre um mapa da antiga cidade antes do bistrô ser construído e nesse mapa tem o antigo restaurante.

### 5.11.2 – Material introdutório

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

### 5.11.3 – Objetivos

Invadir a sala do Mamon

Descobrir informações

Sair do banco

### 5.11.4 – Descrição física

B.Limbo, Banco

### 5.11.5 – Mapa

B.Limbo, Banco

### 5.11.6 – Caminho crítico

Caso seja pego pelo Mamon ou pelos seguranças, deve fugir ou lugar, caso seja pego voltará para frente do banco.

### 5.11.7 – Encontros

Sem encontros

### 5.11.8 – Nível passo-a-passo

* Depois de sair do Lady Satã, Cappo vai até o banco, procurar informações sobre o Azazel.
* Cappo deve entrar no banco sem ser visto, passar pelos guardas e entrar na sala do Mamon
* Depois de entrar, Cappo deve procurar por pistas dentro da sala rapidamente, caso o Cappo ouça que o Mamon entre na sala, deve entrar rapidamente dentro de um armário e esperar que o banqueiro saia da sala.
* O item que o Cappo irá achar é um mapa da cidade antes dele chegar na cidade que mostrar um restaurante que fica no lugar da floresta que tem na cidade e que o dono desse restaurante se chamava Azazel.
* Depois de pegar o mapa, Cappo deve sair do banco sem ser visto

### 5.11.9 – Finalização do material

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

## 5.12 – Nível 12

### 5.12.1 – Resumo

Procura a antiga rua principal da cidade usando o mapa que o Cappo encontrou na sala do Mamon

### 5.12.2 – Material introdutório

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

### 5.12.3 – Objetivos

Localize o antigo restaurante

### 5.12.4 – Descrição física

B.Limbo

### 5.12.5 – Mapa

B.Limbo

### 5.12.6 – Caminho crítico

No caminho para achar o restaurante, Cappo será atacado por vários fantasmas

### 5.12.7 – Encontros

Sem encontros

### 5.12.8 – Nível passo-a-passo

* Cappo andará pelas ruas da cidade de B.Limbo para localizar o antigo restaurante.

### 5.12.9 – Finalização do material

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

## 5.13 – Nível 13

### 5.13.1 – Resumo

Depois que achar o antigo restaurante, Cappo deve entrar e observar para ver se tem alguém dentro dos destroços do restaurante, enquanto estiver escondido, Mamon irá chegar no restaurante para conversar com o Azazel, que irá ficar de frente para Cappo. Depois que Mamon for embora, Cappo deverá confirmar que foi o Azazel que destruiu o bistrô e detê-lo

### 5.13.2 – Material introdutório

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

### 5.13.3 – Objetivos

Entrar nos destroços do restaurante

Se esconder

Procurar por provas

Para Azazel

### 5.13.4 – Descrição física

B.Limbo, Antigo restaurante

### 5.13.5 – Mapa

B.Limbo, Antigo restaurante

### 5.13.6 – Caminho crítico

Cappo deverá enfrentar Azazel para prendê-lo

### 5.13.7 – Encontros

Encontro com o Azazel

### 5.13.8 – Nível passo-a-passo

* Depois que entrar no Antigo Restaurante, Cappo deve procurar por pistas dentro dos destroços.
* Enquanto estiver procurando por pistas, Cappo irá ouvir passos e deverá se esconder dentro de um armário que ver pela frente.
* Mamon vai passar pelo Cappo e conversar com Mamon sobre o Cappo investigar sobre o que aconteceu pelo bistrô, depois de uma conversa rápida, Mamon vai embora e Azazel volta para o fundo dos destroços.
* Cappo acha um sala com todas as informações sobre o bistrô e com isso confirma que foi realmente o Azazel que explodiu o bistrô.
* Assim que descobre Azazel aparece para o Cappo e entram em uma briga para ver quem bate em quem.
* Cappo consegue desmaiar o Azazel e o leva para o Lúcifer e Belzebu cuidarem.

### 5.13.9 – Finalização do materias

Textos com os pensamentos do personagem.

Briefing de Missão

l

|  |
| --- |
| 6 – Projeto Artístico |
| 6.1 – Arte conceitual **img070.jpg**  **Angélico.jpg**  **DSC_0772.JPG** 6.2 – Guias de Estilo    6.3 – Personagens **ByeBye.jpg**  **Cappocinno, o Protagonista (Cappo)**  **received_756661201155598.pngLúcifer**  **Bling Pronta.png Bling**  **ClockMan**  **Costureira**    **Behemoth** 6.4 – Ambientes   **Confessionario.png**    **6.5 – Itens**  **Itens1.png**  **Itens para realizar um missão de fazer café**  **ConceptComidinhas2.jpgConcept_cha.png.png**  **Moeda1.pngMoeda2.png**  **Moeda do jogo**  **6.6 – Cortes de Cena**         6.7 – Miscelânea **Logo1.png**  Logo do jogo  17342351_1295941193830784_663923970_o.png  **Menu inicial do jogo/Menu de opções**        **End.png**  **Créditos** |
|  |
| Barra de Vida18281024_1347792085312361_1069211444_n.jpg |

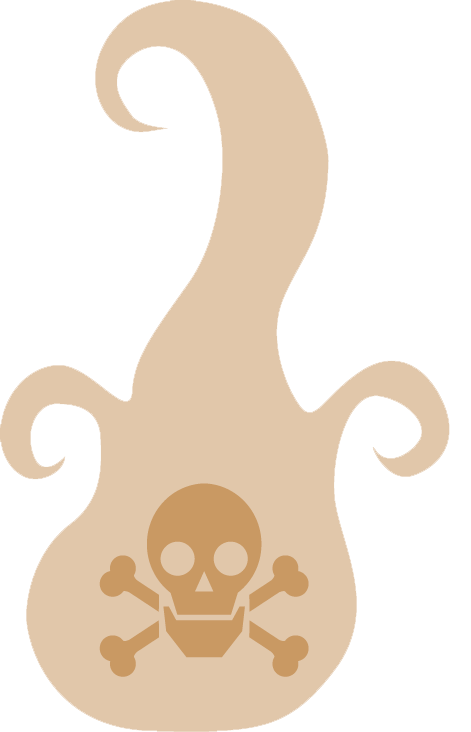
**Marca da Empresa**

****

**Logo do Game 1**

****

**Logo do restaurante**

****

|  |
| --- |
| 7 – Equipe |
| **Equipe de Produção e Concepção**  **Bárbara Brito :**Programação.  **Caroline Ruiz :** Concepts arts e graphic design.  **Jaqueline Faria:** Modelagem, texturas e animação.  **Natasha Flausino:** Roteiro, texturas e modelagem.  **Professores Auxiliares** |

**Reinaldo Ramos:** Ajudou nas áreas de programação, nos indicando nossos erros para melhorarmos os códigos.

**Fábio Musarra:** Nos ensinou as animações para podermos colocá-las no gameplay.

**Rogério Cardoso:**