

Universidade do Vale do Itajaí, Univali

Centro de Ciências Sociais Aplicadas - Comunicação, Turismo e Lazer

Design de Jogos e Entretenimento Digital - Florianópolis – 1º Per. 2016B

Professor: RAFAEL KOJIO

17220 - INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

LUNENIA

Por: Ademar Ferreira Cordeiro Junior

Florianópolis, 2016

1 - Visão Geral

LUNENIA é um jogo de ação com estilo oriental, onde o jogador está na pele do jovem **Malun** para acabar com a ameaça de um clã de guerrilheiros e um ser poderoso chamado **Etiam**.

2 - Gameplay / Jogabilidade

O jogo é de ação e possui uma progressão linear com pouca exploração do mapa, que dá um sentimento de mapa aberto, mesmo sendo fechado. As fases são mapas fechados de certas partes da cidade.

O protagonista utiliza uma espada para derrotar seus inimigos e evolui suas habilidades com a espada com o passar do jogo.

3 - História

Malun vivia sua vida como podia, pedindo esmola e roubando apenas o necessário para sobreviver. Certo dia ele decidiu roubar um velho que encontrou caminhando calmamente pelas estradas, porém ele falhou miseravelmente levando vários golpes de neutralização. Espantado, pediu desculpas e disse que queria apenas um pão ou trocado para um. O velho deu um sorriso, entregou um pão ao jovem, disse seu nome, **Maoga**. Eles foram conversando pelo caminho, até que **Malun** perguntou como ele fez aqueles golpes, então o sábio contou sua história e disse que estava disposto a ensinar tudo o que sabe para o garoto, desde que ele usasse esse conhecimento para o bem. **Malun** aceitou e tornou-se discípulo de **Maoga**.

O fim de **Maoga** se aproximava, pois já era um senhor de idade. Aproveitou os últimos dias que lhe restavam para preparar **Malun** para herdar a lendária espada de **Maoga**. A qual ele usaria para combater o crime ao invés de fazê-lo como fazia previamente em sua vida.

Certo dia **Malun** encontra um ser sombrio com uma fumaça escura saindo de si, destruindo os cristais da cidade, estes que acreditava fazer o bem para a cidade. **Malun** corre em direção à entidade querendo atacá-lo, porém ele é bloqueado por

uma barreira invisível. O garoto pergunta quem é a entidade, esta responde com uma voz ecoada seu nome, **Etian**, e diz que não quer fazer mal. Então ela desaparece.

Malun decide avisar os **Guerrilheiros**. Eles contam que a entidade é um traidor que fez um culto para obter os poderes e agora vai destruir o planeta inteiro. Como os **Guerrilheiros** sabiam do potencial de **Malun**, eles passam trabalhar juntos para proteger os cristais.

Noutra noite **Etian** ataca novamente, mas dessa vez, **Malun** tem companhia. Uma longa batalha acontece e o final é a derrota da entidade, que é capturada e lavada para a cede dos **Guerrilheiros**. Sentindo-se vitorioso, **Malun** vai para casa de com sentimento de vitória.

Desde o acontecido, os cidadãos de **Lunenia** andam muito estranho, desanimados e indiferentes. **Malun** sabia que havia algo de estranho, e todos os sinais apontavam para os **Guerrilheiros**. Então ele decide investigar, vai entrar na área proibida dos **Guerrilheiros**. Lá ele encontra um centro de pesquisa e dentro desse centro, **Etian**. Ele descobre também, que os **Guerrilheiros** estavam sugando a energia de **Etian** e da cidade, e armazenando em dois enormes tubos. **Malun** encontra nos fundos desse centro, outro tubo de armazenamento, porém este estava quebrado.

O jovem precisava fazer alguma coisa para impedir, é então que ele é descoberto pelos guardas. Sem ter tempo para pensar ele decide quebrar o tubo de energia positiva. A energia entra no corpo do jovem e então ele ganha diversos poderes. **Malun** salva **Etian**, que conta sua história.

Malun enlouquece com poder e começa a destruir todas as instalações dos **Guerrilheiros**. **Etian** intervém antes que o jovem destruísse a toda **Lunenia**. **Malun** com um sorriso diz: “a energia pode até ser boa, mas eu não sou”, então os dois começam uma intensa luta que acaba por destruir a ambos em uma explosão que devolve toda a energia às pessoas como neve branca e negra caindo pela cidade.

Sem mais os **Guerrilheiros** e os cristais, o povo de **Lunenia** volta sua vida normal, agradecendo todo dia as duas energias que os salvaram.

4 - A Cidade

Lunenia é uma linda cidade construída no topo de uma cordilheira, com cachoeiras e bosques nas planícies no topo das montanhas.

Possui uma bela fauna de aves silvestres veados e coelhos. A maior parte da vegetação é constituída por cerejeiras e arbustos que passam a maior parte do ano com flores. O vento leva as flores e folhas de cerejeira através da cidade, cobrindo as casas e estradas.

As casas de estilo oriental são construídas nas paredes e nas planícies das montanhas. Os lugares são conectados por pontes e plataformas de madeira.

A cidade possui cristais azuis gigantes que flutuavam pelos meios da cidade e por cima dela. Estes cristais são obra dos **Guerrilheiros**, eles sugam a energia excessiva das pessoas, que pensam que na verdade trazer energias positivas para elas.

5 - Os Guerrilheiros

Os **Guerrilheiros** são uma organização de guerrilheiros que tem o objetivo de trazer balanço e harmonia para o povo de **Lunenia**. Todavia as pessoas já são naturalmente pacifistas e calmas, tentavam evitar o caos. Os **Guerrilheiros** acreditam que tanto bem quanto mal em excesso trará o caos ao mundo, então eles tentam

diminuir a desarmonia de **Lunenia**, que possui excesso de energias positivas. Os civis acreditam que essa organização trará a paz total para **Lunenia**.

6 - Personagens

Malun, 16: Criado nos becos de **Lunenia** por conta própria, teve que se adaptar a movimentar-se pelos telhados e saber todos os caminhos e atalhos da cidade para poder roubar e fugir da maneira mais eficiente, quando pedir com educação não funcionava para garantir-lhe o pão de cada dia. Ele é um jovem egoísta que sempre quer aparecer. As coisas o sobem à cabeça muito facilmente.

Etian, 36: Possui um estilo “dark” o que causa confusão, pois ele é um homem benigno. Entrou para os **Guerrilheiros** com o pensamento, como todos, de que eram pacifistas. Um dia ele sofre um acidente com uma máquina de energia negativa enquanto se esgueirava pelas áreas secretas das instalações dos Guerrilheiros. Desde então ele usa esses poderes para impedir os **Guerrilheiros** de acabar com **Lunenia** e o mundo.

Maoga, 87: Um feliz sábio e perito em Kendo e luta corpo a corpo. Um dia encontra **Malun** que tentou roubá-lo. Ao ver a vontade inocente e incorrupta do jovem decide ensinar-lhe tudo o que sabe.