**GDD BASE DE KEIN WASSER**

Kein Wasser

Estilo Donkey Kong / Secret of Evermore / Out of This World;

Habilidades físicas, armas de curto alcance (facão, canivetes , etc) e de longo alcance (besta, foices com corrente, chicotes, arpões, etc);

Desenvolvendo a partir das atividades do jogo, adquirindo skills;

**BREVE HISTÓRIA**

Em um futuro pós-apocalíptico, a Terra, passou por vários problemas, o mais grave deles foi a redução exacerbada da quantidade de água doce e o controle dessa pouca quantidade na mão de poucos, e num desses lugares encontramos nosso personagem principal Kein, que vive numa vila na beira d’O Grande Rio, que não passa de um filete de água, toda a água da cidade é “oferecida” pelos “Homens Bons” a partir de um valor absurdo.

Com a missão de descobrir uma nova fonte de água, Kein, sai de sua vila em direção à Grande Muralha, através de um mapa deixado pelo seu avô, em cada lugar que ele passar ele encontrará vários inimigos e conhecerá mais sobre os Homens Bons e o verdadeiro propósitos deles com seu povo, a partir de um aliado pouco convencional.

**ARCOS DO JOGO**

**Primeiro Arco - Dried Forest –** nosso personagem principal adentra a floresta para ir em direção ao Local-que-ninguém-voltou, mas ao encontrar o rei Bestante, quase morre e é salvo por uma criatura semelhante a um Lobo (seu helper);

* **Cenário Base -** Uma Floresta com árvores mortas, secas com galhos encarquilhados, semelhante à caatinga.
* **Cores Bases -** Tons de terra, tons ocre, laranja-terra, amarelo-queimado.

Fase 1 - Parte 1 - Parte da floresta queimada: O Jogador andará pela fase, desviando de obstáculos e inimigos humanoide;

Parte 2 - Parte da Areia Areia Movediça: Jogador vai subir entre os galhos das árvores e se move entre arvore e arvore, ele vai desviar dos inimigos e obstáculos e não pode tocar no chão.

Parte 3 - Rei Bestante: O Personagem lutará com o Rei, se vencer, irá receber a arma do rei e ficar mais forte.

Obs.: No final o rei vai trapacear para ele não ganhar e então o companheiro salva a vida do personagem

**Segundo Arco – The Sand Sea –** Ele precisa cruzar o Mar de areia para chegar em NoOne City.

**Cena 1:** Atravessando o Mar de areia, ele encontra alguns integrantes da gangue dos Sandman que o desafiam a uma corrida para deixá-lo passar em segurança.

Após vencer a corrida, os Sandman (homens d’areia) se voltam contra ele e dizem que nunca o deixariam passar e nosso herói tem que lutar pela sua vida mais uma vez.

Corrida

**Cena 2:** No meio do caminho ele encontra um scooter (que plana um pouco acima do nível do chão) ao chegar quase no fim do Mar ele enfrenta Layuona a Rainha dos Homens d’Areia...Antes de morrer Layuona entrega ao nosso personagem a chave negra e o alerta...cuidado com os Warloks…

Perserguição + Luta pelo Chefão

Obs.: Troca da visão lateral para visão de cima

* **Cenário Base -** Uma deserto, semelhante ao deserto de Mad Max .
* **Cores Bases -** Tons de areia, do laranja ao amarelo, ou branco.

**Terceiro Arco – NoOne City –** chegando em NoOne City, você encontrará Tertulius um cientista quase morto...e ele lhe pede que destrua o laboratório 16, que fica no meio da cidade, para chegar lá, ele deve enfrentar o povo Warlock, seres bestiais geneticamente modificados, ao chegar no lab. 16, ele enfrentará a Criatura Indescritível uma quimera cheia de braços, pernas e cabeças que lança ácido, ao derrotá-la nosso personagem encontrará uma porta e ele utilizará a chave negra, ao abrir ele chega na Central de Controle da Cidade e lá ele verá alguém na tela o líder do Povo do Lugar-Que-Ninguém-voltou – Weissmann; Weissmann parabenizará nosso herói e dirá que até pr’um humano de gene ruim ele chegou bem longe mas que dali ele não passará, o vídeo se desliga e o nosso ajudante revela toda a sua história, e faz um pacto com o nosso personagem para que ele o ajude a chegar no Lugar e enfrente Weissmann, assim o garoto terá a água pro seu povo e ele terá a vingança que ele tanto quer.

* **Cenário Base -** Cidade totalmente destruída, com uma atmosfera nublada, cheia de prédio destruídos tombados no chão, ossadas, muitas fogueiras acesas e muitas carcaças de carros.
* **Cores Bases -** Tons de cinza, azul escuro, azul=chumbo, tons de preto, branco, laranja e vermelho escuro.

Parte 1 - Cidade - Escapar de obstaculos e inimigos

Parte 2 - Sonda: Escapar dos inimigos, se caso o inimigo perceber, eles lutam.

Parte 3 - Chefão: Quimera

**Quarto Arco – Lugar-Que-Ninguém-voltou –**

**Cena 1:** Antes de chegar a Grande Represa, nosso herói passa por uma área totalmente reforçada com segurança, em que ele, para não ser percebido pelos guardas, ele disfarça de funcionário e anda com cuidado, caso fizer um movimento falso, a segurança matar ele.

Parte 2: Dentro da represa, passaria de inimigos, armadilhas e obstáculos.

**Cena 2:** Chegando lá ele encontrará a Grande Represa junto com o ajudante ele atravessará a Muralha e verá um grande lago, e no meu dele uma grande construção, uma fábrica, indo até o centro dela ele encontrará Weissman o líder dos Homens Bons, que agora está modificado geneticamente, a primeira luta é do ajudante que revelará que ele é uma Quimera de um ser humano com lobos e que queria se vingar de Weissmann, por todos os experimentos genéticos que ele sofreu, com ele eu ocasiona morte do ajudante em seguida nosso personagem enfrentará Weissman, e o derrotará, ele encontrará o painel de controle da fábrica e abrirá as comportas da represa e o Grande rio voltará a ter vida.

* **Cenário Base -** Uma grande represa, localizada num lugar frio e no meio dela uma fortaleza metálica como se fosse uma ilha.
* **Cores Bases -** Tons de cinza, verde metálico, tons de preto, tons de branco.