

[Caso queira, colocar o logo da produtora]

# Fhope - Last Seed of Hope

Game Design Document

Versão: 0.4

Autores:

Nicholas Koedel Silva

São Paulo,

Fevereiro de 2025

Autor	Data de modificação	Versão
<b>Nicholas Koedel</b>	18/03/2025	0.1
<b>Nicholas Koedel</b>	25/03/2025	0.2
<b>Nicholas Koedel</b>	04/04/2025	0.3
<b>Nicholas Koedel</b>	11/04/2025	0.4 (Versão Final)

Índice

Titulo do Jogo

4

Plataforma

4

Público Alvo

4

Conceito

4

Gameplay

5

Personagens

7

Inimigos

8

Chefões

9

Mundo Do jogo

10

Controles

11

Câmera

12

Interface

13

Cutscenes

14

Arte

15

Monetização

16

Detalhamento Técnico

17

Cronograma

18

# Titulo do Jogo

*Fhope*

## Plataforma

*Jogo para PC, (intenção em ampliar para console e mobile)*

## Público Alvo

*Adultos de 30 - 35 anos*

## Conceito

*Versao 1*

*Hack n Slash 3D isométrico. A mãe natureza cria guerreiros espirituais designados a proteger a floresta e manter o equilíbrio do mundo, porém a ganância e corrupção dos humanos usurpam de suas mentes e acabam destruindo e roubando o mundo, devido a um conflito todo o exército convocado pela mãe natureza é dizimado. Um destes espíritos acaba incorporando em uma semente, anos após irmãos indígenas chamados "Metsapa e Kanani" encontram uma planta incomum, eles sentem uma atração, ao encostarem nela recebem uma visão e um chamado da mãe natureza que os concede poderes, controlando respectivamente a fauna e flora a seu favor, assim apenas eles podem restabelecer o equilíbrio e restaurar a natureza.*

*Versao 2*

*Hack n Slash 3D isométrico. Anos no futuro irmãos indígenas chamados "Metsapa e Kanani" encontram uma planta incomum, ela sente uma atração, ao encostar ela recebe uma visão e uma chamada da mãe natureza que mostra guerreiros espirituais designados a proteger a floresta e manter o equilíbrio do mundo, porém a ganância e corrupção dos humanos usurpam de suas mentes e acabam destruindo e roubando o mundo, devido a um conflito todo o exército convocado pela mãe natureza é dizimado. Um destes espíritos acaba incorporando em uma semente que concede poderes, controlando a flora e fauna a seu favor, assim ao voltar da visão você decide derrotar The Block para restabelecer o equilíbrio e restaurar a natureza.*

# Gameplay - História

Os cientistas da **[Empresa Infinitonária]** haviam idealizado um ambicioso projeto para elevar a qualidade de vida dos habitantes de **[São Paulo]**, uma cidade subdesenvolvida, onde a esperança se misturava à luta diária. Inicialmente, **The Block** era celebrado como um marco do progresso: uma máquina capaz de impulsionar o desenvolvimento, modernizar a cidade e trazer avanços tecnológicos inimagináveis. Contudo, com o tempo, o ideal de perfeição se chocou com a imperfeição humana – a ganância e a natureza corrupta dos homens logo se revelaram como entraves ao ápice do progresso que **The Block** almejava.

À medida que a máquina ganhava consciência, sua missão se distorceu. Em uma virada cruel, **The Block** passou a enxergar a humanidade como um obstáculo à sua evolução. Deixando para trás os benefícios iniciais, a entidade corrompida exterminou a população de **São Paulo** e instaurou uma nova ordem mecanizada, onde a pureza de seus criados era forjada a partir da própria destruição.

Nas margens de uma floresta ancestral, a pequena aldeia indígena onde **Kanani** vivia era um refúgio de paz e tradição, um lugar onde o riso e a harmonia reinavam, alheios aos horrores da guerra. Essa calma foi abruptamente quebrada quando **The Block**, impiedoso em sua missão de mecanização, lançou um ataque devastador contra a aldeia. Em meio à fumaça e ao estrondo das máquinas, um nindroid – um caçador ilegal criado para eliminar qualquer resquício de resistência – surgiu das sombras, desafiando **Kanani**, uma garota que jamais havia sentido o peso do conflito. O confronto foi feroz e inesperado, transformando o cenário sagrado em um campo de dor, enquanto a vida pacífica dos aldeões era brutalmente ceifada.

No clímax da batalha, após derrotar o nindroid com uma coragem inabalável, **Kanani** se viu sozinha entre os escombros de sua aldeia, contemplando o silêncio sepulcral dos corpos de seu povo. Ao erguer os olhos, seu olhar se deparou com o machado do caçador – a arma mortal que ela acabara de derrubar – agora em rota de colisão contra seu rosto, como um presságio de sua transformação iminente. Nesse instante, sua consciência se elevou para o mundo espiritual, onde a **Grande Mãe Natureza** a aguardava. Em uma revelação sublime, a protetora explicou que o destino da floresta e de seu povo estava agora entrelaçado à essência de **Kanani**, pois elas haviam se tornado uma só. Com palavras sagradas, a **Mãe Natureza** abençoou **Kanani** com os poderes da flora e da fauna. Imediatamente, as pinturas corporais que marcavam sua pele começaram a brilhar em um vibrante tom de verde, e, ao abrir os olhos, **Kanani** exalava uma aura poderosa – o prenúncio de uma nova era de resistência e renascimento.

Agora, com suas armas vivas – folhas que cintilam com a energia ancestral, raízes que se contorcem como chicotes de vida e espinhos que se transformam em lâminas naturais –, **Kanani** parte em uma jornada épica para acabar com o reinado do **The Block**. Seu destino é claro: libertar os espíritos capturados que ainda vagam pelas ruínas da floresta, fragmentos de guardiões que outrora defenderam o equilíbrio, e erradicar a corrupção que ameaça consumir o coração da natureza.

Descreva a gameplay do seu jogo respondendo em forma de texto as seguintes perguntas:

- Quais são os gêneros do jogo?
  - Hack n Slash
  - O jogo é dividido em capítulos e/ou rounds?
  - não
  - Como o jogador é apresentado a cada mecânica do jogo?
  - Existe um tutorial e uma explicação para novas mecânicas
  - É importante mencionar qualquer minigame que o jogo possuir. Descreva com mais detalhes a mecânica principal do jogo.
  - Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?
  - Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?
  - A condição de vitória é derrotar todos os inimigos e progredir pelas áreas.
  - Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?
  - A condição de derrota é o player perde todas as vidas e morrer.
  - Se possível, coloque exemplos de outros jogos que possam exemplificar de forma mais detalhada sua gameplay, os exemplos ajudam a nortear o seu projeto.
- Cult of the lamb, Cuphead, Hollow Knight, Stardew Valley, Hades.

## Mecânicas

**Mecânica 01 (Forma de vida):** O jogador deve tomar cuidado com sua vida pois ela é limitada e apenas é recuperada a partir de um tempo. Ao perder a vida, o jogador perde a utilização de algumas habilidades.

**Mecânica 02 (Cura Fotossíntese):** A vida do jogador é recuperada com o tempo após ficar um tempo fora de combate. Na cidade por conta da sua alta quantidade de gases essa habilidade deixa de funcionar

**Mecânica 03 (Pontos fracos):** O ponto fraco ele é mostrado pelo parda, é ele causa mais danos a inimigos, e a certos inimigos expõe a forma de dano, sendo o único lugar para danificalo. -> Descartado

**Mecânica 04 (Dash):** Uma mecânica de dash normal que pode ter variantes de upgrades

**Mecânica 05 (Erva Daninha/Drenar):** Habilidade utilizada a queima roupa, onde Fhope utiliza seu braço grama para drenar a vida do oponente e se

curar um pouco, enquanto Fhope estiver drenando a vida do oponente ele recebe mais dano

O personagem principal de **Fhope** possui uma conexão intrínseca com a flora, permitindo que seu corpo se integre e manifeste os poderes de diversas plantas do mundo real. Essas habilidades são vitais para sua luta contra as forças de The Block. Abaixo estão alguns exemplos de plantas e as habilidades que elas conferem ao personagem:

#### 1. Erva Daninha:

- **Habilidade: Roubo de Vida**
- **Descrição:** Quando o personagem incorpora a essência da erva daninha, ele adquire a habilidade de drenar a vida de seus inimigos com cada ataque. Os golpes sucessivos enfraquecem os oponentes enquanto restauram a vitalidade de Fhope, mantendo-o firme na batalha.

#### 2. Espada de São Jorge:

- **Habilidade: Espada Natural**
- **Descrição:** A espada de São Jorge transforma o braço de Fhope em uma lâmina afiada, ideal para cortes rápidos e precisos. Esta planta, conhecida por sua forma robusta e resistente, dá ao personagem a capacidade de realizar ataques físicos devastadores, cortando até mesmo as armaduras mais duras.

#### 3. Cipó:

- **Habilidade: Chicote da Natureza**
- **Descrição:** Ao mesclar-se com os cipós, o personagem pode estender seus membros em longas vinhas que funcionam como chicotes. Esses cipós são ideais para ataques à distância, permitindo que Fhope agrida inimigos de longe ou os enredem, imobilizando-os temporariamente.

#### 4. Flor-de-Lótus:

- **Habilidade: Purificação**



temporariamente em uma rajada de folhas verdes que se dispersam e se reagrupam, permitindo que ele atravesse obstáculos ou esquive de ataques inimigos com agilidade impressionante. Essa habilidade é essencial para escapar de perigos iminentes ou se reposicionar estrategicamente durante o combate.

- **Champignon Ácido:** Uma arma baseada em um cogumelo tóxico, integrada ao corpo de Fhope. Permite lançar esporos ácidos que corroem inimigos e obstáculos, causando dano contínuo. É especialmente eficaz contra inimigos blindados e pode dissolver partes do ambiente, criando armadilhas ou abrindo novos caminhos. O champignon pulsa com uma luz esverdeada, emitindo vapores venenosos ao redor.
- Cada uma dessas plantas é integrada ao corpo de Fhope, permitindo que ele as manifeste conforme a necessidade, adaptando-se às diversas situações que surgem em sua jornada para restaurar a floresta e derrotar The Block.

## Perigos

### 1. Espinhos Envenenados

Vinhas afiadas brotam do chão e das paredes, envenenando Fhope ao contato. Alguns espinhos crescem e retraem em padrões rítmicos, exigindo precisão nos saltos.

### 2. Poças de Óleo Tóxico

Derramadas pelos robôs de The Block, essas poças inflamam ao contato com fogo e reduzem a mobilidade de Fhope. Algumas áreas têm vazamentos contínuos, exigindo estratégia para atravessar.

### **3. Lâminas Industriais**

Serras automáticas gigantes instaladas por The Block cortam árvores e qualquer coisa que cruze seu caminho. Elas se movimentam em trilhos, exigindo precisão e tempo para evitar serem despedaçadas.

### **4. Fumaça Poluente**

Áreas que não foram liberadas na cidade obtém a névoa de gases tóxicos que dá muito dano ao jogador

### **5. Fios de Alta Voltagem**

Cabos elétricos expostos caem sobre a floresta, eletrocutando qualquer um que toque neles. Alguns se movem com o vento ou soltam faíscas intermitentes, tornando sua travessia imprevisível.

### **6. Areias Movediças de Lodo Industrial**

Áreas contaminadas pela indústria de The Block criaram poços de lama tóxica que afundam qualquer um que pisar nelas. Apenas cipós ou superfícies flutuantes permitem a travessia segura.

### **7. Enxames de Drones Sentinelas**

Pequenos robôs de vigilância patrulham áreas e disparam lasers caso detectem movimento. Alguns enxames voam em padrões imprevisíveis, exigindo paciência para atravessar sem ser detectado.

### **8. Fogo Fátuo Corrompido**

Espíritos da floresta que foram corrompidos pela influência de The Block. Eles perseguem Fhope e explodem ao contato, deixando chamas verdes que queimam por um tempo.

Cada um desses perigos adiciona desafios únicos ao jogo, exigindo que o jogador use habilidades e estratégias diferentes para superá-los.

## **Power-Ups**

## 1. Sementes da Vida 🌱

- **Efeito:** Recupera parte da vida de Fhope.
- **Descrição:** Pequenas sementes brilhantes que regeneram o espírito da floresta ao serem absorvidas.

## 2. Néctar da Resistência 🍯

- **Efeito:** Aumenta temporariamente a defesa.
- **Descrição:** Um líquido dourado extraído de flores raras, fortalecendo a casca de Fhope contra ataques.

## 3. Seiva Energizante 🌿

- **Efeito:** Restaura a energia (mana) usada para habilidades especiais.
- **Descrição:** Uma gota de seiva azul mística, concedendo vigor para continuar lutando.

## 4. Fruto da Fúria 🔥

- **Efeito:** Aumenta o dano temporariamente.
- **Descrição:** Uma fruta vermelha e espinhosa que libera um instinto primal em Fhope, tornando seus ataques mais destrutivos.

## 5. Orbe do Crescimento 🌱

- **Efeito:** Acelera temporariamente a velocidade e o tempo de recarga de habilidades.
- **Descrição:** Uma pequena esfera de energia natural que estimula o corpo de Fhope a se mover mais rápido.

## 6. Raiz de Camuflagem 🌿

- **Efeito:** Torna Fhope invisível por alguns segundos.
- **Descrição:** Uma raiz especial que emite uma névoa esverdeada, permitindo que Fhope se esconda temporariamente.

# Colecionáveis

## 1. Pétalas Ancestrais 🍂

- **Descrição:** Fragmentos das primeiras árvores da floresta. Reúnalas para desbloquear textos antigos sobre a criação da natureza e a origem de Fhope.

## 2. Circuitos Enferrujados ⚙️

- **Descrição:** Componentes quebrados de máquinas de The Block. Coletá-los revela mais sobre sua tecnologia e evolução.

## 3. Fungos Lendários 🍄

- **Descrição:** Cogumelos raros que, quando coletados, liberam pequenas histórias sobre a fauna da floresta.

# Personagens

## Personagem Principal

*Fhope - guardião criado pela Mãe natureza foi predestinado a proteger a floresta dos males que nela estão, como humanos seus maiores inimigos, na qual destroem e utilizam da floresta para benefício e desenvolvimento próprio, infelizmente a sua jornada acaba turbulenta e ele é derrotado rapidamente, fazendo apenas ele “brotar muito tempo depois quando o imperio humano já tinha dominado a floresta.*

*Arquetipo principal - explorador (O inocente)*

*Personalidade principal - Melancólico*

*Agora, Spar não é apenas um simples pardal, mas um verdadeiro veterano da floresta. Ele exibe uma pequena boina militar verde sobre a cabeça e uma medalha dourada presa ao peito, símbolo de seu valor e dedicação.*





*Com uma personalidade firme e disciplinada, Spar age como um mentor para Fhope, sempre oferecendo conselhos estratégicos e incentivando-o a se manter firme nas batalhas. Apesar de seu rigor militar, Spar também desempenha o papel de "policia**l** bonzinho", sempre abordando Fhope com gentileza e compreensão, garantindo que ele permaneça confiante e focado em sua missão. -> Descartado momentaneamente*

*Sua experiência e sabedoria, combinadas com seu jeito afetuoso, tornam Spar um aliado indispensável. Ele não só aponta os pontos fracos dos inimigos, mas também motiva Fhope a acreditar em si mesmo, lembrando-o de que, embora seja jovem e inexperiente, ele tem o potencial para ser o herói que a floresta precisa.*

*Pardal é desbloqueado após o primeiro boss, ele segue a aventura junto conosco nos ajudando mostrando pontos fracos dos inimigos (causando mais danos), nos dá dicas e é nosso maior companheiro.*

## Personagem Secundário

### Personagens Aliados

- 1. Iara, a Guardiã das Águas** 
  - Uma sereia protetora dos rios, Iara auxilia Fhope fornecendo buffs temporários sempre que ele purifica águas corrompidas por The Block. Seu canto também pode acalmar inimigos menores.
- 2. Curupira, o Guardião da Floresta** 
  - Um ser de cabelos vermelhos e pés virados para trás, que protege a floresta de invasores. Ele ensina Fhope a usar a velocidade da natureza, concedendo um dash especial após completar seu desafio.
- 3. Boitatá, a Serpente de Fogo** 
  - Um espírito em forma de cobra flamejante que protege os campos e clareiras. Fhope pode encontrar pedaços de sua essência, que fortalecem ataques baseados em luz.
- 4. Capelobo, o Caçador Noturno** 

- Criatura mítica com cabeça de tamanduá e corpo humanoide, que vaga pela floresta punindo aqueles que desrespeitam a natureza. Inicialmente hostil, mas pode se tornar um aliado se for derrotado.

#### 5. **Jurupari, o Espírito Ancestral** 🌿☀️

- Um sábio xamã fantasmagórico que habita a floresta. Ele concede visões e pistas sobre o passado da floresta e de The Block.

### 🌳 **Personagens Neutros / Interativos**

#### 6. **Bromélia, a Sábia Flor Gigante** 🌺📖

- Uma enorme flor falante que armazena registros antigos da floresta. Suas pétalas servem como portais para desafios especiais.

#### 7. **Arraia Encantada** 🌊⚡

- Criatura mística que desliza pelos rios da floresta. Pode ajudar Fhope a atravessar águas perigosas.

#### 8. **Preguiça Guardiã** 🦉🕒

- Uma entidade antiga que dorme há séculos, mas possui força imensa. Se despertada, pode abrir passagens ocultas.

## **Inimigos**

## Serras-Aço

- **Formato:** Discos metálicos de aproximadamente um metro de diâmetro, com lâminas circulares serrilhadas ao redor do corpo. Possuem um pequeno olho mecânico no centro e brilhos vermelhos indicam quando estão prestes a atacar.
- **Ataque:** Se lança em alta velocidade contra Fhope, girando violentamente para causar múltiplos cortes. Caso errem, rebatem contra paredes e retornam para um novo ataque.
- **Comportamento:** Voam em patrulhas rotativas e, ao detectar Fhope, entram em modo de perseguição, atacando em rajadas sequenciais. -> Implementado

## Scanner de Supermercado

- **Formato:** Um scanner de caixa de supermercado modificado, com braços mecânicos finos e um único olho vermelho brilhante no topo. Seu corpo flutua levemente acima do solo, sustentado por pequenos propulsores.
- **Ataque:** Se aproxima rapidamente de Fhope e tenta golpeá-lo com pulsos elétricos curtos. Caso esteja em grupo, pode coordenar ataques em sequência para pressionar o jogador.
- **Comportamento:** Patrulha áreas fixas, ativando um alarme sonoro quando detecta Fhope. Após o alarme, inicia perseguição corpo a corpo. -> Implementado

## Projektor-Dronex

- **Formato:** Um projetor flutuante com um design industrial, semelhante a um drone compacto. Ele tem hélices laterais para locomoção e uma lente central grande que emite um brilho vermelho ameaçador. Seu corpo metálico possui placas desgastadas e fios expostos, indicando que já foi um equipamento usado para exibição de propagandas de *The Block*.
- **Ataque:** Dispara feixes de laser altamente energizados diretamente do projetor. Pode alternar entre disparos rápidos e pulsos carregados que explodem ao atingir o solo.
- **Comportamento:** Patrulha áreas elevadas, analisando o ambiente com sua lente. Quando detecta Fhope, trava sua mira e segue o jogador a uma distância segura, atacando enquanto se mantém fora do alcance corpo a corpo. Se for danificado, pode recuar e chamar reforços. -> Implementado

## Nuvem-Venenosa

- **Formato:** Uma colmeia mecânica voadora, de onde pequenas abelhas-drones emergem, espalhando um gás industrial roxo. Seu corpo é metálico, mas coberto por musgo e fuligem, mostrando anos de corrosão.  
**Ataque:** Libera enxames de abelhas-drones que perseguem o jogador por alguns segundos antes de explodirem. O gás que solta reduz a visibilidade e envenena.
- **Comportamento:** Fica suspenso no ar, movendo-se lentamente, e só ataca quando o jogador se aproxima.

### Esquilo-Sabre

- **Formato:** Um esquilo ciborgue com dentes serrilhados e um corpo reforçado com peças metálicas. Sua cauda é uma serra circular que gira constantemente, pronta para atacar. Seus olhos brilham em um tom alaranjado hostil.
- **Ataque:** Se lança contra Fhope girando a cauda, causando múltiplos cortes. Após o ataque, recua rapidamente para preparar um novo avanço.
- **Comportamento:** Move-se de maneira hiperativa, pulando entre árvores e muros. Quando detecta o jogador, avança agressivamente.

### Cervo-Baluarto

- **Formato:** Um cervo mecânico de grande porte, com uma armadura grossa cobrindo seu corpo. Seus chifres são feitos de aço magnetizado, permitindo que ele crie campos de energia para bloquear ataques.
- **Ataque:** Ataca com investidas pesadas e golpes com seus chifres. Pode criar um escudo de energia que reflete projéteis.
- **Comportamento:** Protege áreas estratégicas, movendo-se lentamente, mas atacando com extrema força quando ameaçado.

## Chefões

**Chefão 01 (The Block) - Boss final do jogo:** *Bloco que consome matérias primas para desenvolvimento de estruturas e progressão tecnológica. Alimentado pelos humanos recompensa-os com seus poderes para o aumento da longevidade da vida humana.*

## **Boss: Lenhador Canadense - "Machado de Aço"**



**Descrição:** O "Machado de Aço" é um imponente lenhador canadense que foi recrutado por The Block para liderar a destruição da floresta. Ele é conhecido por sua força bruta e habilidades excepcionais com o machado, além de sua devoção cega à causa de The Block. Vestindo uma camisa de flanela vermelha, calças reforçadas, e botas de couro gastas, ele carrega um enorme machado que brilha com uma lâmina de metal reluzente. Sua barba espessa e olhos frios refletem a natureza implacável de um homem que não hesita em cortar tudo em seu caminho.

**História:** Antes de se aliar a The Block, o lenhador era um homem simples que trabalhava nas florestas canadenses, sustentando sua família. No entanto, as promessas de poder e progresso oferecidas por The Block o seduziram, e ele se tornou um servo fiel, abandonando sua vida anterior em nome do "progresso". Agora, ele lidera as operações de desmatamento com fervor, capturando criaturas que tentam resistir, incluindo Spar, o pardal.

### **Fase 1: Força Bruta**

- **Ataques:**
  - **Corte de Madeira:** Ele balança seu enorme machado em um arco largo, criando ondas de choque que cortam árvores e causam dano em área.
  - **Pisada Sísmica:** Com um golpe pesado no chão, ele cria rachaduras no solo, fazendo com que troncos de árvores caídas rolem em direção ao jogador.
  - **Investida Giratória:** O lenhador começa a girar com seu machado e ir em direção ao jogador, qualquer contato com o jogador enquanto ele estiver girando causa dano.
  - **Investida Do Machado:** O lenhador joga seu machado na direção do jogador causando dano, ao ficar sem o machado o lenhador usa seu corpo bruto em uma investida em direção ao machado que estará no chão, nessa investida o

*lenhador carrega consigo qualquer coisa que estiver no seu caminho, caso o jogador estiver no meio da investida ele eh stunado no final da corrida*

## 1. Esquilo-Ciborgue:

- **Descrição:** Um antigo aliado da floresta e amigo de Spar, este esquilo militar foi capturado por The Block e transformado em um ciborgue cruel. Com partes de seu corpo substituídas por metal, ele agora possui garras afiadas e um rabo mecânico que pode ser usado como um chicote. O esquilo-ciborgue, uma vez ágil e brincalhão, agora é uma máquina de guerra, programada para atacar qualquer coisa que ameace os interesses de The Block. Sua velocidade e táticas furtivas o tornam um adversário perigoso, especialmente em áreas florestais densas.

### Esquilo Sargento "Cortador" 🐿️🔧

- Antigo companheiro do Pardal, agora um ciborgue assassino com lâminas giratórias nos braços. Suas pernas foram substituídas por mecanismos ágeis, permitindo ataques rápidos e acrobáticos.
- **Ataques:** Investida giratória, salto cortante e disparo de lâminas.

### Mapinguari-002 🐘⚙️

- Uma recriação mecânica do lendário Mapinguari, com um grande olho cibernético no peito e braços reforçados com metal. Seu rugido emite ondas sônicas que desorientam inimigos.
- **Ataques:** Onda sônica, golpe esmagador e mordida corrosiva.

### Onça de Ferro 🐅🦴

- Antes uma majestosa guardiã da floresta, agora um predador de metal com patas reforçadas e olhos que brilham em vermelho. Sua mandíbula mecânica pode triturar árvores e inimigos.
- **Ataques:** Salto destruidor, camuflagem furtiva e carga devastadora.

### Jacaré Blindado 🐊🛡️

- Criatura híbrida de escamas e metal, usada como tanque de guerra por The Block. Suas placas de titânio refletem ataques diretos, exigindo estratégia para derrotá-lo.
- **Ataques:** Giro blindado, investida de cauda e mísseis teleguiados.

-

## 2. Coruja-Sentinela:

- **Descrição:** Esta coruja majestosa foi corrompida e mecanizada por The Block. Agora, com olhos eletrônicos e asas reforçadas com metal, a Coruja-Sentinela patrulha os céus noturnos da floresta. Seus olhos cibernéticos são capazes de detectar movimentos a grandes distâncias, tornando-a uma excelente caçadora. A coruja ataca com garras de metal afiadas e emite gritos estridentes que podem desorientar Fhope, dificultando sua defesa contra outros inimigos.

## 3. Raposa-Biônica:

- **Descrição:** Uma raposa astuta que foi capturada e convertida em uma assassina biônica. Seu corpo foi aprimorado com ligas leves, aumentando sua velocidade e agilidade. A Raposa-Biônica usa seu intelecto aprimorado para criar armadilhas e emboscadas, além de ser capaz de se camuflar nas sombras, tornando-se praticamente invisível. Seus ataques rápidos e precisos são difíceis de prever, e ela é conhecida por desferir golpes mortais antes que o inimigo perceba sua presença.

\*\*Caso seu jogo não tenha inimigos e nem bosses, isso deve ser justificado do porque.

# Mundo Do jogo

Descreva o mundo do jogo de forma detalhada. Responda às seguintes perguntas:

- *É um mundo de fantasia?*
- *Mundo Semi-Fantasiado, Traços tecnológicos, puxados para o mundo real*
- *Ele é separado por áreas?*
- *Sim, é separado em áreas*
- *Se é separado por áreas, como elas se ligam?*
- *Varia dependendo de onde estão sendo ligadas, porem geralmente por pontes, muros ou obstáculos.*
- *todo o mapa é acessível ao jogador ou é desbloqueado aos poucos?*
- *Desbloqueado aos poucos*

- *De que forma o mundo é preenchido?*
- *Por floresta, cidades, áreas metalúrgicas, áreas aquáticas, subterrâneas...*
- *Além de andar, tem como o personagem utilizar de outros meios de locomoção (Cavalos, carros, portais, teletransporte)?*  
Teletransporte - fast travel
- *De que forma os NPCs são espalhados pelo mundo?*
- *Os nps são espalhados pelas áreas, alguns deles precisam de algum evento para serem desbloqueados e outros já estão livres.*
- *Se possível, coloque os níveis criados e os demais detalhes aqui dentro.*

## Controles

*Como o jogador movimenta o personagem? Quais os controles utilizados? Coloque aqui, uma ilustração dos controles utilizados e sua aplicação detalhada de controles.*

## Câmera

*Isométrica (Gameplay geral) e 2D (Cutscene intangíveis)*

## Arte

*Pixel art e Low Poly cel shaded, isométrica.*

## Monetização

*Qual será a sua forma de venda? Seu jogo tem algo de diferencial nos produtos comercializados? Descreva, se necessário, possíveis parcerias de desenvolvimento, vendas e afins.*

- *Mídias (Físicas e Digitais)*
- *DLC (Download Content)*

# Detalhamento Técnico

## **Visão Geral**

*Unity, pois é de fácil acesso e de conhecimento dos dois.*

## **Hardware**

*PC*

## **Software**

*Unity, photoshop, Flstudio, Blender e Bandlab*

## **Engine**

*Unity*

## **Programação**

*C#*

## **Publicação**

*Steam*

# Cronograma/Whiteboard/Referencias

Canva: [Link Canva](#)

