

Chronicles of Terralux: Odisseia Onírica

TerraluxTeam

Versão: 1.0

Game Design Document

Sumário

Tema.....	2
Plataformas.....	2
Tempo de Produção	2
Equipe.....	2
Referências/Inspirações	3
Mecânicas do Jogo	3
História e Jogabilidade.....	3
Premissa/Sinopse	3
História.....	3
Jogabilidade.....	3
Jogabilidade no World Map	4
Jogabilidade em outros ambientes	4

Tema

Jogo de fantasia medieval feito em um único mapa.

Plataformas

- PC

Tempo de Produção

- Poucos dias

Equipe

- Guilherme (Lummie)

Referências/Inspirações

- Final Fantasy e outros JRPGs
- Visual Novels (Inkey University, Rewrite, Shuffle, etc)
- Jogo de um único mapa que está sendo produzido pelo Solon Barcelos.

Mecânicas do Jogo

O jogo não terá nenhuma mecânica especial.

História e Jogabilidade

Premissa/Sinopse

Lumine, a **Princesa de Terralux**, é aprisionada no Reino Onírico pela Deusa do Sono, Onyria, e recebe a missão de deter Nyx, a Devoradora de Sonhos. Para isso, ela deve recuperar a Lâmina Onírica e explorar **certos locais do reino**. Enfrente criaturas sombrias e **detenha Nyx antes que todo o Reino Onírico seja devorado por ela**. O destino do **mundo** está em suas mãos!

História

Lumine, a protagonista, acorda em uma floresta misteriosa e escuta sussurros chamando por ela. Intrigada, Lumine decide adentrar a floresta e, eventualmente, encontra a Lâmina Onírica. Nesse momento, Onyria, a Deusa do Sono, se manifesta e revela que Nyx, o Devorador de Sonhos, escapou do Reino Onírico e planeja adentrar o mundo real. Onyria explica que Nyx aprisionou-a na Lâmina Onírica, e ela precisa da ajuda de Lumine para detê-lo.

Determinada a ajudar Onyria, Lumine embarca em uma jornada para reunir os três cristais essenciais: o Cristal Azul, localizado no Templo da Água; o Cristal Vermelho, guardado no Templo do Fogo; e o Cristal Verde, protegido pelo Templo da Vida. Cada um desses templos possui uma única sala, onde Lumine deve enfrentar um chefe para obter o cristal correspondente.

Durante sua jornada, Lumine precisa enfrentar e derrotar inimigos no mapa-mundi para ganhar experiência e ouro, que podem ser usados para comprar itens que auxiliam em sua jornada.

Após obter os três cristais, Lumine ganha acesso ao covil de Nyx. Lá, ela enfrenta uma batalha épica contra ele, utilizando a poderosa Lâmina Onírica. Com coragem e determinação, Lumine consegue derrotar Nyx e selá-lo novamente.

Após a vitória, Onyria é libertada da Lâmina Onírica e agradece Lumine por sua valentia. Lumine acorda em seu quarto, acreditando que tudo acabou. No entanto, antes que ela possa compreender completamente a situação, um misterioso homem encapuzado aparece e a sequestra. O jogo termina com uma tela de "Continua".

Jogabilidade

O jogo combinará a gameplay de JRPGs padrão com um estilo de gameplay de visual novels.

No mapa mundi o jogador poderá andar livremente e entrar em batalhas para farmar experiência.

Dentro das dungeons e cutscenes da história, a gameplay será igual a de visual novels, onde o cenário será ilustrado através de uma imagem de fundo e os personagens ficarão aparecendo na tela e conversando.

Jogabilidade no World Map



Jogabilidade em outros ambientes

