

UNISINOS

CURSO: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

DISCIPLINA: PROJETO DE JOGOS - PLATAFORMAS ALTERNATIVAS

PROFESSOR: MAURÍCIO GEHLING

PROJETO DO JOGO:

TOTEMIS

Torne-se um grande guerreiro ao enfrentar o maior desafio da tribo.

POR: RONALDO LASMAR COIMBRA

Versão # 1.0

São Leopoldo, 17 de março de 2007

Sumário

1. Histórico do projeto.....	3
2. Visão Geral.....	3
2.1. Público.....	3
2.2. Gênero.....	3
2.3. Plataforma.....	3
2.4. Importância do Jogo.....	3
3. Recursos.....	4
4. Ferramentas.....	4
5. Mecânica do Jogo.....	4
5.1. <i>Gameplay</i> central.....	4
5.2. Fluxo do jogo.....	5
5.3. Personagens.....	5
5.4. Obstáculos e armadilhas.....	6
5.5. Itens.....	7
5.6. Física.....	7
6. Interface.....	7
6.1. Fluxograma.....	7
6.2. Descrição das funções.....	8
7. Arte e vídeo.....	8
7.1. Objetivos gerais.....	8
7.2. Elementos de Arte.....	9
7.3. Cutscenes.....	9
8. Som e música.....	10
8.1. Objetivos gerais.....	10
8.2. Efeitos sonoros.....	10
8.3. Música.....	11
9. História.....	11
10. Requerimento para níveis.....	12
10.1. Diagrama de níveis.....	12
10.2. Tabela de revelação de itens.....	12
10.3. Descrição dos níveis.....	13

1. Histórico do Projeto

Versão 1.0

Definição das características presentes no jogo.

2. Visão Geral

2.1. Público

Totemis é acessível a várias classes sociais, tendo seu foco principal na classe média. A principal faixa etária visada compreende crianças e adolescentes entre 6 e 18 anos, de ambos os sexos, incluídos digitalmente. São pessoas ativas que freqüentam ambientes como escolas, centros esportivos e cursos de idiomas, que tem interesse na cultura popular e buscam novidades tecnológicas. Grande parte dessa parcela da população possui um aparelho celular que pode ser usado para fins de entretenimento, oferecendo vantagens como a portabilidade e intuitividade.

Acredita-se ser importante oferecer a esse público jogos de qualidade que proporcionem diversão e desafio sem incluir sangue e violência. Uma parte dele, inclusive, pode não ter desenvolvido ainda as capacidades motoras e de raciocínio lógico por completo, o que requer controles simples e acessíveis.

2.2. Gênero

O jogo encaixa-se na classificação de ação, pois o jogador terá um número limite de tentativas para chegar ao objetivo final e irá se deparar com vários obstáculos durante o progresso do jogo. Totemis, cujo enredo se passa numa tribo fictícia com sua cultura ainda intocada por colonizadores, é dividido em fases, para que o aumento da dificuldade e história sejam melhor percebidos.

2.3. Plataforma

Totemis é multiplataforma voltado para aparelhos portáteis, sendo que o projeto inicial deve focar celulares. Isso, porque a história é pequena e o *gameplay* bastante fácil de assimilar, sendo ideal para jogadores casuais que queiram se divertir em qualquer lugar e a qualquer hora.

2.4. Importância do Jogo

O jogo visa desenvolver a capacidade motora, de concentração e observação, além dos reflexos do jogador, enquanto entretém. A velocidade dos acontecimentos será gradualmente elevada, exigindo certa atenção do usuário, que deverá se concentrar nos acontecimentos e arredores do personagem e tomar as devidas decisões.

Para evitar muita seriedade e frustrações e incrementar a diversão, serão adicionadas piadas e cenas engraçadas durante todo o percurso. O jogador pode ficar frustrado ao perder uma tentativa, mas deseja-se que ele também venha querer perder uma delas só pra ver o que acontece.

3. Recursos

Gráficos em 2D simulando 3D;
Cutscenes em 2D;
Acesso a arquivo de texto;
Texturas com transparência;
Efeitos de luz ambiente;
Músicas e efeitos sonoros;
Níveis com ponto de partida e chegada;
Aumento gradativo da velocidade;
IA diferenciada para cada inimigo.

4. Ferramentas

Gimp;
Eclipse 3.2;
Java2ME;
JVM;
Biblioteca para utilização de gráficos em 2D para celular;
Biblioteca de som para celular;
Editor de texto.

5. Mecânica de Jogo

5.1. *Gameplay* Central

O objetivo de Totemis é ajudar um índio, que acabou de atingir a idade de se tornar guerreiro, a passar pelo ritual de aprovação da tribo: escalar um imenso Totem ancestral até o topo. O jogador será guiado pelas frases do Pajé, o líder espiritual da tribo, a todo o momento. Ele dará dicas, muitas vezes sem sentido nenhum, objetivando apenas desconcentrar o jogador, para a conclusão de sua tarefa.

O personagem ficará constantemente escalando o totem, iniciando devagar e depois aumentando a velocidade à medida em que os níveis são passados, seguindo um conselho do Pajé. Segundo ele, é importante começar devagar e aprender sobre o ambiente para depois executar a tarefa de forma mais eficiente. O tempo para a prova é limitado: deve-se chegar ao final do Totem antes de anoitecer, mas vale frisar que o tempo não será contado realmente. O próprio protagonista controla isso automaticamente, aumentando a velocidade aos poucos, para chegar a tempo. Sempre que passar de nível, o Pajé avisará sobre o acontecimento.

A movimentação do personagem consiste em ir para os lados (direito ou esquerdo), para desviar dos obstáculos, armadilhas e inimigos, ou coletar itens. O jogo tem que dar a impressão de que o jogador está dando a volta no totem quando se mexe para os lados.

O grande obstáculo do jogo é o ambiente: um Totem velho e podre cheio de plantas e animais que vivem ali ou nas redondezas. Cada inimigo tem um comportamento diferenciado e tentará atacar ou atrapalhar o índio que, quando acertado, ou vítima de alguma armadilha, começa a cair do Totem. A cada nível surgem novos obstáculos.

Fora isso, o índio precisa se alimentar às vezes. Isso pode causar alguns problemas, já que os únicos alimentos disponíveis são os cogumelos e plantas que crescem no Totem. Cada um tem um efeito diferente no

protagonista, podendo dificultar mais ainda determinadas partes do jogo. Para maiores informações sobre os inimigos, obstáculos e itens, favor observar o item 6.3 deste documento.

Por fim, há um numero limitado de tentativas para a tarefa (o jogo é iniciado com três delas e esse número pode aumentar caso um cogumelo especial seja comido). No caso de cair do Totem, o jogador perde uma das tentativas. Sempre que cair e ainda tiver tentativas, os espíritos ancestrais da tribo irão ajudar o personagem a se segurar novamente e continuar a subir (o jogador, no caso, reinicia o nível em que estava). Caso caia e não tenha mais tentativas, os espíritos avisam ao jogador que o julgaram inapto para a tarefa e o jogo termina.

5.2. Fluxo do Jogo

O jogador pode se movimentar para os lados, enquanto segue escalando e se movimentando para cima. Indo para a direita ou esquerda, é possível dar a volta em todo o Totem, para desviar dos obstáculos. Com a progressão do jogo, essa tarefa precisará ser executada de forma mais rápida já que a movimentação do índio terá sua velocidade aumentada.

5.3. Personagens

O jogo terá vários personagens, sendo que apenas um deles, o índio, poderá ser controlado pelo jogador. Os demais serão animais e plantas que devem ser evitados pelo protagonista, cuja posição será pré-determinada e poderão se mover pelo cenário.

Todos terão características de desenho animado. Alguns precisarão se movimentar e assim, trocarão a animação, outros apenas ficarão estacionados com a animação em *loop*. As cores deles serão mais saturadas do que o Totem e todos terão detecção de colisão com o índio, além de IA própria, no caso dos inimigos.

Nome	Descrição	Inteligência / Comportamento
Índio	Protagonista que tenta escalar o Totem sem parar. É geralmente visto de costas. Muoreno, com cabelos negros e olhos que demonstram determinação.	Controlado pelo jogador.
Pajé	Mentor do protagonista, só é visto na história inicial, mas durante todo o jogo é possível ouvir sua voz, que tenta dar conselhos ao índio. De cabelos brancos, usa cocar e bengala e é moreno.	Solta frases pré-definidas em um arquivo de texto, durante a jornada do índio. Cada frase tem um momento também pré-definido para ser dita.
Formigas	Picam o índio caso ele passe no caminho delas. São pequenos pontos pretos carregando folhas verdes.	Ficam andando entre dois pontos definidos.
Caracol	Não é perigoso em si, mas deixa um rastro viscoso (obstáculo Visco de Caracol) que faz o índio escorregar. É branco e marrom, com uma concha nas costas.	Está sempre subindo ou descendo na vertical e deixa o Visco de Caracol.

Aranha	Pica o jogador caso seja tocada. Tem cor marrom meio avermelhada, olhos vermelhos e patas peludas.	Movimenta-se circularmente ou na horizontal, com certo limite.
Esquilo	Não são muito visíveis, se passando por detalhes do totem, que podem assustar o índio caso ele se aproxime. É marrom.	Ficam parados, esperando o índio passar por perto.
Macaco	Usam o Totem como caminho entre as duas árvores que moram. Geralmente estão em bandos.	Movem-se na horizontal por todo o totem.
Beija-flor	Verde, bate as asas muito rápido. Seu objetivo é colher o néctar de uma flor que nasceu no Totem. Bica o índio se ele passar em seu caminho.	Fica parado até alguns instantes depois de aparecer na tela. Depois disso, se move na diagonal, de cima para baixo.
Coruja	Fica dentro de um buraco no Totem. Tudo que se vê são seus olhos brancos lá dentro.	Fica parada. Pequeno raio de ataque.
Gavião com ninho	Seu ninho fica exposto no totem. Caso o índio se aproxime, é atacado instantaneamente. O ninho é feito de palha e tem dois filhotes dentro. O gavião é bem grande, branco e marrom, com bico amarelo.	Fica parado. Grande raio de ataque.
Planta carnívora	Planta grande, rosa e verde, com dentes, que ataca o índio se ele passar perto.	Fica parada. Raio médio de ataque.
Espíritos ancestrais	Branco, azuis e transparentes, ajudam o índio a voltar para o início do estágio após uma queda, caso ele ainda tenha tentativas disponíveis.	Verificam o ponto inicial do estágio e seguram o índio assim que ele passar por lá, durante a queda.

5.4. Obstáculos e armadilhas

Obstáculos e armadilhas são alterações na superfície do Totem que podem beneficiar ou atrapalhar o jogador. Apenas um deles se movimenta em função de um inimigo e os demais ficam completamente parados. Cabe ao jogador decidir desviar ou não, já que não desviar implica em algumas reações do protagonista.

Nome	Descrição.
Musgo	Pequeno borrão verde que pode fazer o jogador escorregar.
Parte podre	Parte mais escura do Totem que quebra assim que o jogador segura nela, fazendo-o cair.
Teia de Aranha	Faz o jogador ficar preso na teia por alguns instantes, deixando-o vulnerável a inimigos. Desaparece em seguida.
Visco de Caracol	Deixado por um caracol, faz o jogador escorregar.
Buraco no tronco	O índio pode usá-lo para ir para o outro lado do

	Totem.
Planta com espinhos	Planta verde com pequenos espinhos. Segurar nela não é uma opção, resultando em queda imediata.

5.5. Itens

A ativação dos itens se dá no momento que o jogador se encontra com eles. Portanto, a utilização é instantânea. O jogador poderá evitá-los, caso queira e seja possível. Os itens devem ser grandes para poderem ser facilmente identificados e diferenciados.

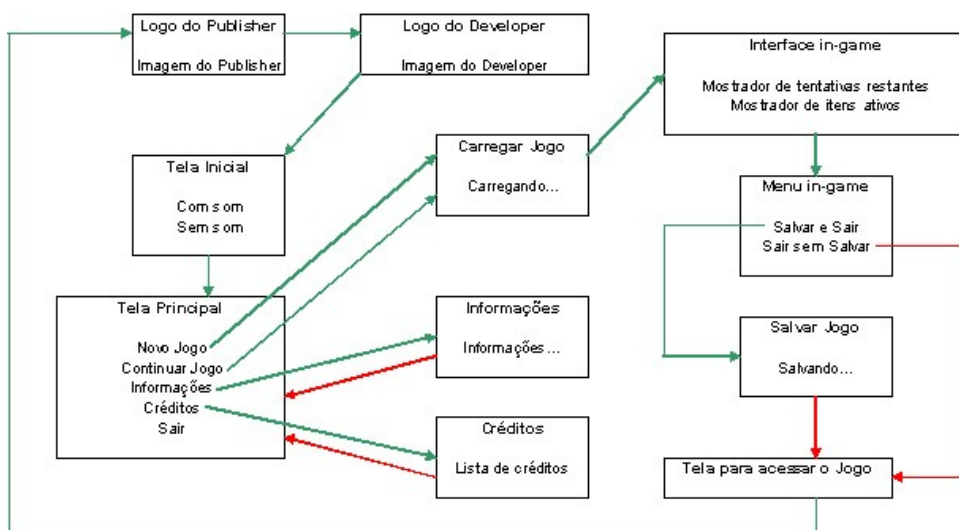
Nome	Descrição
Cogumelo cinza	Diminui a velocidade do jogador temporariamente.
Cogumelo azul	Embaça a visão do jogador temporariamente.
Cogumelo roxo	Mesmo que o azul, mas com efeito maior.
Cogumelo vermelho	Deixa o jogador invulnerável temporariamente.
Trevo de 4 folhas	Adiciona uma tentativa ao número de tentativas restantes.
Flor amarela	Para o tempo por um instante.

5.6. Física

A física do jogo é bastante simples. Será necessário controlar a velocidade do personagem, para poder aumentá-la quando o jogador passar níveis e diminuí-la quando o item cogumelo cinza for pego (lembrando que a velocidade deve aumentar tanto no movimento vertical de escalada quanto na movimentação horizontal feita pelo jogador). Além disso, é preciso constantemente verificar a colisão do índio com itens, armadilhas, obstáculos e inimigos. A lógica do jogo terá como guia tais colisões para poder manipular os dados corretamente, criar os resultados e exibi-los ao jogador, como alteração das trajetórias dos inimigos, diminuição do número de tentativas restantes, entre outros resultados possíveis.

6. Interface

6.1. Fluxograma



6.2. Descrição das Funções

Tecla	Função	
A	Confirma opções selecionadas nos menus, Invoca o menu in-game.	<p>O diagrama mostra um controle de jogo com cinco botões rotulados A, B, C, D e E. O botão A é um botão de confirmação com um ícone de seta verde. O botão B é um botão de movimento para a esquerda com um ícone de ponto preto. O botão C é um botão de movimento para a direita com um ícone de ponto preto. O botão D é um botão de movimento para cima/baixo com um ícone de círculo vermelho. O botão E é um botão de movimento para cima/baixo com um ícone de seta preta. Abaixo dos botões, há um teclado numérico com botões de 1 a 9, 0, *, e #.</p>
B	Movimenta o índio para a esquerda, Scroll nos menus verticais (cima)	
C	Movimenta o índio para a direita, Scroll nos menus verticais (baixo).	
D	Invoca o menu in-game, Fecha o menu in-game, No menu principal, seleciona a opção Sair, Fecha a tela de créditos e de informações.	
E	Scroll nos menus verticais (cima e baixo), Scroll das informações do jogo (cima e baixo).	
1,4,7	Movimenta o índio para a esquerda, Scroll nos menus verticais (cima).	
3,6,9	Movimenta o índio para a direita, Scroll nos menus verticais (baixo)	
2	Scroll nos menus verticais (cima), Scroll das informações do jogo (cima).	
8	Scroll nos menus verticais (baixo), Scroll das informações do jogo (baixo).	
5	Confirma opções selecionadas nos menus, Invoca o menu in-game, Fecha a tela de créditos e de informações.	

7. Arte e vídeo

7.1. Objetivos gerais

O objetivo principal da arte é facilitar a compreensão do jogo e *gameplay*, tornando-os fáceis de assimilar e possibilitando atingir um grande público. Para tal, o visual será cômico e infantil e os personagens serão estereótipos de suas idades, cultura e tarefas na tribo.

O ambiente será composto pelo céu, que ficará ao fundo, e o Totem, que terá desenhos de rostos e cores diferentes para cada fase.

A cor é um elemento importante na arte deste jogo, pois o jogador precisará identificar o mais rápido possível o que está por vir, como inimigos ou obstáculos. Elas devem ser bem saturadas, para deixar o ambiente menos adulto e mais jovem / infantil, intercalando cores quentes e frias de forma a destacar mais os elementos importantes (personagens e itens).

É importante situar o jogador na tribo, seja por meio dos desenhos do Totem, seja por meio das roupas do índio e histórias na aldeia, para que alguns elementos do jogo façam sentido (como as frases do Pajé, o ritual e espíritos)

7.2. Elementos de arte

Interface: Padrão de telas de menu, ícones de itens ativos, ícone de tentativas, fonte dos textos e número de tentativas, botões dos menus (ativo, não ativo e selecionado), caixa de texto com as falas do Pajé.

Terreno: céu, imagens dos rostos no totem.

Elementos de *gameplay*: animação do índio (escalando, caindo, comendo, colidindo com obstáculos), animação dos personagens (movimentação, colisão com o personagem, animação em estado parado), obstáculos, itens.

Efeitos especiais: destroços de madeira, invencibilidade do índio, velocidade reduzida do índio, visão embaçada do índio em dois estados diferentes.

Marketing: arte para sites, tela de demo, texto descritivo.

7.3. Cutscenes

Filme: Introdução do Jogo

Objetivo: Introduzir a história e o desafio ao jogador.

Conteúdo: Pajé fala sobre o ritual para se tornar um guerreiro e avisa sobre o tempo disponível. O índio escuta e se posiciona para começar.

Elementos presentes: Visão da aldeia e seus moradores, Totem visto de baixo, índio e Pajé.

Duração: 20 segs.

Filme: Queda temporária do índio

Objetivo: Mostrar que o índio caiu do Totem, mas foi salvo pelos espíritos.

Conteúdo: Índio começa a cair do Totem e, repentinamente, aparecem espíritos que o seguram e o levam de volta ao Totem.

Elementos: Totem, índio e espíritos.

Duração: 6 segs.

Filme: Game Over

Objetivo: Mostrar o índio caindo do Totem e os espíritos considerando-o inapto para a tarefa.

Conteúdo: Índio começa a cair e, repentinamente, aparecem espíritos que o vem caindo e comentam que ele não estava pronto para a tarefa.

Elementos: Totem, índio e espíritos.

Duração: 6 segs.

Filme: Jogo terminado

Objetivo: Mostrar o final do jogo, quando o jogador é vitorioso.

Conteúdo: Índio chega ao topo do Totem e é carregado pelos espíritos até o chão. Lá, toda a aldeia o espera para celebrarem sua vitória em torno de uma grande fogueira. O índio aparece pintado de guerreiro no final.

Elementos: Visão da aldeia e seus moradores à noite, Totem visto de baixo, índio, Pajé, fogueira, espíritos.

Duração: 20 segs.

8. Som e música

8.1. Objetivos Gerais

O som deverá acompanhar o ritmo crescente de desafios, imergindo o jogador nos acontecimentos. Deve iniciar de forma mais calma e ir acelerando à medida que a velocidade do personagem aumenta, como se ditasse o ritmo do jogo.

No início, será baseado em tambores, instrumentos indígenas, como chocalhos, e vozes de índios. Com o passar das fases, irá gradualmente se transformar num ritmo techno bem agitado, meio que deixando o jogo um pouco caótico no final.

8.2. Efeitos Sonoros

Acontecimento	Som
Índio escala	Barulho de mão batendo na madeira
Índio é acertado	Grito: Ugh!
Índio se assusta	Grito: Ah!
Índio escorrega	Barulho de deslize
Índio fica com a visão embaçada	Fala: Hum?!
Índio cai da árvore	Grito: Aaahhh!
Índio comemora	Grito: Yuhuu!
Índio come cogumelo ou flor	Barulho de comida sendo engolida
Índio come trevo de 4 folhas	Barulho empolgado de “ganhou uma tentativa”
Formigas aparecem na tela	Barulho de insetos andando
Formigas atacam o índio	Barulho de picadas
Caracol rasteja pelo tronco	Barulho de gosma em movimento
Aranha se move	Barulho das patas se movendo
Aranha ataca índio	Barulho de picada
Teia de aranha prende índio	Barulho de tecido
Esquilo se assusta e ataca o índio	Grito agudo: Scree
Macaco aparece na tela	Barulho de macaco
Macaco ataca índio	Grito de macaco
Beija-flor aparece na tela	Barulho de asas batendo rápido
Beija-flor ataca índio	Barulho de bicada
Coruja	Barulho de coruja
Filhotes de gavião aparecem na tela	Barulho de filhotes piando
Gavião aparece na tela atacando o índio	Barulho de águia
Planta carnívora ataca	Barulho de dentada
Espíritos se movendo	Barulho de vento soprando
Espíritos pegam o índio	Barulho de suspiro indicando relaxamento.
Árvore se despedaçando	Barulho de pedaços de madeira sendo destruídos
Pajé fala algo	Fala: Ei!
Fase concluída	Pajé fala: Uau!
Mudança na seleção do menu	Grito indígena: HUU!
Confirmação de seleção do menu	Para música. Barulho de tambor indígena

8.3. Música

Momento	Música
Logo do Publisher até Tela Inicial	Índios batendo em tambores e gritando, com ritmo
In-game, fases iniciais	Música parecida com a anterior, mas um pouco mais agitada e com mais instrumentos.
In-game, fases finais	Mesmo ritmo que a música anterior, mas muito mais agitado e substituindo os instrumentos indígenas por batidas e efeitos no techno.
Caindo do Totem	Tambores que vão acelerando à medida que o índio vai caindo.
Cai do Totem sem ter mais tentativas (Game Over)	Tambores vão reduzindo a velocidade das batidas até pararem de tocar
Índio está invencível	Índios gritando como se fossem para a guerra, com instrumentos ao fundo
Índio com visão embaçada	Música in-game um pouco distorcida.
Índio para o tempo	Batidas de tambor que imitam o barulho de um relógio fazendo “tic e tac”
Fase concluída	Música comemorativa breve
Jogo concluído	Música rápida comemorativa
Cutscene – história inicial	Música mais lenta com tema indígena
Cutscene – jogo concluído	Música da festa dos índios comemorando a chegada do novo guerreiro. Bastante animada, com gritos de índios.

9. História

A história do jogo é bem simples, visando dar um pouco mais de profundidade à aventura e explicando alguns elementos, como o Pajé que será o mentor do protagonista durante a aventura.

Índio chega à idade requerida pela tribo para se tornar um guerreiro, algo que sempre foi seu maior sonho. O Pajé lhe explica um pouco sobre o ritual e conta sobre o Totem ancestral, que é o teste máximo da coragem, lealdade e sabedoria e que deverá ser escalado até o topo, para que o índio seja reconhecido como guerreiro. Ele também avisa que há um limite de tempo, mas que aconselha o índio a ir devagar no começo e acelerar aos poucos, para ele se acostumar ao desafio sem deixar de chegar no topo no limite de tempo.

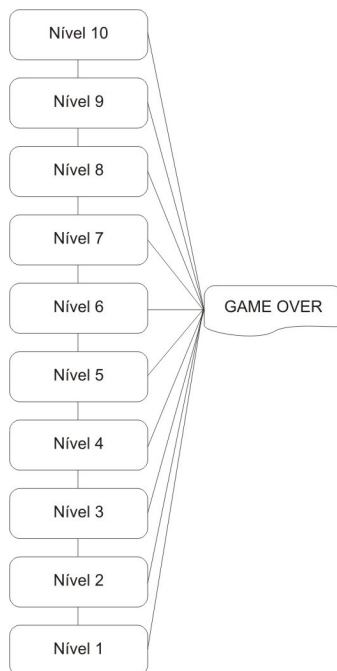
A tribo está toda reunida para assisti-lo e o Pajé, durante o percurso, estará o tempo todo, lá de baixo do Totem, instruindo o Índio.

Depois de muita ação e obstáculos passados, quando o índio chega ao final do Totem (final de jogo), os espíritos de seus ancestrais, que o ajudaram durante a prova, o levam de volta ao chão e lá, toda a tribo comemora a vitória dele. O índio então é condecorado guerreiro da tribo e aparece com uma pintura representando seus atributos.

Para descrição dos personagens, favor observar o item 5.3 deste documento.

10. Requerimento para Níveis

10.1. Diagrama de níveis



10.2. Tabela de revelação de itens

Mostra a primeira vez em que determinado item, armadilha ou inimigo aparece, nessa ordem, de acordo com os níveis.

	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5	Nível 6	Nível 7	Nível 8	Nível 9	Nível 10
Cogumel o Cinza	X									
Cogumel o Azul		X								
Cogumel o Roxo						X				
Cogumel o Vermelho			X							
Trevo 4 folhas				X						
Flor amarela					X					
Musgo	X									
Parte podre	X									
Teia de Aranha				X						
Visco de Caracol			X							

Buraco no tronco					X					
Planta c/ espinhos		X								
Formigas	X									
Caracol			X							
Aranha				X						
Esquilo								X		
Macaco							X			
Beija-flor					X					
Coruja		X								
Gavião com ninho									X	
Planta carnívora						X				

10.3. Descrição dos níveis

Nível 1:

Objetivo e características - Primeiro contato do jogador com o jogo, obstáculos serão simples e fáceis, para que ele aprenda a controlar o personagem e observe que existem armadilhas, itens e inimigos (animais). Nesse nível, o Pajé explica o que cada coisa faz à medida que o jogador sobe o Totem.

O que é encontrado pela primeira vez: Cogumelo cinza (item), Formigas (inimigo), Musgo (armadilha), Parte podre (armadilha).

Nível 2:

Objetivo e características – Começam a surgir os primeiros complicadores. Pajé ainda explica tudo o que aparece.

O que é encontrado pela primeira vez – Cogumelo Azul (item), Coruja (inimigo), Planta com espinhos (armadilha).

Nível 3:

Objetivo e características – Esse nível consiste em mesclar tudo o que já apareceu no jogo, de forma a testar a habilidade e conhecimento do jogador. Pajé começa a falar poucas coisas sem sentido.

O que é encontrado pela primeira vez – Cogumelo Vermelho (item), Caracol (inimigo), Visco de Caracol (armadilha).

Nível 4:

Objetivo e características – Como a fase anterior foi difícil, o Pajé atrapalhou um pouco, o primeiro inimigo com movimentação mais complexa aparece (Aranha) e a diferença na velocidade começa a ser sentida, esse é o primeiro estágio onde é possível conseguir um Trevo de 4 folhas.

O que é encontrado pela primeira vez – Trevo de 4 folhas (item), Aranha (inimigo), Teia de Aranha (armadilha).

Nível 5:

Objetivo e características – Essa fase altera o *gameplay*, porque agora é possível ir de um lado do tronco ao outro. Justamente por isso, será possível pausar o tempo pela primeira vez.

O que é encontrado pela primeira vez – Flor amarela (item), Beija-flor (inimigo), Buraco no tronco (Armadilha).

Nível 6

Objetivo e características – Pajé começa a ficar louco. 60% de suas falas não fazem sentido. Como todas as armadilhas já foram apresentadas, o nível de dificuldade não sobe muito. O grande problema é o primeiro contato com o Cogumelo Roxo, que embaçará bastante a visão do jogador.

O que é encontrado pela primeira vez – Cogumelo Roxo (item), Planta carnívora (inimigo).

Nível 7

Objetivo e características – Inimigo de grande velocidade é apresentado, requerendo grande atenção do jogador. A velocidade começa a se tornar um elemento preocupante e o Pajé já não é nada confiável.

O que é encontrado pela primeira vez – Macaco (inimigo).

Nível 8

Objetivo e características – Com o nível de dificuldade bastante elevado, o jogador agora tem que começar a desconfiar de qualquer elemento estranho no Totem. Aparece pela primeira vez o inimigo Esquilo, que é difícil ver e se esconde nos lugares que parecem mais seguros. Nessa fase, é aconselhável colocar o terceiro trevo de 4 folhas, já que o esquilo provavelmente irá surpreender jogadores que atingirem esse nível pela primeira vez.

O que é encontrado pela primeira vez – Esquilo (inimigo).

Nível 9

Objetivo e características – O último inimigo e mais assustador é apresentado. O jogador nesse momento já está numa velocidade muito alta e já deve ser capaz de reconhecer os demais obstáculos. É uma fase preparatória para a fase final.

O que é encontrado pela primeira vez – Gavião com ninho (Inimigo).

Nível 10

Objetivo e características – Última fase. Apesar de não ter nada novo, todos os obstáculos estarão presentes e o jogador estará obrigatoriamente, em grande parte do estágio, sob o efeito do Cogumelo Roxo. Velocidade ao máximo e ritmo da música caótico. Pajé não fala nada útil.

O que é encontrado pela primeira vez – Nada.