



Projeto  
**EASIER**  
hEalth And wellneSs gaming platfoRm



PRODUÇÃO DO JOGO DIGITAL



# Projeto **EASIER**

hEalth And wellneSs gamIng platfoRm

## ANEXO I – DELIVERABLE 8

### RELATÓRIO DA PRODUÇÃO DO JOGO DIGITAL (E3.5. Gold Master do jogo-tipo)

#### O Jogo Digital

A componente digital do projeto EASIER é composta por um jogo interativo em formato RPG\* onde o jogador assume e controla uma personagem que é desafiada a realizar uma jornada ancorada numa narrativa que se pretende ser aliciante e educativa.

O desenvolvimento do jogo é feito por 5 níveis de crescente dificuldade e complexidade que serão jogados de forma sequencial e alternada entre os desafios da aplicação offline.

#### 1. A narrativa

O jogo inicia-se com a [narração de uma história](#) introdutória que descreve a vida de uma pacata aldeia chamada l’Zier onde a vida decorre sem grandes sobressaltos. Até que um dia, nesta aldeia, o clima começou a mudar e um enorme glaciar formou-se no topo das montanhas e começou a avançar em direção à povoação. Com esta mudança climática a vida na aldeia está ameaçada e a população junta-se para eleger uma pessoa corajosa o suficiente para partir numa jornada heroica em busca de solução. Esta solução passa por conhecer e dominar os poderes dos quatro elementos da natureza (Terra, Água, Fogo e Ar) e assim controlar o glaciar e salvar a aldeia da extinção. O jogador que assiste a esta narrativa é desafiado a assumir o papel de herói da história e iniciar a jornada aventureira para salvar a aldeia.

## 2. Níveis e dinâmicas do jogo

O jogo é composto por 5 níveis mais uma introdução, feita na aldeia inicial e uma conclusão, quando o jogador retorna a essa aldeia.

O jogo começa na aldeia l'Zier, onde o jogador é convidado por um personagem ([Chefe da aldeia](#)) a realizar uma pequena prova. Esta prova é uma amostra simples da dinâmica contida nos níveis do jogo.

O jogador deverá entrar num [labirinto](#) e conseguir um item (neste caso uma chave) e retornar a falar com o personagem. Após este primeiro desafio estará apto a começar a jornada e iniciar os níveis de jogo, do 1 ao 5.

A cada nível do jogo o jogador deverá visitar [4 aldeias](#), associadas aos 4 elementos da Natureza, e realizar os desafios contidos em cada uma. Cada nível só estará completo quando o jogador cumprir com sucesso os desafios das 4 aldeias.

Sempre que o jogador cumprir o desafio de uma aldeia vai necessitar de moedas para entrar na próxima aldeia. Estas moedas serão conseguidas realizando exercício físico, que será convertido em pontuação equivalente a moedas. Assim sendo, sempre que o jogador cumprir um desafio de uma aldeia o jogo é interrompido e o jogador deverá realizar exercício físico para poder continuar a jogar.

Os desafios de cada aldeia são dados por um personagem e terão de ser cumpridos num determinado tempo limite. Caso o tempo termine antes da missão ser completada o jogador perde o jogo. O jogador também perde o jogo caso se for atingido por um perigo (ameaças naturais que aparecem em alguns momentos do jogo) ou se os seus níveis de vida/energia

\*RPG, ou Role-playing game, é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. (Wikipédia)

cheguem a zero. Ele pode perder pontuação de vida/energia nos encontros com outros personagens do jogo que aplicam forças sobre ele.

Sempre que o jogador [perde o jogo](#) deverá realizar exercícios físicos seguindo as indicações da plataforma para ganhar pontos e voltar a abrir a janela do jogo digital.

No final do nível 5 o jogador conquista os poderes dos 4 elementos da Natureza e retorna à

Aldeia l'zier – Labirinto da floresta e chave mágica  
avanço do jogador.

A complexidade de cada nível é crescente e segue uma estrutura de evolução transversal a todas as aldeias do mesmo nível, conforme tabela do Anexo (1).

### 3. A escolha do personagem

Ao iniciar a jornada o jogador é convidado a [escolher](#) um personagem que represente a sua ação no jogo. Poderá escolher entre o género masculino, feminino ou animal. Após essa escolha o jogador é convidado a eleger uma aparência entre três disponibilizadas dentro do género escolhido. Após a escolha da aparência o jogador nomeia o seu personagem e está pronto para iniciar o jogo.

### 4. As Aldeias

Os cenários do jogo são desenvolvidos num sistema de aldeias. Cada aldeia está ligada a um dos elementos da Natureza (Terra, Água, Fogo e Ar), à exceção da aldeia inicial, que segue a narrativa que dá a base inicial do jogo. Para aceder a cada aldeia o jogador chegará a uma [praça central](#) rodeada de água. Aqui poderá escolher atravessar 4 pontes, cada uma levando-o para a entrada de uma aldeia. Nas entradas das aldeias encontra-se um [porteiro](#) que lhe cobrará o valor necessário para entrar. Nesta mesma praça o jogador poderá encontrar um personagem que é o comerciante do jogo. Ao interagir com ele o jogador terá acesso à “[loja](#)” onde poderá [vender](#) e [comprar](#) itens e ferramentas que vai ganhando ao longo da jornada. As compras e vendas são em moedas, que podem ser conseguidas ao realizar exercícios físicos ou a vender itens e ferramentas que já não estão a ser utilizadas.

Ao entrar em cada aldeia, o jogador é conduzido por uma [narração](#) na parte superior do ecrã que conta aquilo que está a acontecer naquele momento e encaminha o jogador para o local onde se deve dirigir.

#### 4.1. l’Zier (Aldeia inicial)

l’Zier é uma aldeia composta por um cenário de casas simples em redor de uma praça principal e limitada de montanhas a nordeste e uma floresta a noroeste.

Ela apresenta-se num cenário [com](#) e [sem neve](#), correspondendo ao estado antes e depois do glaciador chegar às montanhas.

A [floresta](#) que limita a aldeia a noroeste é o local onde se desenvolve o labirinto do primeiro desafio-teste lançado no nível zero. Este labirinto é repleto de árvores altas, neve e nuvens. O jogador deverá encontrar o item pedido, a chave, para poder iniciar a jornada heroica.

#### 4.2. Humland (Elemento Terra)

[Humland](#) é uma aldeia ligada ao elemento Terra, composta por bastante vegetação e animais, pessoas a passear e pincelada por flores. O ambiente é vivo e abundante e a atmosfera feliz, raios de sol incidem sobre a aldeia. A banda sonora geral é o som de floresta com passarinhos.

No cenário geral da aldeia encontram-se os acessos aos diferentes espaços que o jogador deve visitar para cumprir as missões de cada nível do jogo.

#### 4.2.1. Nível 1: Cozinha comunitária e Agrofloresta

A [Cozinha comunitária](#) e a Agrofloresta situam-se a sudoeste da aldeia, perto do local onde o jogador entra. A cozinha é simples, de madeira, repleta de alimentos e composta por um balcão principal, uma despensa e duas grandes mesas comunitárias. Neste ambiente encontra-se a personagem Cozinheira, que dará a primeira missão ao jogador que passa por apanhar 10 itens (neste caso batatas) na Agrofloresta.

A [Agrofloresta](#) situa-se do lado esquerdo da Cozinha e é um labirinto repleto de diferentes espécies vegetais comestíveis, flores, pássaros, abelhas e galinhas. Ao longo do espaço vemos alguns instrumentos de trabalho e um poço. No labirinto encontram-se espalhados 10 kg batatas que o jogador deve apanhar antes de terminar o tempo.

#### 4.2.2. Nível 2: Atelier de cerâmica e Montanha de argila

Neste nível o jogador deve entrar no [Atelier de cerâmica](#), uma casa de madeira situada em baixo e à direita, onde encontrará a personagem Ceramista que lhe pedirá para trazer argila para terminar o seu trabalho. Este espaço é composto por três áreas: uma área de moldagem de peças, a cozinha e forno de cozedura e uma área de armazenamento de peças prontas. Pelo espaço encontram-se diferentes objetos e ferramentas para a realização do trabalho.

A [Montanha de argila](#) é um labirinto de pedras situado a norte do atelier de cerâmica. No centro deste labirinto encontra-se o local onde o jogador irá encontrar a argila mais pura pedida pela ceramista. No espaço encontramos pedras, rachaduras e blocos de areia e argila. No caminho deve evitar tocar na bola de pedra que o persegue.

#### 4.2.3. Nível 3: Bosque dos Pirilampos

Este nível passa-se durante a noite, com a aldeia às escuras. Ouve-se corujas e outros sons de floresta noturna. O jogador encontrará a Senhora das Luzes, a personagem que lhe dará a missão de se deslocar ao Bosque dos Pirilampos, situado a sudeste da aldeia, para desbloquear o local onde se encontram os pirilampos para que possam iluminar a aldeia.

O [Bosque dos Pirilampos](#) é um labirinto de floresta onde o ponto principal é uma grande árvore onde estão os Pirilampos. Há plantas mágicas e noturnas pelo espaço. Neste bosque há bolas de terra a obstruir o caminho que devem ser ultrapassados pelo jogador, arrastando-as e/ou empurrando-as para abrir passagens.

#### 4.2.4. Nível 4: Casa da Curandeira e Floresta Mágica

A [Casa da Curandeira](#) fica situada a nordeste da Montanha de Argila. É uma casa de madeira com um caldeirão e um gato à porta. No seu interior encontramos um espaço de cozinha, uma salinha de atendimentos e uma sala maior de trabalho da Curandeira, que também inclui um espaço de descanso. Aqui encontramos elementos como plantas, flores, cogumelos e várias ervas, poções e outros elementos sugestivos de um local mágico.

A [Floresta Mágica](#) situa-se a norte da casa da curandeira. Neste local o personagem deve localizar as duas flores raras pedidas pela curandeira, em dois pontos opostos do labirinto. Pela floresta há árvores, plantas e flores misteriosas. A atmosfera é rica e colorida.

#### **4.2.5. Nível 5: Biblioteca de sementes e Árvore Eterna**

A [Biblioteca de sementes](#) é um espaço simples com chão de areia, localizado no interior de um tronco de árvore, a noroeste da aldeia. Aqui é o local onde as sementes, património da aldeia, são armazenadas. Quando o jogador visita este local terá sido após um tremor de terra que terá destruído muito do interior deste espaço. Encontramos vasos quebrados, rachaduras no chão e paredes e vários potes e elementos partidos.

A [Árvore Eterna](#) é a maior árvore da aldeia e situa-se na zona norte, após a travessia de um pequeno riacho. No interior desta árvore encontramos um labirinto construído em diferentes tons de verde, com uma geometria simétrica e repleto de elementos naturais. Alguns são as sementes que o jogador deve apanhar, outras são espinhos onde se pode picar e outras são troncos que deve desviar para poder passar. O jogador deverá chegar ao centro do labirinto tendo apanhados as 50 sementes perdidas para conhecer o Gnomo, elemental da Terra.

### **4.3. Chinampa (Elemento Água)**

A aldeia [Chinampa](#) é regida pelo elemento Água, construída por várias ilhas, uma delas central e principal. Na aldeia escuta-se o som leve do fluir das águas e o cando de pássaros. A atmosfera é agradável e os espaços apresentam bastante vegetação e abundante vida. O principal meio de transporte na aldeia é barco e só é possível chegar a alguns lugares conduzindo uma embarcação. Na maioria das ilhas encontramos um pequeno deck que permite desembarcar do barco para visitar a ilha em questão. Em cada nível o personagem deverá falar com um personagem que lhe lançará uma missão, sendo que a maioria dos personagens aparecerão na ilha central.

#### **4.3.1. Nível 1: Ilha das abóboras**

Esta [ilha](#) está localizada do lado direito da aldeia e é o local onde o jogador deverá cumprir a sua primeira missão na aldeia. É um conjunto de ilhas, composto por 3 pequenas ilhas, com canteiros de plantações diversas e 10 abóboras espalhadas, que o jogador deverá apanhar. Pelo espaço vemos caixas, baldes e outros elementos ligados à agricultura.

#### **4.3.2. Nível 2: Canais de pesca**

Os [Canais de pesca](#) localizam-se a noroeste da aldeia. São um conjunto de pequenas ilhas que compõem um labirinto circular onde o jogador deverá deslocar-se no seu barco. Encontramos pelo espaço diferentes tipos de vegetação e casas de pescadores. O jogador deverá deslocar-se ao centro do labirinto para cumprir a missão recebida neste nível e fugir do remoinho que o persegue ao longo dos canais.

### 4.3.3. Nível 3: Ilha dos pinheiros

Esta [ilha](#) encontra-se a sudeste da aldeia. É composta por um pedaço de terreno com um labirinto de pinheiros. Pontualmente encontramos outras espécies de árvores e plantas. Na ilha encontram-se pedras e troncos caídos, alguns dos quais o jogador poder mover (empurrar e puxar) para abrir passagem e conseguir chegar ao centro, onde irá encontrar a Árvore-mãe e cumprir a missão dada neste nível.

### 4.3.4. Nível 4: Templo Perdido

O [Templo Perdido](#) é um espaço subaquático cuja entrada é aberta momentaneamente através da ilha central, após o jogador receber o desafio dado pelo personagem do nível. É um labirinto feito de paredes e destroços de pilares e elementos arquitetónicos que sugerem a existência de um Templo antigamente. Este Templo concentra-se em dois espaços opostos no labirinto, que o jogador devera visitar para cumprir a missão. Algas, rochas e corais compõem o espaço e podemos também ver alguns peixes a circular. Pelo espaço há conchas a bloquear o caminho, que o jogador pode mover. Há também o remoinho que persegue o jogador e do qual este deverá fugir.

### 4.3.5. Nível 5: Paraíso Aquático

[Espaço](#) subaquático cuja entrada se abre momentaneamente, à semelhança do espaço anterior. Neste Paraíso encontramos um desenho simétrico feito com blocos, pilares, rochas e outros elementos arquitetónicos. Espalhado pelo espaço o jogador deverá apanhar 50 elementos de lixo para depois poder aceder ao centro e encontrar A Ondina, elemental da Água. Neste labirinto encontramos também algas, corais e outros elementos subaquáticos.

## 4.4. Ushua (elemento Fogo)

A aldeia de [Ushua](#) tem uma atmosfera mais tenebrosa que as restantes. É preenchida de rios e lagos de lava, chão de pedras e casas pequenas. O ambiente é obscuro, ouvem-se sons de fogo a arder. Há alguns declives cor de cinza e alguns elementos pontiagudos como pequenos vulcões.

### 4.4.1. Nível 1: Taberna e Seara Perdida

No primeiro nível desta aldeia, o jogador deverá dirigir-se à [Taberna](#), uma casa de madeira simples localizada logo acima do local de entrada na aldeia, em baixo e do lado esquerdo. No interior, a Taberna tem chão e paredes de madeira, algumas mesas de madeira com velas acesas e uma lareira acesa. Um balcão que esconde a cozinha e onde encontramos o Taberneiro e vários elementos como pratos, alimentos, garrafas e frascos. O jogador falará com a personagem que lhe dará uma missão a cumprir na Seara Perdida.

A [Seara Perdida](#) é um labirinto de cereais situado a sudeste da aldeia, cercado por uma vedação de madeira. No seu interior o chão é de areia, as divisórias de cereais e, espalhado pelo labirinto, 10 espigas de lúpulo, que o jogador deverá apanhar para cumprir a missão. Há alguns elementos como troncos, barris, caixas e ferramentas agrícolas espalhadas pelo espaço.

#### 4.4.2. Nível 2: Mercado

No nível 2 o jogador terá de visitar o [Mercado](#) da cidade que se encontra em chamas. Este espaço encontra-se na parte superior central da aldeia e é rodeado de caixas de mercadoria e alimentos. É um edifício em L construído de madeira e cujo interior é um labirinto com algumas bancas de comerciantes de alimentos, roupas e outros itens e espaços de arrumação. O jogador deverá deslocar-se até ao centro para cumprir a sua missão.

#### 4.4.3. Nível 3: Mina

A [Mina](#) encontra-se a Noroeste da aldeia. A sua entrada é uma pequena construção de madeira rodeada de caixas e metais preciosos. No seu interior encontramos um espaço labiríntico com paredes de pedra vulcânica e chão de areia. No interior há cristais, pedras, montanhas de metais preciosos e ferramentas. O jogador deve chegar ao centro, afastando ou arrastando os cristais que bloqueiam o caminho.

#### 4.4.4. Nível 4: Torre do Alquimista e Floresta Negra

No nível 4 é de noite, a aldeia encontra-se às escuras. O jogador deverá ir até à [Torre do Alquimista](#), situada a noroeste da aldeia. O interior da Torre é um espaço pequeno e futurista, construído de pedra, com uma mesa grande central e duas menores de apoio. No espaço encontram-se diferentes estantes com objetos científicos e de estudos e mecanismos que sugerem a realização de experiências científicas no local.

A [Floresta Negra](#) é um labirinto florestal com cores escuras e misteriosas, plantas de diferentes cores, incluindo árvores roxas e laranja. Neste local destacam-se dois espaços principais com duas grandes árvores (castanheiro e carvalho) onde o jogador deverá ir para cumprir a missão. Pelo caminho há diamantes que obstruem a passagem, o jogador deverá mover estas peças. Há também uma chama que o persegue.

#### 4.4.5. Nível 5: Vulcão Sagrado

Este [cenário](#) é composto por um chão escaldante e paredes de pedra vulcânicas, simetricamente alinhadas, bem como rios de lava que cortam o cenário na diagonal e formam pequenas poças e formas no chão. Há buracos em alguns locais e alguns elementos misteriosos, tornando o espaço um tanto ou quanto hostil, como o centro de um vulcão deve naturalmente ser. Espalhados pelo território há cristais que o jogador deve colecionar e diamantes que deve mover para poder passar. O centro do vulcão é composto por uma poça de lava e uma pequena passagem escura que o jogador deve atravessar para encontrar o elemental do Fogo.

### 4.5. Chapat (Elemento Ar)

Esta [aldeia](#) é regida pelo elemento Ar, composta por um cenário desértico, chão de areia e construções de inspiração árabes, com padrões coloridos e geometrias complexas. Os



caminhos são de pedras, encobertos pelas areias empurradas pelo vento. Ouve-se sempre a presença do vento. Há pouca vegetação devido à escassez de água, e as plantas que sobrevivem são catos ou palmeiras, habituadas a este tipo de clima.

#### **4.5.1. Nível 1: Tenda e Tamaral**

A [Tenda](#) e o Tamaral encontram-se do lado direito e a meio da aldeia. O primeiro espaço é uma construção estreita de pano, com uma abertura para sul em triângulo. Em redor da tenda há elementos que sugerem atividade de armazenagem e comércio de alimentos. No interior encontram-se caixas e sacos de armazenagem de mercadoria e a personagem principal deste nível que dará a missão ao jogador.

O [Tamaral](#), ao lado direito da Tenda, é um espaço quadrangular, cercado com vedação de madeira, com chão de areia e canteiros de Tamareiras que formam um labirinto. No espaço encontram-se espalhadas aglomerações de tâmaras que o jogador deve apanhar.

#### **4.5.2. Nível 2: Tapeçaria e Bazar circular**

A [Tapeçaria](#) é um espaço circular em forma de tenda colorida, situada à esquerda da Tenda de tâmaras. O seu interior é de alcatifa e repleto de almofadas, tapetes e elementos variados de decoração árabe. Aqui encontra-se a Tapeçeira, personagem que irá indicar ao jogador a sua missão e direcioná-lo para o Bazar circular.

O [Bazar circular](#) é um espaço situado a sudeste da aldeia onde se encontra um labirinto feito de barracas e tendas de comércio das mais variadas mercadorias. As tendas e objetos expostos são coloridas e seguem padrões de gosto árabe. Este espaço tem uma espécie de praça central onde o jogador se deverá dirigir, evitando ir de encontro ao tufão, que o persegue.

#### **4.5.3. Nível 3: Cisterna e canais de água**

A [Cisterna](#) é uma construção de pedra com cúpula azul situado a sudoeste da aldeia. No seu interior o chão é de pedra e as paredes têm padrões árabes. Aqui encontramos duas fontes de água ao centro, o personagem principal deste nível e 2 grandes tanques, cercados de uma vedação também em pedra. No início estes tanques encontram-se vazios, sendo [cheios](#) de água quando o jogador consegue cumprir a missão de desbloquear a água.

Os [canais de água](#) são acedidos na zona norte da aldeia, através de um buraco com uma escada que desce, ao lado de um poço. No interior encontramos uma trama de canais de água, que, quando o jogador chega, encontra-se vazia. O jogador deverá dirigir-se ao centro para partir a grande pedra que se encontra no local e desbloquear assim a água para que ela volte a [encher](#) os canais e os tanques da cisterna. No labirinto encontram-se algumas bolas de terra seca que devem ser deslocadas para permitir a passagem.

#### **4.5.4. Nível 4: Aphoteke e Deserto do pó**

A [Aphoteke](#) é uma torre quadrada localizada a sul da aldeia que se acede subindo uma corda. No seu interior encontramos um espaço rico, com um enorme tapete central sobre o qual se encontra a principal mesa de trabalho e atendimento. Nas duas pontas da mesa maior há duas

mesas menores de apoio. Há estantes, livros, frascos e elementos que sugerem a manipulação de fármacos de forma ancestral.

O [Deserto do pó](#) situa-se a nordeste da aldeia. No seu interior há diversos caminhos entre desfiladeiros de pedra e duas montanhas onde estão localizadas as dunas que o jogador deverá encontrar. Por todo o deserto vemos elementos de vegetação típicos de zonas quentes e secas, como catos, pedras e restos arqueológicos. O jogador deverá afastar-se do tufão que o persegue ao longo do labirinto e desbloquear as pedras que se encontram a meio do caminho.

#### **4.5.5. Nível 5: Nuvem Espiral**

A [Nuvem Espiral](#) é um espaço acessível através da subida de uma espécie de torre muito fina e alta situada um pouco a esquerda do centro da aldeia. No topo acede-se a uma nuvem em espiral, composta por caminhos circulares sobre as nuvens. O jogador deverá chegar ao centro e apanhar os pássaros quietos que fazem parte do cenário e do desafio.

## **5. Os personagens do jogo (NPCs)**

Em cada nível do jogo e em cada aldeia há um personagem principal que será o responsável por lançar a missão daquela etapa do jogo e oferecer os recursos necessários para que o jogador possa cumpri-la. Os personagens vão ficando mais complexos e correspondendo a classes sociais mais elevadas à medida que os níveis do jogo aumentam.

De uma forma geral os personagens evoluem de acordo com as seguintes classes:

Nível 1: Agricultor ou responsável por sistema alimentar

Nível 2: Comerciante ou artesão

Nível 3: Responsável por áreas estruturais da aldeia

Nível 4: Personagem mística, mágica ou sábia

Nível 5: Mensageiro

No nível 5, o personagem de classe mensageiro é apenas um intermédio para que o jogador encontre o verdadeiro objetivo do nível (e do jogo) que é o Elemental, o personagem mágico representante de cada elemento da Natureza.

Além dos personagens principais de cada nível, a partir do nível 2 temos o aparecimento de encontros, onde o jogador irá entrar em cenários diferentes para tentar cumprir a missão que lhe foi dada, enfrentando um elemento da natureza (árvore, pedra, cascata, etc). Estes elementos deverão sofrer alguma transformação no encontro com o jogador para que haja progressão no jogo.

### **5.1. l'Zier (Aldeia inicial)**

O personagem principal da aldeia é o [Chefe da aldeia](#), uma figura masculina, anciã, com longas barbas brancas e sem cabelo. Usa roupas de tom azul e uma bengala. Este personagem irá

desafiar o jogador a começar a jornada em busca de conhecimento e experiência sobre os poderes dos quatro elementos da Natureza para poder salvar l’Zier do avanço do glaciador.

Dará ao jogador um desafio teste para saber se este está apto para iniciar a jornada, que consiste em encontrar um item perdido num labirinto na aldeia. Quando o jogador cumpre esta missão dar-se-á início aos 5 níveis do jogo.

Este personagem volta a aparecer no final da jornada, desafiando o jogador a encontrar o Glaciador e usar os poderes adquiridos para o derreter e devolver a vida à aldeia.

## **5.2. Humland (Elemento Terra)**

Na aldeia de Humland os [personagens](#) principais têm características tribais, predominando as cores castanho, bege e verde nas roupas e acessórios. As suas funções estão ligadas ao elemento terra, e aparecem de acordo com os níveis de jogo da seguinte forma:

### **Nível 1: Cozinheira**

Esta personagem é uma mulher jovem de cabelo e pele claras, usa um lenço branco na cabeça e o cabelo apanhado. Usa avental e roupas de cozinha. É bem disposta e generosa.

Encontra o jogador na primeira vez que este chega à aldeia e pede-lhe que traga 10kg de batatas da Agrofloresta para terminar a refeição que está a preparar.

### **Nível 2: Ceramista**

É uma mulher jovem, de aparência indígena, pele morena e cabelos entrançados. Usa pouca roupa e pinturas faciais, é uma pessoa criativa e divertida.

Pede ao jogador que a ajude trazendo argila pura da Montanha de argila para terminar uma série de tigelas que está a criar no seu atelier antes do final do dia. Oferece ao jogador uma Picareta para que este cumpra a missão.

### **Nível 3: Senhora das Luzes**

Uma mulher jovem, de manto comprido e escuro, cabelo apanhado e um lenço verde com flores na cabeça. Tem asas mágicas, pois é uma personagem noturna e misteriosa. É altruísta e elegante.

Encontra o jogador numa noite de lua nova, onde a aldeia se encontra às escuras e pede-lhe que liberte os Pirlampos do Bosque dos Pirlampos para que ela possa implementar um sistema de iluminação noturna. Oferece um machado ao jogador, pois os pirlampos encontram-se presos no tronco de uma árvore mágica.

### **Nível 4: Curandeira**

Uma mulher anciã, de cabelos brancos e apanhados, óculos, vestido e xaile. Simpática, sábia e maternal.

Pede ao jogador que apanhe duas flores mágicas na Floresta mágica para preparar um elixir e que as arranque pela raiz, usando uma enxada que esta lhe oferece.

Como recompensa oferece ao jogador um elixir da saúde plena, que lhe permite restabelecer os seus níveis de energia e vida ao máximo.

#### **Nível 5: Bibliotecário de sementes**

Um jovem de aparência indígena, cabelo castanho e fita na cabeça. Usa roupas verdes e laranjas. É uma pessoa simples, de poucas palavras, interessado pela natureza e os seus mistérios. Guardião das sementes da Biblioteca de Sementes da aldeia.

Encontra o jogador após um terramoto que destruiu parte do património de sementes da aldeia. Orienta o jogador a dirigir-se à Árvore Eterna onde encontrará o Gnomo, representação do Espírito da Terra que lhe dará o poder de fazer renascer plantas e sementes para poderem recuperar dos estragos do terramoto.

### **5.3. Chinampa (Elemento Água)**

Os [personagens](#) desta aldeia aquática têm funções e aparências inspiradas no elemento água. Azul é a cor mais presente nas roupas e cabelos das personagens. Desenvolvem-se ao longo dos níveis de jogo da seguinte forma:

#### **Nível 1: Agricultor**

Este personagem mora na ilha das casas, é um homem de meia idade, de tez morena, cabelo branco e poucas roupas, tem um ar simpático e afável. É um personagem calmo e sereno, vive a vida de forma simples.

Pede ajuda ao jogador para apanhar 10 aboboras laranja, na ilha das aboboras, a tempo das celebrações de outono.

#### **Nível 2: Peixeira**

Esta personagem é uma mulher de meia idade, usa óculos e cabelo branco apanhado. Usa roupas azuis e vermelhas, com uma capa larga. De espírito ativo, é muito prática nas suas decisões e ações.

A Peixeira encontra o jogador num dia de festa, onde os habitantes estão ocupados a preparar uma festa para o aniversário do rei. Ela pede ao jogador que traga ovos de salmão para completar a refeição e oferece-lhe uma bolha mágica, capaz de enfrentar a cascata onde os salmões costumam desovar.

#### **Nível 3: Construtor**

O construtor é um homem adulto, de cabelo e barba azul escuro, óculos e roupas e botas de trabalho. É uma personagem séria e responsável, cuida das construções da aldeia.

Encontra o jogador num dia chuvoso, após uma tempestade que deitou abaixo parte da ponte principal da aldeia. O personagem precisa de madeira para a construção e pede ao jogador que a traga da ilha dos pinheiros, onde encontrará a Árvore-mãe de onde deve cortar alguma madeira. Dá ao jogador uma motosserra para que este consiga cortar a madeira necessária.

Quando o jogador regressa este oferece-lhe uma garrafa de ar para agradecer. Este item será útil nos níveis seguintes, onde o jogador precisará de submergir.

#### **Nível 4: Astróloga**

A Astróloga é uma mulher adulta, usa óculos, cabelos grisalhos amarrados em trança, chapéu roxo e capa negra. É sábia, culta e inteligente.

Encontra o jogador depois de um dilúvio, onde uma parte do calendário lunar da aldeia desapareceu nas águas profundas. Pede ao jogador que mergulhe em busca das duas peças que formam o calendário, levando uma Garrafa de ar para respirar e uma Bolha de água para abrir caminhos entre as algas e corais.

Como recompensa oferece o poder do Raio Congelador, que permite congelar os perigos móveis que o jogador encontra pelo caminho.

#### **Nível 5: Marinheiro**

Este personagem é um homem moreno, de barba e cabelo azul, óculos redondos e um chapéu de marinheiro. Usa uma roupa clara e uma capa longa. É alegre, ágil e positivo.

Encontra o jogador num dia de grande alegria onde a população está a montar um altar para uma festa em agradecimento ao espírito da água. O Marinheiro pede ao jogador que submerja e encontre a Ondina, a representação do Espírito da água para que esta lhe dê o seu poder e ele faça fazer brotar água no altar das celebrações.

### **5.4. Ushua (elemento Fogo)**

Os [personagens](#) desta aldeia têm uma aparência e comportamento mais hostil e apresentam roupas escuras ou avermelhadas. Distribuem-se pelos níveis de jogo da seguinte forma:

#### **Nível 1: Taberneiro**

Homem jovem, de barba e cabelo pretos, sobrancelhas grossas e roupa escura. Tem uma personalidade ríspida, embora seja um bom anfitrião.

Pede ajuda ao jogador para apanhar 10kg de lúpulo raro para fabricar uma cerveja especial para as celebrações da aldeia.

#### **Nível 2: Mercador**

Homem de cabelo preto despenteado com um rabo-de-cavalo fino, roupas pretas e cheias de artilharias. Usa óculos com corrente e bigode e pera. É uma personagem desconfiada e facilmente engana os outros.

Pede ajuda ao jogador para entrar no mercado em chamas e salvar a mercadoria do incêndio. Oferece-lhe uma pistola de água para que o jogador possa apagar e enfrentar o fogo.

### **Nível 3: Dono da Mina**

Homem de meia-idade com cabelo branco, bigode e pera. Usa um chapéu largo vermelho e roupas no mesmo tom. É ganancioso e inteligente.

Pede ajuda ao jogador para que entre na mina e salve os trabalhadores que ficaram encurralados atrás de uma grande pedra após um terremoto. Dá-lhe uma bomba para que possa estilhaçar a pedra e salvar os homens.

### **Nível 4: Alquimista**

Homem de meia-idade, barba cinzenta com uma amarração, cabelo comprido e um chapéu castanho. Noturno, inteligente e minucioso.

Pede ajuda ao jogador para encontrar duas sementes da Floresta Negra que necessita para completar o seu catálogo. Oferece-lhe uma luva especial para que ele as possa apanhar sem se picar nos espinhos das plantas. Oferece o Livro do saber como recompensa, objeto muito valioso no mercado, pelo qual o jogador poderá receber bastante dinheiro.

### **Nível 5: Aldeões**

Dois homens e uma mulher, jovens, de aparência vulgar, que se reúnem junto ao centro comunitário preocupados porque a Chama sagrada que iluminava e aquecia a aldeia se apagou.

Pedem ajuda ao jogador para que suba até ao topo do Vulcão Sagrado, a origem da Chama sagrada, para que este possa aprender a dominar o poder do fogo e voltar a acender a chama.

## **5.5. Chapat (Elemento Ar)**

Nesta aldeia as [personagens](#) relacionam-se com o cenário desértico e cumprem funções relacionadas com a sobrevivência neste ambiente. Em cada nível conhecemos um personagem diferente:

### **Nível 1: Tamareira**

Mulher jovem, cabelo curto alaranjado, responsável pela plantação de tâmaras da aldeia. Usa chapéu de palha para proteger do sol e roupas claras, incluindo um manto bege. É uma personagem simpática e simples.

Encontra o jogador na época alta de colheita de frutas e pede ajuda ao jogador para apanhar 10kg de tâmaras para fazer doces árabes.

### **Nível 2: Tapeceira**

Mulher jovem, morena, de cabelo escuro e roupas ornamentadas. Por vezes usa um véu sobre o nariz e boca. Bonita, talentosa e empenhada no seu trabalho.

Encontra o jogador nas vésperas de uma celebração de comerciantes na aldeia e pede-lhe ajuda para que ele lhe traga lã dourada do Bazar circular para que ela possa completar um tapete especial. Oferece ao jogador um martelo de luz para que este possa quebrar a cúpula onde se encontra a lã pretendida.

### **Nível 3: Responsável pela cisterna**

Homem adulto, moreno, cabelo longo, ondulado e preto e uma fita branca na cabeça. Usa roupas claras e um manto branco. Responsável e preocupado pelo bem-estar da população.

Encontra o jogador numa altura de muita seca e pede-lhe que vá aos canais subterrâneos de água para debloquear a água dos lençóis freáticos que alimenta os tanques coletivos da Cisterna comunitária. Oferece o Cajado sagrado ao jogador para que este possa partir a grande pedra que bloqueia o caminho da água subterrânea.

### **Nível 4: Aphotekária**

Senhora idosa, com manto roxo que cobre o cabelo, roupas adornadas nos mesmo tons. Sábia e perspicaz, conhece bem a aldeia e os seus segredos.

Encontra o jogador num dia de tempestade de areia e pede-lhe que encontre dois sacos de pó mágico entre as dunas do Deserto de pó. Oferece-lhe uma pá para que possa cumprir a missão. Quando a missão é cumprida oferece-lhe a poção veloz, que aumenta a velocidade de deslocação do jogador de forma temporária.

### **Nível 5: Mensageiro**

Rapaz moreno, envolto em mantos pretos. Sincero, inocente e amigo dos animais da aldeia.

Encontra o jogador num dia estranho onde o vento parou de soprar e pede-lhe que suba à Nuvem espiral para encontrar o Silfo, representante do Espírito do Ar para que eles lhe dê o seu poder e o jogador faça o ar circular na aldeia novamente.

## **6. Os desafios**

Os desafios do jogo são sempre [dados pelos personagens](#) de cada nível do jogo, em cada aldeia, incluem um tempo limite para a sua execução e baseiam-se na aquisição de itens que, após conquistados, deverão ser [entregues](#) ao personagem que os pediu inicialmente. Haverá sempre um local labiríntico a visitar, de acordo com a história naquele momento. A dificuldade e complexidade de cada nível é crescente e organizada da seguinte forma:

**No primeiro nível**, o jogador deverá, em todas as aldeias, encontrar 10 itens espalhados por um labirinto e encontrar a saída do mesmo.

**A partir do nível 2** aparece uma mecânica de jogo à qual chamamos de “[Encontro](#)”, onde o jogador encontra elementos da natureza que ocultam ou contêm um [item](#) que o jogador necessita para cumprir a missão que está em curso. Estes encontros dão-se num cenário próprio onde o jogador aparece frente a frente com o elemento e deverá utilizar ferramentas que lhe serão [dadas](#) pelos personagens principais para “atacar” e alcançar o seu objetivo. O elemento da natureza em questão poderá “contra-atacar” de diferentes formas, causando danos à energia e vida do jogador.

No nível 2 estes encontros dão-se no centro de um labirinto que terá, também, um elemento da natureza a perseguir o jogador (tufão, chama, bola de terra ou remoinho).

Ainda neste nível, os elementos que aparecem em cada aldeia e os seus poderes de “contra-ataque” são os seguintes:

Aldeia Chinampa: Cascata Mágica (Torrente de água)

Aldeia Humland: Caverna de Argila (avalanche)

Aldeia Chapat: Cúpula Dourada (Luz incandescente)

Aldeia Ushua: Fogo (Bola de fogo)

**No nível 3**, desaparecem os perigos a perseguir o personagem, mas mantem-se um encontro (desta vez não no centro, mas em algum lugar do labirinto) e introduz-se elementos de que [bloqueiam](#) o caminho (troncos, bolas, cristais ou conchas). O jogador deverá empurrar ou arrastar esses elementos para poder passar e encontrar o caminho até ao Encontro dos seguintes elementos:

Aldeia Chinampa: Árvore Mãe (Poda)

Aldeia Humland: Árvore dos pirilampos (Fumo misterioso)

Aldeia Chapat: Pedra da fonte (Poeira forte)

Aldeia Ushua: Basalto (Lava)

**No nível 4** voltam a aparecer os perigos, mantêm-se os elementos que bloqueiam o caminho e, desta vez, há [dois encontros](#) em cada labirinto:

Aldeia Chinampa: Dois Corais (Destroços)

Aldeia Humland: Duas Flores Mágicas (Polen)

Aldeia Chapat: Duas Dunas (Poeira)

Aldeia Ushua: Carvalho e Castanheiro (Poda e Picos)

Ao conseguir entregar os itens pedidos aos personagens, o jogador recebe um item de [recompensa](#) neste nível.



**No nível 5** os labirintos têm uma simetria mais elaborada e o jogador deve alcançar o centro, tendo de arrastar e empurrar elementos e ainda [apanhar 50 itens](#) espalhados pelo labirinto. No centro encontrará um personagem especial, representando do Espírito daquele elemento da Natureza, que dará ao jogador o poder correspondente daquele elemento:

Aldeia Chinampa: Ondina (Poder da Água)

Aldeia Humland: Gnomo (Poder da Terra)

Aldeia Chapat: Silfo (Poder do Ar)

Aldeia Ushua: Salamandra (Poder do Fogo)

## 7. Regresso a l'Zier

Quando o jogador consegue receber e aprender os poderes dos 4 elementos da Natureza através do encontro com os Elementais regressa à aldeia inicial para os aplicar e, assim, salvar a aldeia da eminente ameaça. O jogador encontra o [Glaciar](#) perto das montanhas geladas e deve aplicar os poderes adquiridos para o derrotar. Se for vitorioso a jornada chega ao final, a aldeia vê-se novamente fértil, sem gelo e o jogo chega ao final. Se não conseguir derrotar o Glaciar, perde o jogo, podendo, no entanto, voltar a reunir pontuação por meio do exercício físico, e tentar novamente.

O jogo [termina](#) com o reconhecimento e agradecimento do chefe da aldeia!

## 8. Vídeo resumo do Gold Master do jogo-tipo

Para melhor se poder ter uma visão geral do Gold Master do jogo-tipo, o melhor mesmo é visualizar o vídeo de apresentação que se apresenta em anexo e que é acessível através deste [link](#).