001# Roy, aventureiro;

Small Character Design

Descrição Inicial:

Roy é o primeiro personagem a qual o jogador terá contato.
Roy é um menino de 12 anos de idade, pele de cor parda e cabelos encaracolados, no lugar de seu braço esquerdo há um braço completamente mecânico onde o jogador pode adquirir peças e arrumá-lo.

Tags: Personagem Principal; Amigável; Curioso; Gentil;

Nome: Royald Esperanza
Idade: 12 anos
Sexo: Masculino
Signo: Peixes.
MBTI: ENFP
Data de aniversário: 12/03
Terra natal: Vila dos Lobos
Aparência: Cabelos Castanhos escuros e encaracolados, olhos verdes escuros, pele de cor parda. Nariz levemente arrebitado e boca um pouco mais fina que o comum, Tem corpo magro e normalmente está vestindo shorts e camisas de tom terrosos, e uma bota que usa para escalada. Seu braço esquerdo é um braço mecânico que pode ser atualizado com o tempo e novas gemas (poderes).
Personalidade: Curioso e corajoso, gosta de estar sempre ajudando seus amigos e criando estratégias. Não gosta de ferir ninguém porém coloca a vida dos seus amigos em primeiro lugar. Nunca explode e tende a ser o mais calmo do grupo. Também e brincalhão porém não entende as piadas e as vezes pode acabar sendo lerdo, fazendo coisas que não devia, ou falando.
Família: Não se lembra dos seus pais, porém morou com sua avó e seu irmão desde criança. Sua vó está doente e Roy decidiu sair em busca da fonte dos desejos, na cidade perdida da colina. Tem um irmão mais velho que trabalha e cuida de sua avó junto com ele. Sua vó se chama Shenna Esperanza e seu irmão se chama Tyor, Tyoreon Esperanza. Seu irmão não acredita nas lendas da Cidade Silenciosa por isso Roy fugiu sozinho para sua aventura. Os pais de Roy morreram quando ele tinha apenas cinco anos de idade - Tyor tinha oito - as notícias de sua morte chegaram cedo e quem recebeu primeiro foi Ganter, que cuidava das duas crianças, com onze anos de idade.
Relação com Anastácia: Ana é aprendiz de mecânica de Tyor e uma ótima engenheira. Quando Roy perdeu seu braço foi seu irmão que montou seu braço mecânico. Anastácia acompanhou a criação braço e dedicou seu tempo livre a estudá-lo. Roy já tinha um vinculo com Anastácia desde criança e o braço os ligou cada vez mais.
Relação com Ganter: Ganter é o guarda da saída da Vila dos Lobos e conhece Roy desde criança. Ganter é mais velho que Tyor e, quando os pais de Roy ainda estavam vivos, cuidava de Tyor e Roy para que os pais deles pudesem trabalhar em sua exploração. Quando Roy tenta sair da vila Ganter é o primeiro a pará-lo porém, ao descobrir sobre a Vovó Shen se dispõe para leva-los a entrada da Cidade Silênciosa, na colina.

002# Anastácia, a engenheira;

Small Character Design

Descrição Inicial:

Anastácia é considerada a criança mais inteligente da Vila dos Lobos e acaba usando sua mente de forma maluca. É criativa, tem 14 anos de idade e desde criança criou engenhocas e até poções para ajudar e melhorar a vida dos outros..

Tags: Personagem Secundário; Explosiva; Inquieta; Suporte;

Nome: Anastácia Dealesa
Idade: 14 anos
Sexo: Feminino
Signo: Aries
MBTI: ENTP
Data de aniversário: 19/04
Terra natal: Vila dos Lobos
Aparência: Anastácia é pequena e, mesmo com 14 anos, seu corpo não se desenvolveu completamente, ainda tendo seios não tão fartos e sendo magra. Tem cabelos loiros escuros que ficam presos em uma maria chiquinha alta, além de olhos negros que se misturam nas sardinhas de seu rosto. Normalmente está usando calças marrons para trabalhar como mecânicas e uma camisa preta rasgada, que mostram parte de sua barriga. Seu rosto é afinado com o queixo pontudo, nariz pequeno e arrebitado e seus olhos são grandes, sua boca é pequena e delineada.
Personalidade: Ana é inquieta e um pouco intimidadora, apesar de ter o tamanho de Roy. Seu humor pode variar de um instante para outro e em um momento Anastácia está feliz e no outro quer matar qualquer um que passe na sua frente. Tenta parecer forte e não gosta de demonstrar seus sentimentos, principalmente quando se trata de Roy, já que ele é mais novo que ela. Dentre os três é a que faz mais besteira impensável e acaba entrando em enrascadas.
Relação com Ganter: Ana e Ganter se odeiam, amigavelmente, como pode-se dizer. Os dois estão sempre brigando principalmente por Ganter entender a paixão nem tão secreta de Anastácia por Roy. Além de encher o saco dela, ele acaba por fazer ou dizer coisas que não deveriam ser ditas e ela acaba explodindo e batendo nele.
Relação com Roy: Anastácia gosta de Roy. Os dois se conheciam desde pequenos e Roy havia ajudado a menina várias vezes. Certa vez, quando Anastácia estava em busca de algumas chaves de fenda que havia esquecido na floresta, teve um encontro com um Urso das Florestas e, antes que algo pusesse acontecer Roy apareceu e a salvou, sendo atacado no lugar dela. Ana correu e chamou Ganter para ajuda. Roy quase morreu e perdeu um braço e, ao acordar, Ana se desculpou com ele, dizendo que ele havia se machucado por conta dela e Roy somente sorriu, dizendo “o Pai protege a família, lembra?”. Esta frase havia sido dita por Anastácia, quando os dois brincavam juntos na floresta. Desde que o irmão de Roy deu o braço a ele, Anastácia se aproximou mais do menino, ajudando a limpar, cuidar e também criando novos acessórios para que Roy pudesse se proteger e proteger a quem ama.

003# Ganter, o guarda;

Small Character Design

Descrição Inicial:

Ganter é o terceiro personagem jogável para o player e é o mais velho dos três, Tem dezoito anos de idade e pode-se considerar a razão do grupo, onde será o maior dano (porém mais lento) dos personagens

Tags: Personagem Secundario Racional; Divertido; Inspirador;

Nome: Ganter Shelman
Idade: 18 anos
Sexo: Masculino
Signo: Capricornio
MBTI: ESTJ
Data de aniversário: 01/01
Terra natal: Vila dos Lobos
Aparência: Alto, forte e de pele clara, bronzeada pelo sol, Ganter é o galanteador da vila dos Lobos. Tem olhos Castanhos quase vermelhos e cabelos pretos e curtos, que sobem em um topete alto. Está sempre de armadura e usando suas lança nas mãos, pronto para batalha. Tem nariz reto e um pouco maior que o normal, mandibula marcada e covinhas no sorriso.
Personalidade: É divertido porém rigido. Ganter normalmente pensa antes de agir e tende a ser um ótimo lider. Apesar da cara séria é completamente divertido e faz muitas piadas com Ana e Roy, os deixando claramente envergonhados. Não tem um relacionamento fixo e acaba tendo problemas com isso, como “namoradas” que surgem de todo o canto cobrando atenção, nessa hora, Ganter foge e deixa tudo nas mãos de Roy, que acaba falando o que não devia.
Relação com Anastácia: Ganter e Anastácia tem a Amizade-Inimizade. Os dois estão sempre brigando mas acabam cuidando um do outro na hora certa, principalmente quando se trata de proteger o pequeno Roy. Anastácia é mais nova de Ganter, assim como Roy, porém tem 14 anos de idade.
Relação com Roy: Ele viu Roy nascer, viu a criação, viu a criança andar. Foi Ganter que resgatou Roy, com 8 anos de idade com o braço dilacerado por um ataque de um Urso das Florestas e decidiu que nunca mais iria deixar isso acontecer com nenhuma criança de sua vila.

Ato 001 – descobrindo o mundo	
Tempo	Céu alaranjado, tarde
Locais do ato	Florsta e Vila,
Breve descrição	
A primeira parte tem como objetivo introduzir o jogador as mecânicas básicas de jogo, introduzir o personagem e sua motivação. Será apresentado primeiramente personagem principal (Roy), seu irmão e um pouco de sua história.	

Ato 001	
Gameplay – floresta	Roy está em baixo de uma árvore e acorda com o sol em seu rosto. O Personagem comenta que está dormindo ali e esqueceu totalmente do jantar. Nesta cena, o jogador deverá escalar a árvore para ver onde está e caçar um coelho selvagem com a adaga em sua mão. Precisará atravessar um penhasco usando sua mão mecânica, que dispara um braço e o leva naquela direção. O objetivo é apresentar o primeiro personagem.
Pequena Cutscene	Mostrar a vila por cima, mostrar alguns npcs, mostrar a loja de engenharia do irmão
Gameplay - Vila	Roy pode andar pela vila e falar com alguns NPCs. Assim que ele entra na vila seu objetivo muda, sendo encontrar seu irmão na Mecânica dele. Assim que Roy chega no local tem um bilhete na frente dizendo que está fechado e ele volta em breve. Roy fica preocupado e deve ir até a casa dele. Assim que chega na casa, Roy se depara com seu irmão e sua vó na cama, doente.
Cutscene	Avó conta para seu irmão que está doente, não consegue se mover e sabe que está chegando o fim da sua vida. Seu irmão pede a ela que não conte nada ao menino, já que ele pode cometer alguma loucura. O irmão pega um livro na mão e Roy percebe que é seu livro de contos sobre o vale do silêncio. Roy está escondido atrás da porta
Gameplay – quarto de roy	O jogador precisará encontrar uma solução, procurando pelo quarto alguns itens. Assim que o jogador se aproxima de uma mesa, ele vê uma foto dos pais dele. Há uma pequena fala de roy sobre os pais. “Meus pais saberiam o que fazer”
Gameplay – escritório dos pais	Roy precisa conseguir uma chave dos pais e entra no escritório deles. Há varias interações, mas a principal será um quadro de estudos onde ele vê que os pais estavam pesquisando a cidade silênciosa. Roy decide ir para a cidade.

Cutscene	Pequeno fade e mudança de cenário.

Ato 002 – Segundo personagem	
Tempo	Madrugada
Locais do ato	Escritório de engenharia de Tyor
Breve descrição	
Uma pequena introdução a Anastácia, sobre sua engenharia, botões e poções.	

Ato 002	
Gameplay – escritório.	O jogador movimentara Ana, conhecerá seus botões e terá uma pequena missão para que ele entenda que ela concerta coisas e tem skill de cura. São missões como: pegue as peças Ajude o passarinho arrume a maquina. Assim que ele terminar, vai iniciar um barulho de batida e a missão é “imobilize o ladrão” Mostrar os botões de debuff dela e então, assim que ela usa o pó ou item de imobiliar, começa a cutscene
Cutscene	Ana acaba imobilizando Roy, eles conversam, Ela o questiona sobre o que está fazendo ali e ele conta sobre sua vó, que está partindo em busca da fonte dos desejos. Ela diz que ele não vai conseguir ficar sozinho sem manutenção e, antes que ele vá embora, eles escutam o irmão dele entrando no lugar Roy diz que se ele for e ela ficar o irmão dele vai aplicar penalidades por ela ter ajudado ele a fugir. Ela acaba indo junto.

Ato 003 – Terceiro personagem	
Tempo	Nascer do sol
Locais do ato	Escritório de engenharia de Tyor
Breve descrição	
Introdução ao Ganter, o homem está nos portões em uma pequena briga, quando encontra as duas crianças.	

Ato 003	
Gameplay – Entrada da floresta	Jogador recebe a missão de pegar os ladrões. Nesse momento ele poderá aprender a batalha Meele, a defesa de gant e sua vida. Gant precisa pegar os três ladrões em batalha, Consegue itens. Na ultima batalha ele encontra Ana e Roy
Cutscene	Gant tenta levar os dois embora, Ana diz que foi coagida. Roy fala sobre

	sua vó, roy está disposto a batalhar com ganter para ir atrás das suas coisas e ganter se lembra de sua promessa, então decide ir junto “sem mim, vocês não passam do rio”