Jogo --> **Assassinic** :P  
nome provisório

* Jogo 2D
* Pixel art
* Inimigos --> policiais

Fases diferentes, cada uma com uma parte do mundo com referência a algo/acontecimento/assassinato famoso

Missões diferentes, com enigmas direcionados ao mistério principal

**FASES**

Londres – Jack estripador;

Brasil - Lázaro

**HISTÓRIA**

Um mímico francês, que é acusado de ser um assassino. Tendo certeza que essa acusação é falsa, e com o objetivo se inocentar, ele decide tentar resolver o mistério, investigando lugares de todo o mundo, seguindo os rastros do possível culpado, achando pistas enigmáticas, e com a ajuda de seu melhor amigo *(ou talvez uma irmã, não sei) [pensei em fazer esse NPC ser tipo ‘rico’, que consegue as viagens para o mímico (porque como ele tá sendo procurado pela polícia, viajar normalmente não ia dar muito certo)].*

\\_ cada fase do jogo representa uma etapa para a resolução do mistério principal, contando com missões únicas *(“side quests”),* em um lugar diferente do planeta *(provavelmente uns 5/6 países de cada continente)*, mas sempre voltando ao enigma principal. *[é interessante colocar uma forma do personagem sempre conseguir voltar a Paris, já que é lá que tudo começou]* \_/

**MAPAS**

Paris

Nesse mapa, vai ser possível o jogador andar por grande parte da cidade, incluindo a parte subterrânea, dentro das tumbas

\\_ seria interessante usar algum lugar para deixar o personagem se esconder, quando os policiais chegarem perto *(eu tinha pensado no esgoto, e para o jogador saber que ele pode voltar a superfície poderíamos deixar o som dos policiais passando pela rua, e quando esse som acabar já é possível sair sem ser pego)* \_/

Londres

\\_ seguindo a mesma ideia dos esconderijos, eu pensei em usar as cabines telefônicas ou algo do tipo, sabe uma coisa bem comum do local *(eu queria fazer isso pra todos os países em que as fases ocorrerão)* \_/

Brasil

\\_ no Brasil, o local para se esconder poderia ser os orelhôes \_/