

GDD Fazenda Infeliz

Gênero: Exploração, Top-down, Point-and-click.

História

Um dia de colheita para finalizar o grande ritual de invocação que um Cultista de Baphomet está fazendo. O ritual já está completo, e para Capeta despertar, basta que o Cultista permaneça vivo, mas quanto mais almas forem coletadas, mais poderoso o Tinhoso ficará no final do ritual.

Cultista: Ele deve andar pelo cenário atrás de coletar as almas de animais para o ritual que despertará o Papai do Chão Senhor das Trevas.

Animais: Eles ficam espalhados pelo cenário, esperando que suas almas sejam coletadas pelo Cultistas. É só uma questão de tempo para que Baphomet seja invocado, mas caso as almas de todos os animais espalhados sejam coletadas, ele aparece imediatamente.

Inimigos: Eles querem atrapalhar o ritual de invocação do Cultista, e farão de tudo para impedi-lo.

Baphomet: Quanto mais almas forem coletadas antes que o tempo acabe e Baphomet apareça, mais pontos o jogador ganha.

Mecânicas

Cultista:

- Anda pelo cenário.
- Possui uma única vida.
- Sem ataques ou defesas.

Animais:

- Conversam com o jogador quando ele chega perto.
- Cada um tem uma alma para ser coletada, e cada alma vale um ponto.

Inimigos:

- Anda na direção do Cultista quando ele chega muito perto.
- Tira uma vida do cultista quando encosta nele.
- Não pode levar dano.

Baphomet:

- Quando ele aparece, o jogo acaba.