

Conceito de Jogo

Atividade Dinâmica

Conceito do Jogo

Genêro: RPG

Ambiente: Um mundo pós-apocalíptico onde a magia está ressurgindo, mas corrompida. O cenário mistura ruínas de cidades modernas com florestas e montanhas dominadas por criaturas mágicas.

Personagens:

- **Protagonista:** Um(a) guerreiro(a) que perdeu a memória, mas possui habilidades mágicas únicas.
- **Companheiro:** Um(a) sábio(a) exilado(a) que guia o protagonista, mas tem segredos obscuros.
- **Antagonista:** Um líder tirânico que manipula a magia corrompida para controlar o que resta da humanidade.

Objetivo Principal: Descobrir o passado do protagonista e decidir o futuro do mundo: restaurar a magia ou destruí-la para sempre.

Pontos de Decisão Importantes

Decisão Moral: O jogador deve escolher entre salvar uma vila inocente ou destruir uma fortaleza inimiga. A decisão influencia a lealdade dos NPCs e o equilíbrio de poder no mundo.

Escolha Estratégica: Decidir se deve confiar no(a) sábio(a) exilado(a) ou seguir seus próprios instintos, o que pode mudar a linha de missões e revelar diferentes verdades sobre o passado do protagonista.

Caminhos Alternativos: Escolher entre se aliar ao antagonista para ganhar poder ou confrontá-lo diretamente, resultando em finais completamente diferentes.

Narrativa Dinâmica

Desdobramentos:

- Se o jogador decide salvar a vila, ganha aliados e novos recursos, mas o antagonista se fortalece.
- Destruir a fortaleza enfraquece o antagonista, mas o jogador perde a confiança de aliados importantes.

Finais Alternativos

Final A: Restaurar a magia e assumir o trono como líder benevolente, equilibrando o mundo.

Final B: Destruir toda a magia, sacrificando a própria vida e libertando a humanidade de sua influência.

Final C: Alinhar-se ao antagonista e governar o mundo juntos, mergulhando-o em uma era de tirania mágica.

“And that’s the end!”

Bunny, Bugs - 1934