

Contract Killer

Resolvemos o seu problema, desde que o pagamento esteja em dia.

Log de Alterações

commit 557459f98356f4f5f2c57db5456892418b6dce6e
Author: gDuarteg <gabrielmdk01@gmail.com>
Date: Fri Jun 11 22:05:53 2021 -0300

final

commit 3104cb6a0e295c18515e1e012ca0bc1e0b8a5579
Author: guidiamond <guilherme.batista770@gmail.com>
Date: Fri Jun 4 15:01:53 2021 -0300

bullet and kill player

commit b679452bed38449e6f2496b2caf47856b9480fa7
Author: gDuarteg <gabrielmdk01@gmail.com>
Date: Fri Jun 4 04:37:45 2021 -0300

arma e umas melhorias dos NPCs

commit ca149df1a6289110dc9badaff58545ecbadf4feb
Author: gDuarteg <gabrielmdk01@gmail.com>
Date: Fri May 28 05:31:08 2021 -0300

arma sem atirar e AI bugada

commit 85692c0985d3a24f8320876fb16a18bf46713fb4
Author: gDuarteg <gabrielmdk01@gmail.com>
Date: Fri May 28 05:30:11 2021 -0300

arma sem atirar e AI bugada

commit 47fb8f7ddd1366f12f77ebc20207ae13a6bec7ed
Author: gDuarteg <gabrielmdk01@gmail.com>
Date: Thu May 27 09:53:46 2021 -0300

menu

commit a2a22f9237e1644ed71b9c3a06edae9c39910eb5
Author: guidiamond <guilherme.batista770@gmail.com>
Date: Thu May 20 22:53:20 2021 -0300

player movement fixed

commit bb82c1813d6080df82efe46429a1f42ef4671475
Author: guidiamond <guilherme.batista770@gmail.com>
Date: Thu May 20 22:25:39 2021 -0300

partial fix for awareness bar

commit 12eb908603f9f30a18441d6e9868700c6d8b69d7
Author: guidiamond <guilherme.batista770@gmail.com>
Date: Thu May 20 21:39:13 2021 -0300

awareness bar

commit 6159c19519ca29913777284443031924151f6815
Author: guidiamond <guilherme.batista770@gmail.com>
Date: Thu May 20 20:55:36 2021 -0300

map && enemy sprite && bg sound

commit 831f263cac2a562bd884d6655359d23c8d770b62
Author: gDuarteg <gabrielmdk01@gmail.com>
Date: Thu May 20 23:21:41 2021 -0300

move

commit e68951e3817f98c165ca200e8f795d4401e362a3
Author: gDuarteg <gabrielmdk01@gmail.com>
Date: Thu May 20 22:47:53 2021 -0300

init

commit 6b5e5cf70c19ebd163a1497548b14ac1ba0ffb05
Author: Gabriel Magalhães Duarte Klabin <38353564+gDuarteg@users.noreply.github.com>
Date: Thu May 20 19:30:16 2021 -0300

Initial commit

Identidade do jogo (Conceito)

Eukiba é um assassino japonês, cujos valores se resumem a uma única coisa: dinheiro. Neste game 3D com estilo furtivo sua missão é relativamente simples: matar o alvo e pegar seu dinheiro. Difícil mesmo é como você vai fazer para chegar nesse objetivo.

Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)

As principais mecânicas do personagem é o pulo, sprint e walking. Por ser um game mais voltado pra não ser detectado, coisas comuns como ser acertado por tiros podem te matar muito mais rápido do que em jogos normais. Por isso o mapa inteiro e a mecânica dos inimigos (que se movimentam em rotas predeterminadas) é feita para incentivar o jogador a se esconder e não sair “rushando” pelo mapa.

Características (Mundo do jogo)

O mundo se passa em um ambiente urbano, com inimigos que rondam e protegem certos ambientes em volta do objetivo. Toda a ambientação e inimigos é pensada para parecer contemporâneo.

Arte

O jogo é 3D, montando uma estrutura dos personagens high poly, visando deixar o game mais realista. A ideia de deixar o jogo em 3D e ser mais sneak é deixar o jogador mais concentrado no como o jogador vai fazer uma coisa do que no que vai fazer, visando ser um jogo não só de tiro mas de estratégia, que seria facilitado caso a visão do personagem fosse em 3ª pessoa. (nosso game é em 1ª)

Música/Trilha Sonora

A trilha sonora e barulhos são voltados para deixar o jogo em um clima de tensão. Os barulhos tem um som maior do que o normal, comum em jogos furtivos.

Interface

A interface do jogador será composta de uma barra de notoriedade para ver se os inimigos estão o observando, uma vida e um tempo para deixar o jogo mais competitivo, fazendo você tentar refazer a fase em um tempo menor que o anterior.

Controles

WASD -> movimentação.

Space -> pulo

Shift -> sprint

Ctrl -> crouching

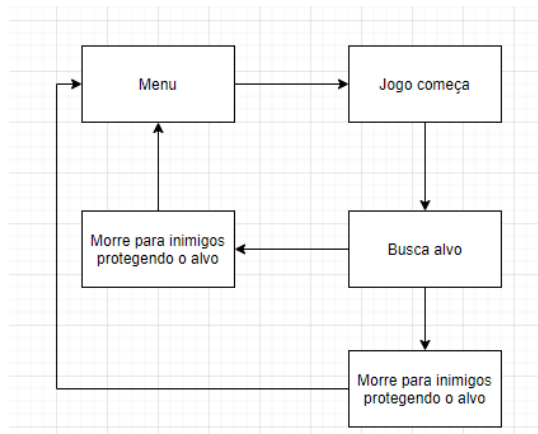
E -> interagir com o target no final da fase. (matar ele)

Mouse 1 -> atirar

Dificuldade

O jogo é feito para ser mais difícil, fazendo com que você gaste mais tempo tentando descobrir um jeito de terminar a fase e não passando por diversos níveis e dificuldades.

Fluxo do jogo



Personagens

O personagem principal é Eukiba, assassino de aluguel, até hoje ninguém sabe sua origem ou o que levou até esse caminho de mortes a sangue frio.

Os inimigos na missão são americanos que protegem um informante que viu a cara de Eukiba, não o eliminar imediatamente significa por em risco a identidade real de Eukiba.

Definições gerais

Gênero: Tiro, Furtividade

Plataformas: PC

Público alvo: +18