**Título:** *Ol’Jack’s Hunt*

**Temática(s):** *Estados Unidos Moderno (tempos atuais).*

**Gênero(s): Multiplayer Assimétrico, Action Thriller.**

**Público-Alvo:** *Maduro 18+, contém violência extrema, uso de substancias ilícitas, suspense*

**Resumo:** *Quatro ladrões profissionais decidem invadir uma mansão de um velho que mora sozinho achando que seria um trabalho fácil, porém o que eles não esperavam é que esse velho é na verdade um soldado de elite aposentado conhecido como Mad Jack, no momento que ele percebe que sua casa foi invadida, o caçador vira a caça, e os ladrões tentam desesperadamente encontrar uma saída para escapar com vida.*

**Enredo:** *Mad Jack é um soldado aposentado, que foi afastado por distúrbios mentais decorrente de seu tempo em serviço militar, Jack era um capitão do exército que teve todo seu esquadrão aniquilado, ele foi poupado pelo inimigo para ser levado como prisioneiro de guerra, enquanto preso ele foi torturado por meses, se não anos, pois ele não sabia quanto tempo passava em sua cela, quando a mais sutil oportunidade surgiu, Jack conseguiu matar seu torturador, e com seu treinamento de combate, e habilidades sorrateiras, conseguiu escapar do local onde havia sido mantido, não deixando ninguém escapar com vida. Apesar de ter recebido uma condecoração honrosa pela escapatória, Jack foi afastado do exército por desenvolver distúrbios como paranoia, crises de pânico, transtorno de estresse pós traumático, além de se demonstrar extremamente violento. Vários anos se passaram e Jack vive sozinho em uma grande mansão, dividindo seu espaço com diversos animais de estimação, por causa de sua paranoia, Jack equipou sua casa com várias armas escondidas, armadilhas de alta tecnologia e passagens secretas.*

*Os 4 ladrões descobrem que um idoso mora sozinho em uma casa rica afastada da cidade, a partir dessas circunstâncias, eles consideram que esse velho é um alvo fácil, porém no momento da invasão, um alarme é soado, todas as saídas são seladas, e uma voz robotizada diz “Modo segurança ativado”, e a caçada começa...*

**Referências:** *As mecânicas de multiplayer assimétrico serão inspiradas em Dead By Daylight, onde os ladrões deveram cumprir uma série de tarefas para poder escapar do cenário com vida, tentando se manter escondidos no processo. O enredo é inspirado no filme O Homem nas Trevas, onde um grupo de adolescentes tenta invadir a casa de um homem cego, que na verdade é um veterano de guerra violento, que começa a matar os adolescentes um a um. O cenário é inspirado em algumas fases de Rainbow Six Siege, onde tem casas de vários andares com muitos cômodos, fazendo assim um mapa grande o suficiente para ter gameplay, mas pequeno o suficiente para o jogador se sentir claustrofóbico. A perspectiva é em terceira pessoa, e o jogo é no estilo realista, para que aquela experiência seja assustadora, e o jogador sinta realmente que está lutando pela própria vida.*

*Coloque referências (outros jogos, filmes, séries, animes, desenhos) que você utilizará como base para criar a sua ideia. Podem ser mecânicas, sons, estilo de arte, animação. Foquem um pouco mais nas mecânicas. Colocar o nome da referência e o que será utilizado dele.*

**Mecânica(s): *O Jogo é na perspectiva terceira pessoa***

***Ladrões:*** *Os ladrões possuem habilidades que são escolhidas antes das partidas começarem, por exemplo: kits de desarmar armadilhas, martelos para quebrar obstáculos, óculos de visão no escuro. Para escaparem, eles precisam achar um dos vários pontos de acesso espalhados pela casa, e tentar hackeá-los para desativar o modo de segurança da casa, liberando as saídas, ao conseguir hackear 4 pontos de acesso com sucesso, todas as luzes se acendem e algumas saídas são liberadas. Com as luzes acesas, a parte stealth do jogo fica mais difícil, porém só resta sair pelas saídas para cada ladrão sobreviver. Cada ladrão pode sair e obter vitória individualmente, mas ganha bônus quanto mais ladroes escaparem juntos.*

***Jack:*** *A casa do Jack é construída pelo jogador antes de cada partida começar (com liberdade reduzida; o jogo possui modelos pré-definidos para quem não quiser se dar o trabalho), o jogador pode assim escolher onde estão as armadilhas, e tem também a vantagem de já conhecer o mapa antes dos outros jogadores, ele também tem acesso à passagens secretas que fazem ele poder andar entre andares mais facilmente.*

***Cenário:*** *Além do mapa modificado pelo jogador, também existem pontos de acessos fixos, mais que a quantidade necessária para liberar as saídas, os animais de estimação estão espalhadas pela casa, e funcionam como um alerta para o Jack, pássaros nas gaiolas fazem barulho se o jogador os acordam, gatos andam pela casa de maneira aleatória para atrapalhar os ladrões.*

*Aqui você irá descrever as mecânicas importantes que irão ser colocadas no jogo. Lembrem-se que cada estilo de jogo exige mecânicas específicas. Ex: Point n’ Click exige interação com objetos ou pessoas. Não precisa detalhar muito quando houver números. Ex: Arma de longo alcance dá 100 de dano. Podem colocar mais genérico mesmo. Os detalhes irão todos pro GDD.*

**Moodboard:** *Moodboard é uma referência visual para criar o “clima” do jogo e definir aspectos e elementos visuais do jogo.*

|  |  |
| --- | --- |
| Generators - Official Dead by Daylight Wiki |  |
| Crítica | O Homem nas Trevas | R6S "HOUSE" REMAKE | BOMB - Fortnite Creative Map Code - Dropnite |

*Autor: Marcelo Camilo Gomes*