Documento de desenvolvimento de jogo – Witch Hunt

Conceito de jogo:

RPG de ação num ambiente 3D de estilo linear/ mundo fechado, onde a personagem terá de enfrentar uma serie de inimigos e enfrentar um ou mais Bosses por cada área.

A história será principalmente contada pelos detalhes do ambiente, sem diálogos, talvez algumas notas espalhadas pelo mundo.

O jogador irá controlar uma criança por volta dos 10 anos de idade (possibilidade de escolher género?), irá acordar fora da cidade sem quaisquer memorias do que se está a acontecer, numa noite bastante iluminada devido ao fogo originado na cidade. Este terá que navegar pelo mapa para encontrar respostas e reencontrar a sua família.

Plataformas a desenvolver:

Desktop: Windows, Mac, Linux;

Consolas (opcional, dependendo da complexidade de porte para as tais).

Conceito da história:

O jogador acorda numa zona rural, num rio de cor verde e brilhante, este rio simboliza o encantamento do que são agora os inimigos da personagem.

O jogador irá encontrar completa destruição a volta de uma bruxa presa e morta um poste de fogueira, esta sendo a mãe da nossa personagem e a causadora da destruição da cidade.

Mecânicas de jogo:

* O jogador possui magia como modo de ataque principal, deve funcional como uma arma, tendo de apontar antes de disparar (manter premido o botão direito do rato para mira, e só assim podendo disparar)
* O jogador possui uma faca ou punhal, poderá ser utilizado para desabilitar inimigos quando em modo furtivo e não detetado ainda, ou em combate normal sendo menos eficaz do que utilizar magia.
* Em diversas situações os inimigos não têm conhecimento da localização do jogador, seguindo rotas predefinidas até serem mortos furtivamente, suspeitarem da presença do jogador ou o jogador ser descoberto pelo próprio inimigo ou um dos seus aliados
* Em combate ou fora o jogador pode rolar para se desviar de ataques ou chegar a um local mais depressa ou mesmo passar por obstáculos que o permitam.
* O jogador poderá encontrar capas e punhais pelo mundo o que irá permitir obter habilidades especiais e/ou outros benefícios.
* O jogador poderá criar e utilizar poções para se curar ou alterar certos atributos seja em si ou dos inimigos.
* As batalhas contra um Boss serão como inimigos normais mas estes não são vulneráveis a ataques furtivos, possuem mais vida e uma maior variedade de ataques.

Conceito de inimigos:

Nível 1: Campos de trigo e aboboras

* Abobora rolante: está abobora parece uma abobora normal de longe, mas possui olhos assimétricos e raízes de fora que que permitem andar e atacar, esta pode rolar e saltar para se impulsionar rapidamente contra o jogador
* Espantalho negro: este boneco estacionário tem a capacidade de atacar o jogador de longe com magia negra
* **Boss 1:** Rei abobora: este tem aspeto de um homem gordo corpo de espantalho e cabeça de abobora, uma das suas é substituída por um longo ramo afiado enquanto a outra tem forma de gancho com um saco preso sobre o ombro, ele pode atacar com o saco ou tirar de dentro aboboras que são aboboras rolantes.

Nível 2: Estábulos

* Gado morto-vivo: simples vacas e cabras com infeções e parte da carne arrancada
* **Boss2:** Este irá ter um aspeto de um pastor/agricultor, alto e muito magro, com o crânio bem definido sob a pele, mas parcialmente escondido por um largo chapéu de feno, este possui duas armas, uma foice e uma forquilha, sendo capaz de atirar a última contra o jogador.

Nivel 3: Esgotos

Assets:

Prioritários:

1. Modelos:

* Modelos do jogador e os seus diferentes acessórios
* Modelos de inimigos