Documento de desenvolvimento de jogo – Witch Hunt

Índice

[Conceito de jogo: 1](#_Toc525224901)

[Plataformas a desenvolver: 1](#_Toc525224902)

[Estória: 2](#_Toc525224903)

[Mecânicas de jogo: 2](#_Toc525224904)

[Assets: 3](#_Toc525224905)

[Prioritários: 3](#_Toc525224906)

[Modelos: 3](#_Toc525224907)

[Secundários: 3](#_Toc525224908)

[Modelos: 3](#_Toc525224909)

[Conceito da personagem principal 3](#_Toc525224910)

[Conceito das localizações 3](#_Toc525224911)

[Nível 1: Campos de trigo e aboboras 3](#_Toc525224912)

[Nível 2: Estábulos 4](#_Toc525224913)

[Conceito de inimigos: 5](#_Toc525224914)

[Nível 1: Campos de trigo e aboboras 5](#_Toc525224915)

[Nível 2: Estábulos 5](#_Toc525224916)

[Nível 3: Esgotos 5](#_Toc525224917)

# 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 para poder prosseguir.

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 do que está a acontecer.

# Plataformas a desenvolver:

Desktop: Windows, Mac, Linux;

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

# Estória:

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

A personagem irá ver o estado de cada zona que foi afetada

A personagem, na secção final, 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.

# Assets:

## Prioritários:

### Modelos:

* Modelos do jogador e os seus diferentes acessórios ([ver conceito de personagem](#con_personagem))
* Modelos de inimigos ([ver conceito de inimigos](#con_inimigos))

## Secundários:

### Modelos:

#### Nível 1

* Abobora(props)
* Terreno agrícola
* Trigo em planta
* Trigo em sacos
* Carro de mão(grande)
* Carro de mão (pequeno)

# Conceito da personagem principal

* O herói da estória não tem nome que se conheça.
* Tem aspeto de uma criança por volta dos 10 anos
* Possivelmente seleção de género disponível
* Possui roupas largas de lã
* Possui uma capa com capuz
* Possui um saco/mala onde guarda itens que vai apanhando

# Conceito das localizações

## Nível 1: Campos de trigo e aboboras

* Esta zona tem aspeto aberto, um extenso rio rasga campos agrícolas, a personagem acorda num dedicado a trigo, i rio e cercas preveem que esta explore fora de bordas
* A próxima zona será um campo extenso de aboboras, com carros de mão bastante largos que permitam utilizar como cobertura.
* A zona da batalha com o boss desta área será semelhante à zona das aboboras, mas mais pequena

À volta dos campos, é possível ver-se alguns outros, mas colinas evitam que mais tenha de ser mostrado

## Nível 2: Estábulos

* Áreas de pasto abrem o nível, estas contêm relva com aspeto puco saudável e rolos de feno espalhados no meio.
* A área que se segue contem estábulos sendo um maior do que os outros, na zona superior contem o boss deste nível, a saída deste nível está fechada por uma chave contida no próprio boss para abrir um portão para prosseguir. Esta área é rodeada por um muro de pedra alto com um grande portão no meio que vai dar as muralhas da cidade.

# 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.

## Nível 3: Esgotos