Chapter 1 - STORY

Herói - Fiachra
Companheiro Corvo - Morrighan
Princesa - Neilly
Vilão - Sor Kalrash

Fiachra está num caminho que atravessa um bosque. Presos nas árvores, estão vários posters com a cara de uma rapariga. Lê-se: "Desaparecida! Recompensa: 10 000$!".
Fiachra olha para os posters, mas continua a andar para o interior do bosque, acompanhado pelo seu corvo Morrighan.

Fiachra vai falando com Morrighan, irritado. Diz-lhe que, com 17 anos, já tem idade mais que suficiente para não precisar de permissão do pai para nada. Se quiser ir explorar o mundo e viver a sua vida, ninguém lhe pode dizer o contrário. Mas o próprio sabia que nunca faria isso, depois de ter sido expressamente proibido pelo patriarca da familia. Fiachra dá um pontapé numa pedra, frustrado e diz a Morrighan que mais vale caçarem alguma coisa para o jantar.

Enquanto está a caçar, uma raposa sai, repentinamente, de uns arbustos. Ele assusta-se e encosta-se a uma árvore. Fiachra grita de dor, porque foi picado nas costas. Quando se vira e verifica onde se encostou, vê uma folha de carvalho rabiscada presa à árvore com um alfinete de dama. Ele desprende a folha e lê-a, enquanto Morrighan pousa no seu ombro..

“A quem encontrar esta mensagem: O meu nome é Neilly e fui raptada pelos lacaios do Sor Kalrash. Ouvi-os dizer que me vão levar para o Bosque Assombrado, é tudo o que sei. Por favor, avisem o Senhor meu Pai, Rei Eammon, o mais depressa possível. Ajudem-me.”
Fiachra nem acredita que encontrou uma pista sobre o paradeiro da princesa. Se a conseguisse encontrar, mais ninguém poderia negar-lhe o que quer que fosse, mostraria a todos que já era um homem.

Fiachra tem que decidir entre voltar para trás e entregar a mensagem ao Rei, mas perder o rasto da princesa ou perseguir os lacaios imediatamente mas não entregar a mensagem ao Rei (e despertar a fúria do seu pai...).

Morrighan grasna no seu ombro e bica a folha com a mensagem.

Fiachra não pensa duas vezes e ata a folha à pata do seu corvo. Agarra no pássaro e diz-lhe “Entrega a folha na mão do Rei e a mais ninguém, ouviste?”. Com isto, larga Morrighan que obedientemente voa em direcção à Cidadela do Rei.

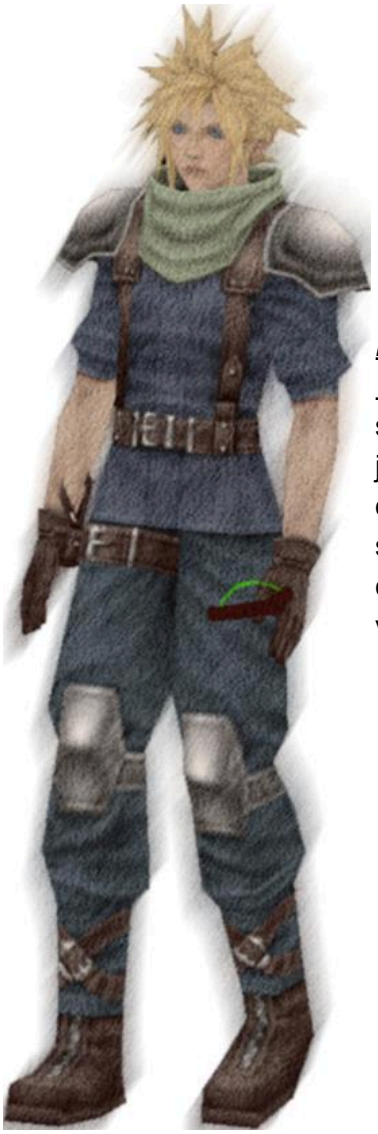
Fiachra pega na sua capa e mochila e vira-se em direcção ao sol que se baixa no fim do caminho.

Fiachra entra no Bosque, que parece inofensivo antes do cair do Sol. Esquilos fixam-no com assustadores olhos vermelhos, enquanto ele passa no caminho estreito que corta a massa de àrvores. Fiachra pensa para si próprio que se passa alguma coisa, algo não está bem neste Bosque, mas supôs que não lhe chamavam “Bosque Assombrado” sem razão nenhuma...

De repente, começam a atirar-lhe bolotas...

Quando Fiarcha chega ao outro lado do Bosque Assombrado, já é tarde e não consegue apanhar Neilly. No entanto, a princesa consegue deixar outra mensagem, quando descobriu para onde a levavam. Fiarcha reúne-se com Morrighan que volta de entregar a mensagem, e passam para o próximo nível, o próximo local para onde levaram Neily.

Chapter 2 - CHARACTERS



Fiachra:

_____É um rapaz de 17 anos, que vive na sombra dos feitos do seu pai, o cavaleiro Sor Ulster. O seu maior desejo é provar que já é um homem e que pode partir para o mundo como e quando quiser. Acima de tudo, quer provar ao próprio pai que é digno de ser seu filho e é tão nobre e corajoso quanto ele. Quando conhece Neilly, é apresentado a todo um novo tipo de coragem e valentia, e cresce da pior maneira.



Morrighan:

Um corvo especialmente grande, companheiro de Fiarcha desde que o rapaz o encontrou ferido e cuidou dele. Morrighan, para além de anormalmente grande para um corvo, também é surpreendentemente inteligente. Morrighan e Fiarcha são grandes amigos e, em condições normais, nunca os encontramos separados. Mais à frente na história, descobriremos que Morrighan é a encarnação da deus da morte e vai ajudar Fiarcha a resolver um grande problema.

Kalrash:
O nosso vilão. Até há algum tempo atrás, Sir Karlash era considerado o melhor Cavaleiro encarregue da protecção do próprio Rei e o seu melhor Comandante em batalha. Tudo mudou quando, por um desentendimento, uma falsa ordem do Rei fez com que a sua Ordem de Cavaleiros fosse emboscada e todos foram chacinados excepto ir Karlash, que conseguiu escapar com o sacrificio dos seus irmãos. Desde esse dia, Karlash jurou vingança ao Rei Eammon, desaparecendo do Reino.

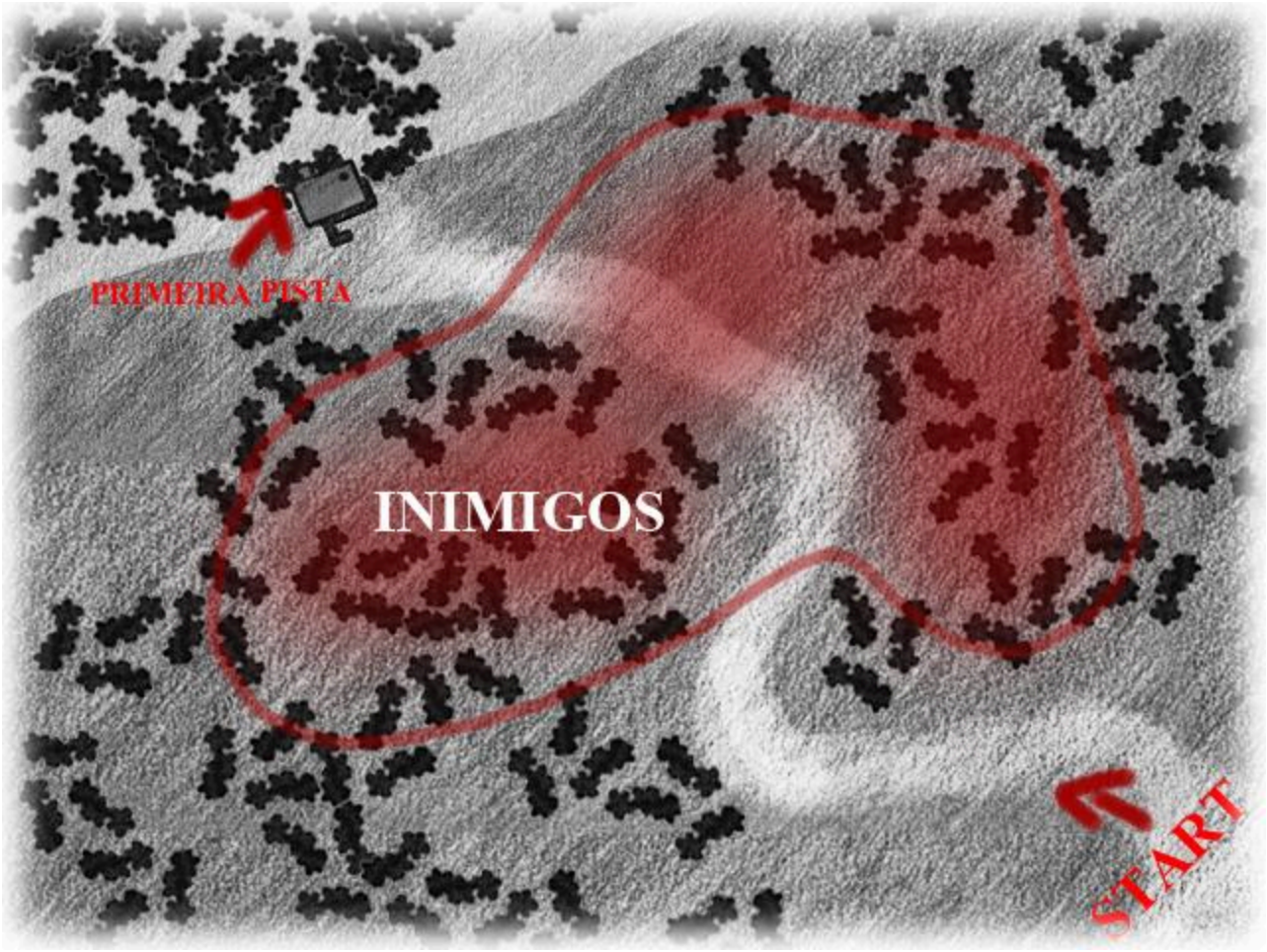
Neilly:
A donzela em apuros. Embora seja uma princesa, Neilly sempre quis tudo excepto vestidos bonitos e delicados de cetim e sapatos de 100 cores diferentes. O que Neilly sempre quis foi brincar aos escudeiros e cavaleiros com os rapazes dos estábulos e o seu melhor amigo é o noviço das cozinhas. Quando capturada pelos lacaios de Sir Karlash, Neilly lutou até à exaustão, matando dois homens antes de ser atada e levada. Assim que viu uma oportunidade de deixar pistas sobre para onde a levavam, não hesitou. Usou folhas de árvore, rochas lisas, areia fina, troncos de árvore... Tudo o que conseguiu. Se há algo que Neilly não aguentava, era ser inútil no seu próprio salvamento.

Chapter 3 - LEVEL/ENVIRONMENT DESIGN

Primeiro nível:

Entrada da floresta. Caminho definido. Esquilos como adversários.
Caçador/lenhador na floresta que lhe dizem que viram um grupo a passar com uma mulher.

Encontrar a próxima pista - escrita numa mensagem escondida na parte de trás de uma casa.



Chapter 4 - GAMEPLAY

Funcionalidades:

- 3ª pessoa;
- 2 alturas de visão “shoot” de jogo (normal e baixa);
- Armas:
  - Disparar fisga;
  - Faca de caça.
  - Capa que fica transparente (esconder dos fantasmas);
- 8 Slots de inventory iniciais;
- Munição da fisga limitada a 60 pedras;
- Pedras encontradas pelo mapa podem fazer de munição;
- Adversários:
  - Esquilos maléficos;
  - Fantasmas demoníacos;
  - Maus da fita:
    - Sor Ulster
    - Henchmen
- Sistema universal de experiência: Evolução da personagem, trocar pontos de experiência por upgrades (desbloqueaveis por niveis),
- Sistema de compra/venda: vendedores ambulantes (com carroças) - 1 por mapa (no primeiro nível). Trocar pontos de experiência por items.
  - Tartes de Frutos Vermelhos - repõem health;
  - Néctares de Amora - repõem energia.
  - Power-ups (frutas):
    - correr mais depressa;
    - triplo shoot/shoot FATALITY;

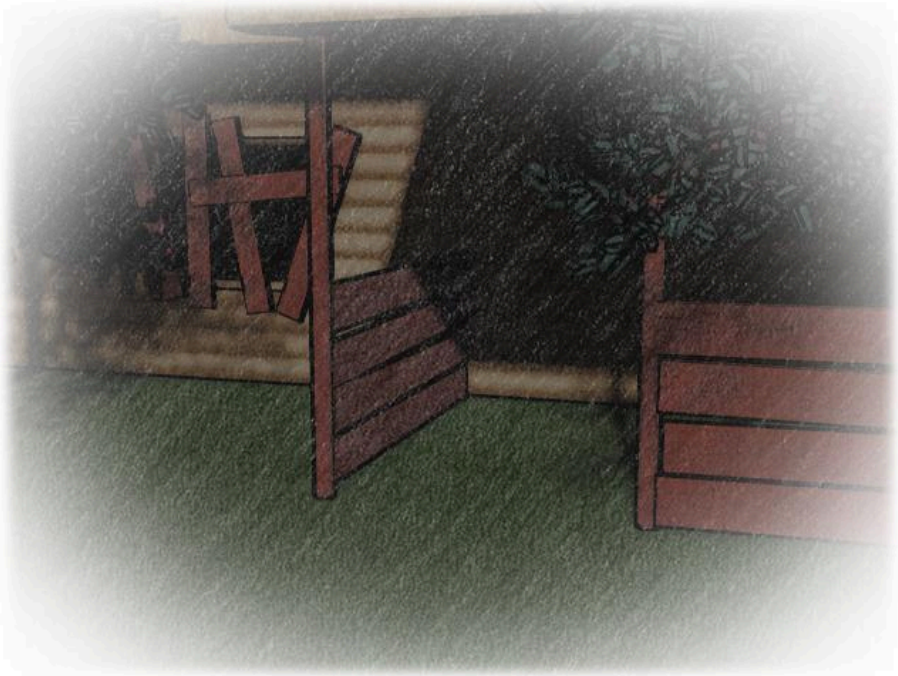
Objectivos primeiro nível:

- Sair da aldeia e encontrar as primeiras cartas/mensagens;

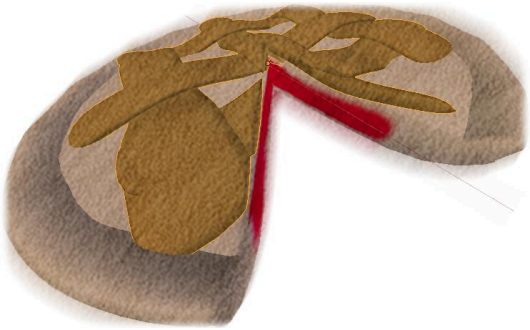
Tutorial através de pop ups.

Chapter 5 - ART













Chapter 6 - SOUND AND MUSIC

Músicas:

- Intro
- Ambiente
- Ambiente vila
- Ambiente interior
- Luta
- Encontrar pistas
- Game Over
- Final do jogo
- Creditos

Sons:

- Sons de movimento
- Fisga
- Hit
- Apanhar pedras
- Apanhar items
- Ganhar XP
- Passar de nivel
- Perder vida
- Morrer
- Corvo
- Bosque
- Esquilo a andar
- Esquilo a atacar
- Fantasma
- Fantasma a atacar
- Henchmen a andar
- Henchmen a falar
- Henchmen a atacar

Chapter 7 - USER INTERFACE, GAME CONTROLS



Controlos default:

W,A,S,D	>	Move
Barra-de-Espaço	>	Jump
F	>	Pick-up/Interact
Botão esquerdo	>	Shoot
Botão direito	>	Aim/Shoot Vision
I	>	Inventory
M	>	Map
C	>	Skills Menu
Esc	>	Menu
1,2,3,4,5,6	>	Skills