



# THE PATH OF TAROT



OF TAROT

THE PATH



**Title**

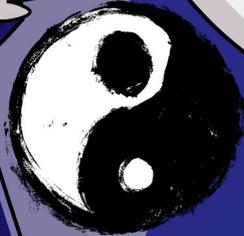
LIFE

# MAIN CHARACTER



**PREY**

**HUNTER**



- **Swap Forma: Prey e Hunter**

**Il Giocatore può far cambiare forma al personaggio ogni tot di tempo (es. 10 sec).**

**Lo Swap influenza anche l'ambiente e i nemici.**

**Quando il giocatore è in forma Prey, i nemici saranno Hunter e viceversa.**

- **Il personaggio ha dei punti vita**
- **Lo scopo del giocatore è eliminare tutti i nemici**

# MAIN CHARACTER



**PREY**

- **Si muove velocemente.**
- **Può diventare invisibile e incorporeo per 3 secondo, lasciandosi dietro di sé una copia immobile.**

**La sua velocità aumenta nel periodo dell'invisibilità.**

**Ha un tempo di countdown lungo e si ricarica subito quando si entra in forma Prey - [Reference](#)**

- **Lascia trappole che si armano\* dopo 1 secondo.**

**Può lasciare una trappola a secondo.**

**Possono essere armate un massimo di 3 trappole allo stesso tempo.**

**Se si lascia una quarta trappola, la meno recente viene distrutta ( FIFO )**

\*possono far danno

# MAIN CHARACTER

**HUNTER**



- Si muove lentamente.
- Ha un attacco a corto raggio che può utilizzare ogni 0.75 secondi ( per esempio )
- Può fare dei dash in avanti



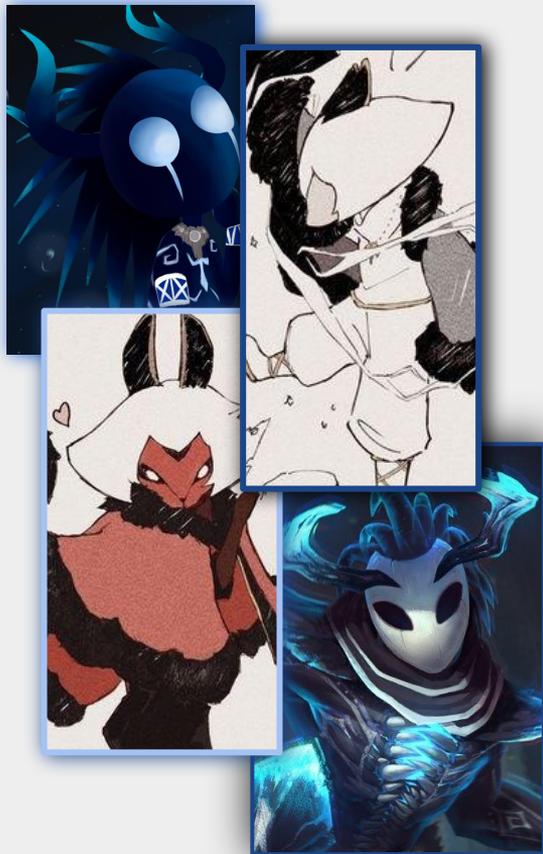
Ha 3 dash da utilizzare che si ricaricano tutti quando si entra in forma di Hunter o 1 alla volta ogni tot secondi (Es. 10 sec)

- Quando uccide una preda la sua velocità aumenta per un periodo limitato di tempo.



# NEMICI

## Comportamenti generici



### HUNTER

Il nemico segue il giocatore e cerca di **attaccarlo**

Quando non vede più il giocatore, si muove nell'ultima posizione dove ha visto il giocatore.

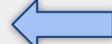
Dopo un paio di secondo, se non vede più il giocatore torna alla posizione d'origine ( o in una fase di Patrol)

### PREY

Il nemico **Fugge** dal Giocatore dirigendosi verso la sua **Tana** dove **non può essere colpito**.



Tana



Fuggo



Ti Vedo

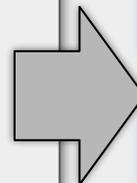


Ti Inseguo



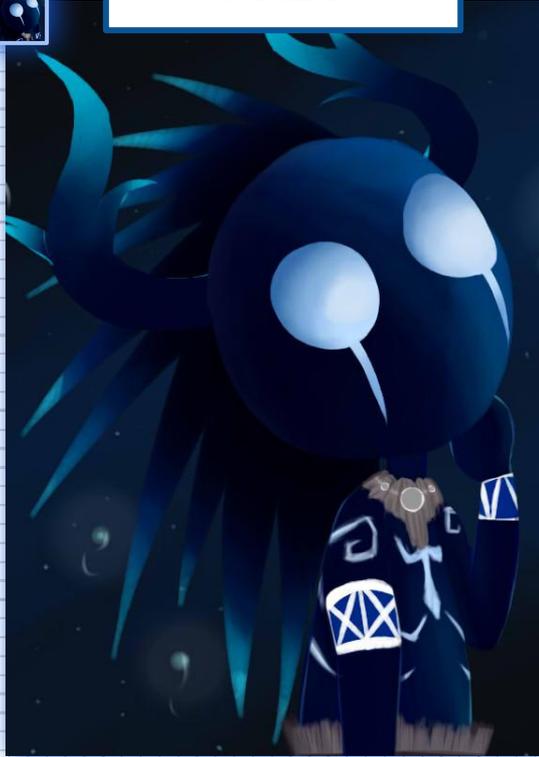
Player a portata?

Si > Attacco!



# SPIKE (Melee)

**PREY**

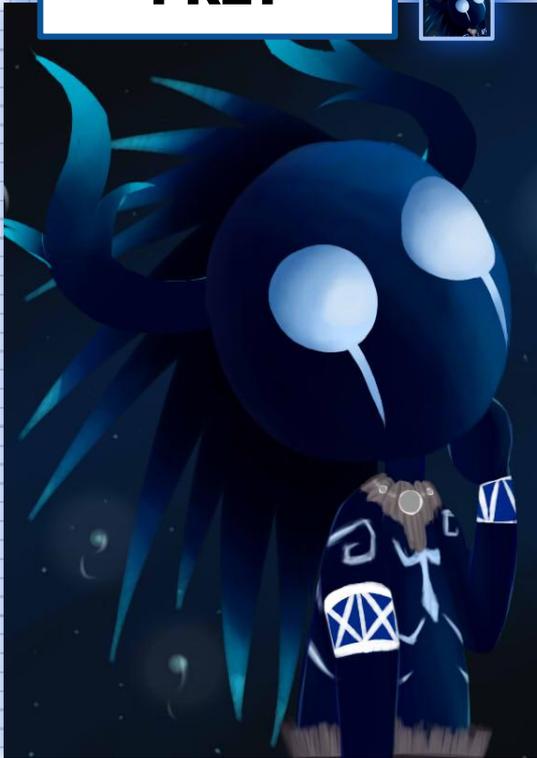


**HUNTER**

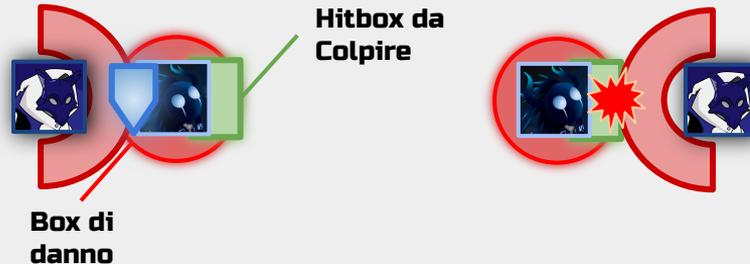


# SPIKE

**PREY**



- Si muove Lentamente
- Può essere colpito solo Davanti
- Ha degli aghi, se ti avvicini troppo prendi danno ( la box di danno deve essere più piccola del range di attacco per player in forma Hunter )
- Se il giocatore lo attacca da Dietro riceve un Knockback (Nice to have)
- Quando arriva alla Tana Smette di muoversi

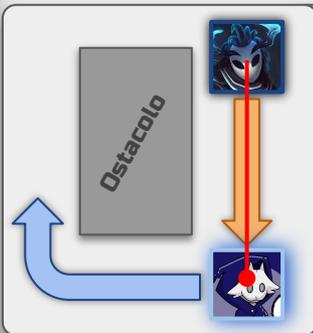


# SPIKE

## HUNTER



- Si muove a una velocità media
- Se si trova ad un certo range dal Giocatore, carica un attacco in mischia fermandosi ( Anticipation, Es 0.5 sec) e cerca di colpire il Giocatore
- Ha degli aghi, se ti avvicini troppo prendi danno.
- Quando colpisce il giocatore, esso riceve un Knockback



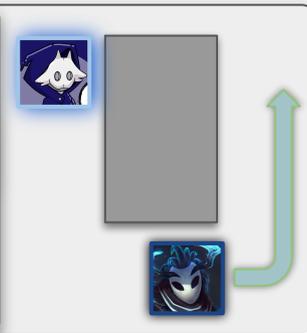
Ti vedo > Ti inseguo



Vado all'ultima  
posizione dove ti ho  
visto



Non ti vedo più



Torno in Patrol o nella  
mia posizione  
originaria

# JUMPER (Ranged)

**PREY**



**HUNTER**



# JUMPER

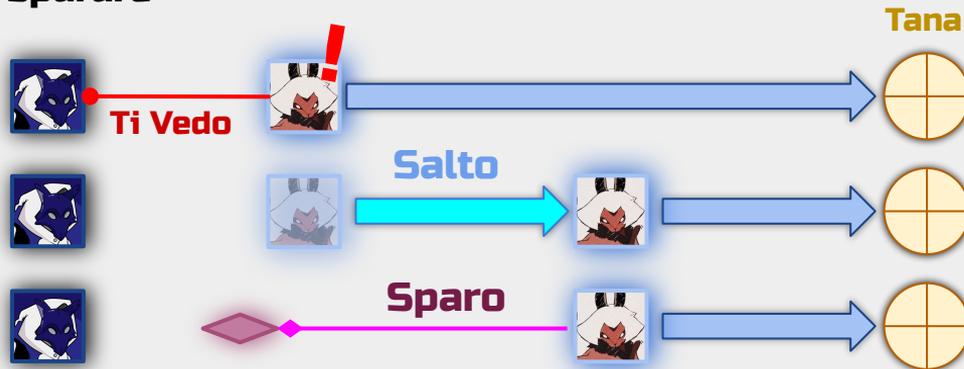
## PREY



- Si muove Saltando/Teletrasportandosi ( Da definire )

Tra un salto all'altro c'è un delay ( che determina la velocità di movimento )

- Ogni volta che ha eseguito un salto, se vede il giocatore spare un proiettile che danneggia il giocatore ( o lo rallenta o entrambi - da decidere )
- Se arriva alla Tana smette di muoversi e quindi di sparare



# JUMPER

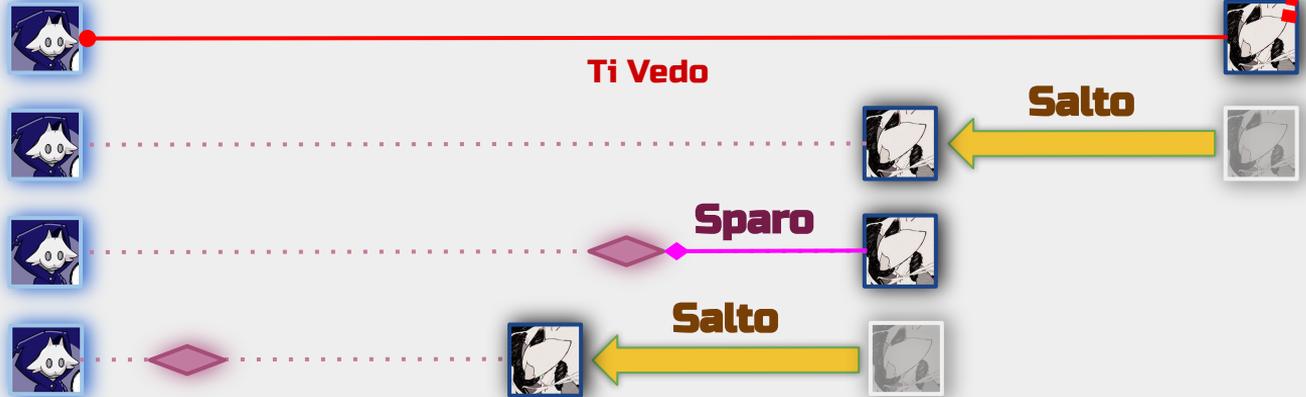
## HUNTER



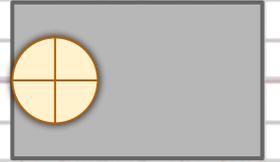
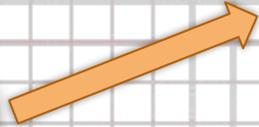
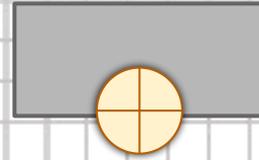
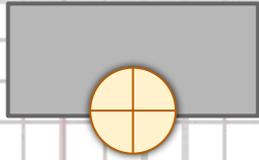
- Si muove Saltando/Teletrasportandosi ( Da definire )

Tra un salto all'altro c'è un delay ( che determina la velocità di movimento )

- Ogni volta che ha eseguito un salto, se vede il giocatore spara un proiettile che danneggia il giocatore ( o lo rallenta o entrambi - da decidere )

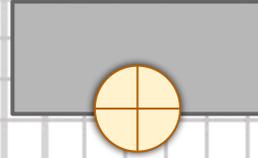
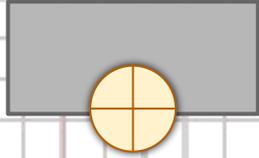


# Gameplay Example

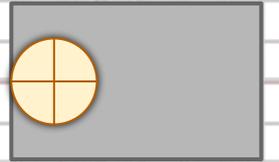


2.5 m

# Gameplay Example

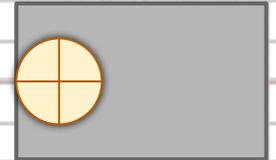
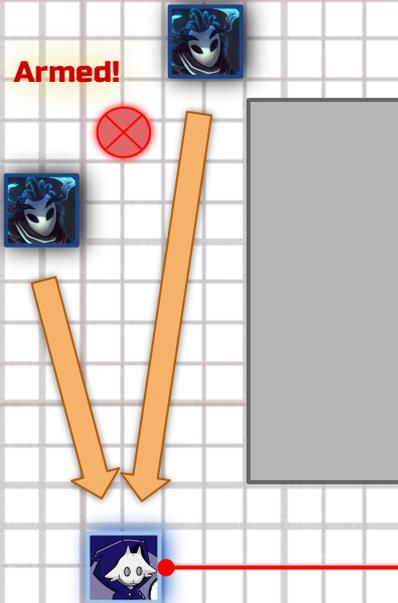
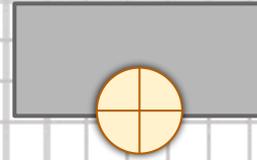
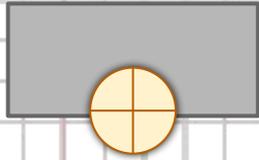


Drop a  
Trap



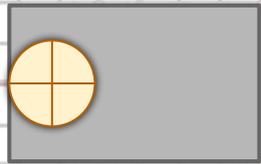
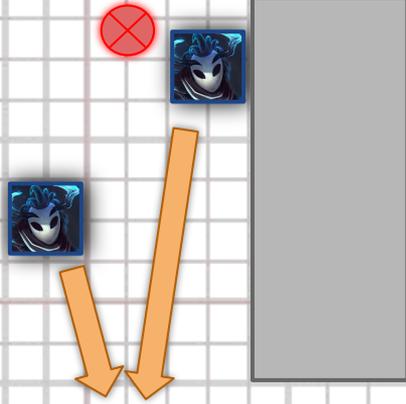
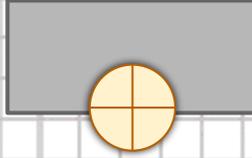
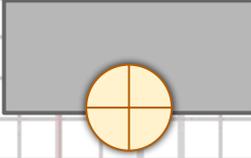
2.5 m

# Gameplay Example



2.5 m

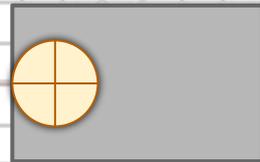
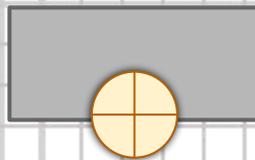
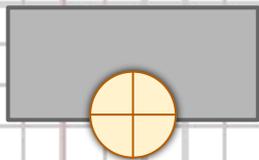
# Gameplay Example



2.5 m



# Gameplay Example

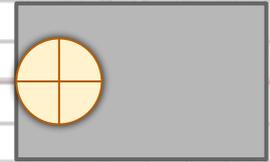
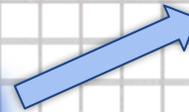
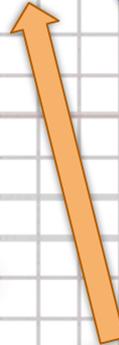
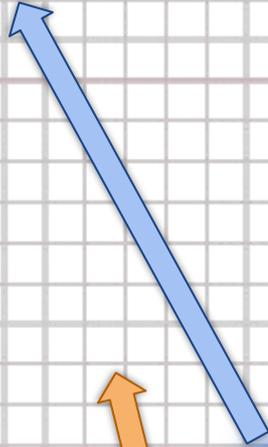
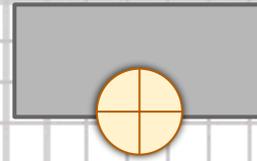
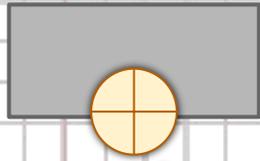


**Shoot**



2.5 m

# Gameplay Example



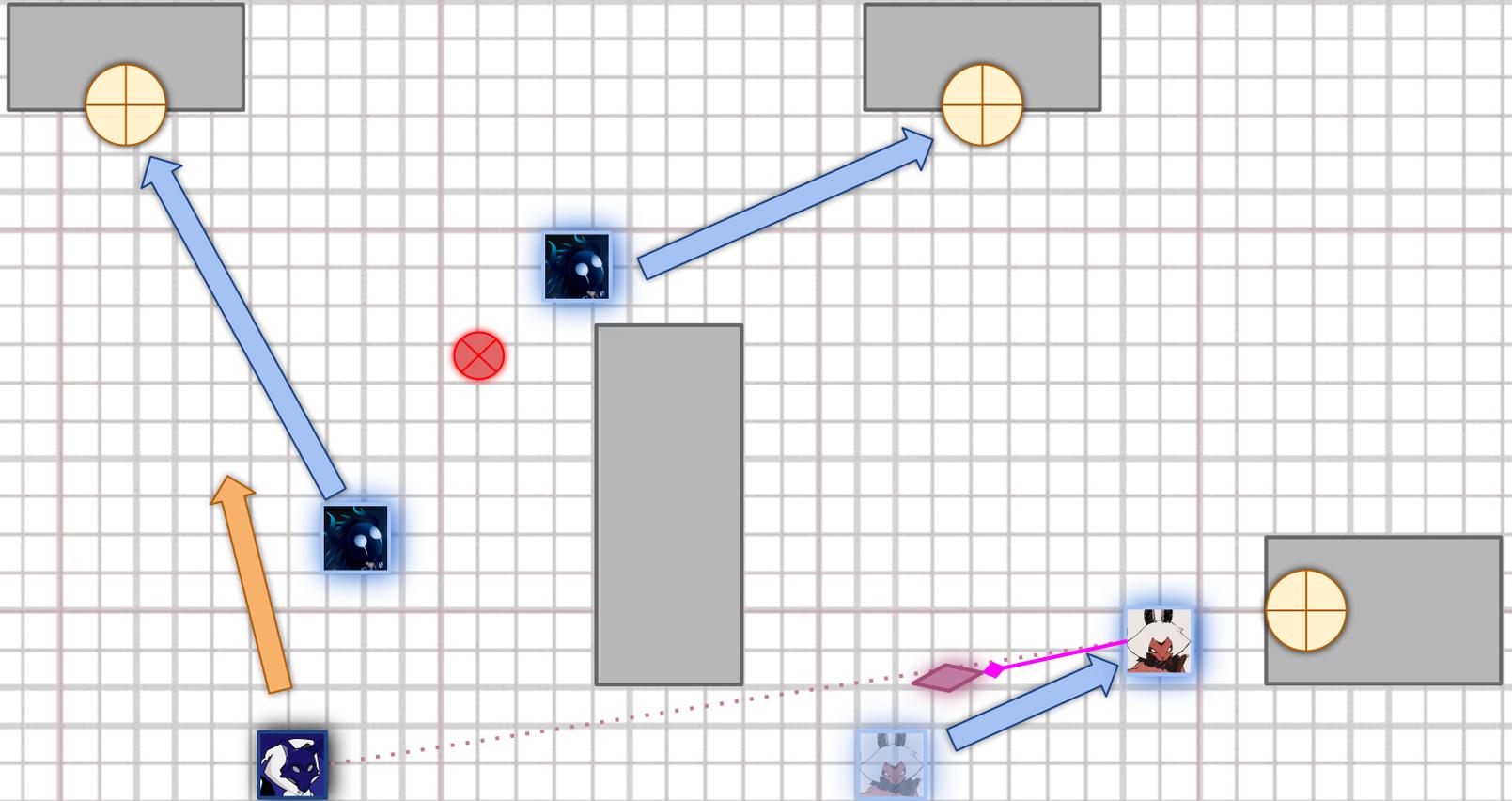
**SWAP!**



2.5 m

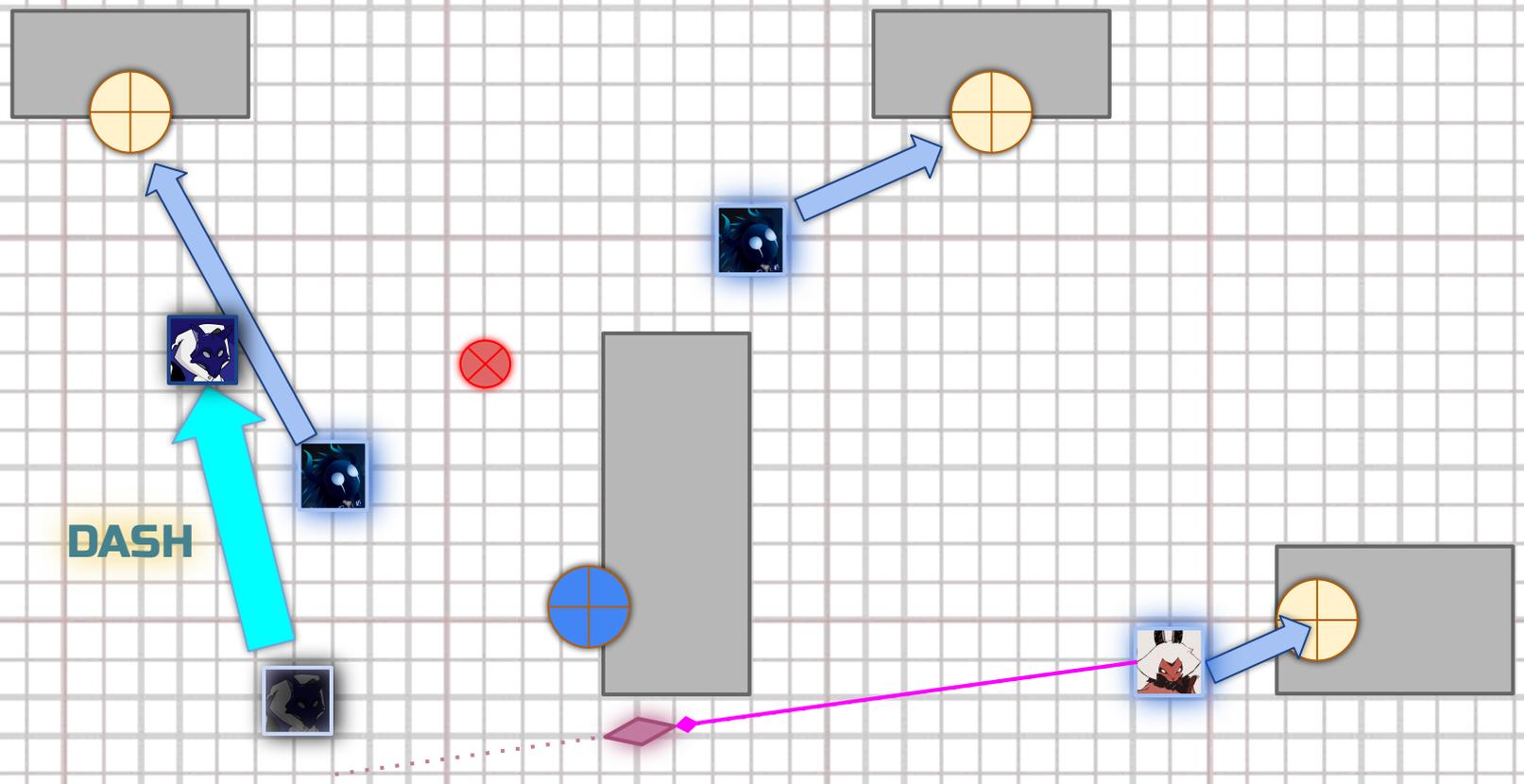


# Gameplay Example



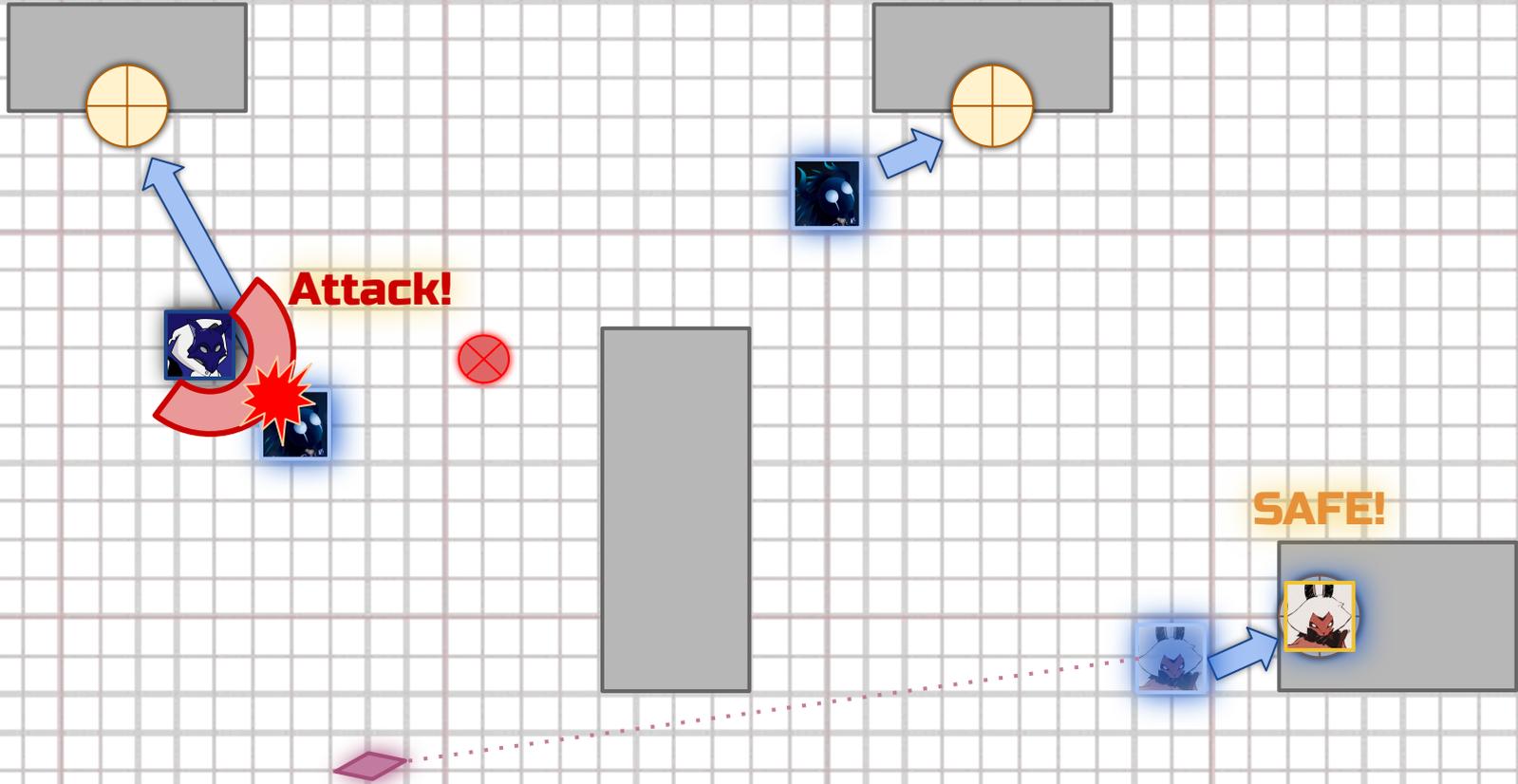
2.5 m

# Gameplay Example



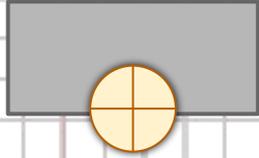
2.5 m

# Gameplay Example



2.5 m

# Gameplay Example



SAFE!



2.5 m



## Definizioni / Da definire / Dubbi

- FOOL: Take a leap of Faith!  
Objective - Defeat all enemies
- SUN:
  - Prey: Know your way, get to clarity
  - Hunter: Look for what lies behind your victories
- MOON:
  - Prey: Remember what you have forgotten.  
Be considerate on this journey to your secrets
  - Hunter: Be careful of fears, obsessions and what you don't understand.
- LOVERS:
  - Prey: You know what you stand for now ...