

Game Design Document - 1.0

Alke Games

01 de Abril,2014 Contato: alkegames@gmail.com

Sumário

1	Objetivo	4
2	Estória	6
3	Controle	10

Tabela de Revisão

DescriçãoDataAutorCriação da versão inicial01/04/2014Guilherme

Capítulo 1

Objetivo

Jogo de plataforma 2D com elementos de *stealth*, que se passa em um reino de fantasia medieval. A princesa Nadine, personagem principal, tenta recuperar o reino que foi tomado de sua família por um grupo de nobres dissidentes, liderados por Richelieu, um mago poderoso. A princesa deve se manter escondida e iludir seus inimigos para alcançar seu objetivo.

Treinada como uma ladina, Nadine possui uma série de habilidades e itens que a auxiliarão em sua jornada:

- Rogue Reflex: caso seja vista por um inimigo, Nadine é capaz de eliminá-lo antes que ele alerte seus aliados;
- Rolar: Nadine rola no chão para escapar de ataques e evitar ser detectada por inimigos;
- Movimentação furtiva: como todo bom ladino sabe, o melhor combate é o que não acontece. Nadine se movimenta de maneira furtiva, diminuindo as chances de detecção;
- Mestra de Poções: Nadine é capaz de fazer diversos tipos de poções para auxiliá-la em seus trabalhos. Alguns tipos são a poção atordoante, explosiva, e de fumaça;
- Combate: quando não há escapatória e violência é a única maneira, Nadine sabe se cuidar. Apesar de fisicamente frágil, a princesa é capaz de utilizar técnicas letais e não-letais para cuidar de seus inimigos;
- Lockpicking: Nadine pode utilizar suas ferramentas para abrir qualquer porta em seu caminho;
- Armadilhas: Nadine monta armadilhas para derrotar seus inimigos sem entrar em combate direto;
- *Pickpocket*: Graças à sua destreza, Nadine consegue roubar itens de inimigos sem que estes percebam.

O jogo possuirá três etapas que terão dificuldade progressiva: Infiltração, Resgate e Confronto.

- Na primeira etapa o jogador navegará ambientes externos (Redondezas da Vila, Vila, Portões do Castelo e Fossa) e terá mais oportunidades para exploração vertical.
- Na segunda etapa o jogador estará dentro do castelo, passando por ambientes mais fechados (Laboratório, Sala da Guarda, Biblioteca, Torre). A partir de agora o jogador deve utilizar elementos do ambiente para se esconder e técnicas para destrair os inimigos.
- A etapa final irá misturar elementos das etapas anteriores e culminará no confronto com o mago. Alguns ambientes dessa etapa podem ser os Aposentos Reais e a Sala do Trono.

O jogo cria o suspense necessário a jogos do gênero *stealth* ocultando ambientes isolados do jogador (por exemplo aqueles do outro lado de uma porta ou parede, ver figura 1.1).

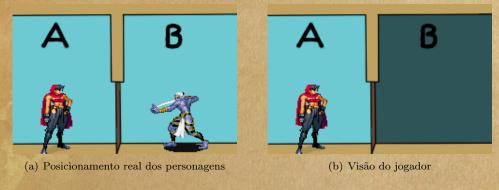


Figura 1.1: Oclusão de Ambiente

Ao se aproximar de uma porta jogador terá a possibilidade de olhar através da fechadura da mesma para ter uma noção do que o aguarda do outro lado. Nesse modo o jogador terá uma visão em cone da próxima sala, revelando parcialmente o interior da mesma (Figura 1.2). Baseado nisso ele poderá escolher entre entrar pela porta ou buscar um meio alternativo que ofereça menos riscos.

Por se tratar de um jogo no qual manter-se oculto é chave, o jogador será capaz de esconder-se atrás de elementos do cenário, como caixas, balcões, árvores ou becos escuros. Também é possível atrair a atenção dos guardas causando perturbações como barulhos, atirando itens do cenário, entre outros.

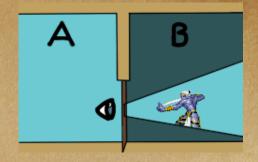


Figura 1.2: Modo "espião".

Capítulo 2

Estória

Linha do tempo

Ano 1379, Reino de Arland: Após um período de guerra civíl, Claude, líder dos rebeldes e um influente barão da região ascende ao trono.

Ano 1386, Reino de Arland: Nascimento da princesa de Arland, Nadine.

Ano 1399, Reino de Arland: Um grupo de nobres dissidentes, liderados pelo mago da corte, Richelieu, toma o reino. O Rei é capturado e enviado às masmorras para assistir ao reinado de Richelieu. A Rainha é assassinada. A princesa teria o mesmo destino, porém consegue escapar de seus captores e é perseguida até um penhasco a beira-mar. Encurralada, não vê nenhuma outra saída senão pular. Nenhum corpo é encontrado, e o novo monarca oferece um prêmio pela cabeça da princesa.

Ano 1400, Reino de Iram: Forçada a viver nas sombras em seu país de nascimento, a princesa foge para Iram, um reino próximo. Tendo que se esconder e roubar para viver, Nadine é resgatada por Hatem, um velho amigo de seu pai que serviu como espião durante a guerra civíl. Ele a toma como aprendiz para treiná-la para resgatar seu pai.

Anos 1401-1406, Reino de Arland: Rumores sobre uma ladra que tem ata-

cado pontos estratégicos do reino libertando prisioneiros e destruindo suprimentos do exército. Opositores do rei acreditam se tratar da princesa Nadine e a apelidam de *La Dauphine* devido à sua fuga milagrosa.

Ano 1407, Reino de Arland: Nadine retorna a Arland para resgatar seu pai.

Cenários

O jogo possuirá dois tipos de ambientes: internos e externos. Ambientes internos serão mais fechados e horizontais, enquanto os ambientes externos permitirão mais exploração vertical. A relação entre os cenarios é mostrada na beat chart (tabela 2.1).

Progressão

Como os ambientes do castelo são interligados, o jogador se move de um cenário para o outro a pé, o que é mostrado durante o jogo.

O jogador inicia sua jornada nas redondezas da cidade, próximo do penhasco no qual Nadine escapou anos atrás. Neste ponto o jogador será introduzido às mecânicas de plataforma do jogo (pulo, navegação utilizando o gancho, tipos de movimentação, etc.). O jogador segue a pé até chegar na vila do castelo. Este cenário já terá a presença de guardas e introduz o jogador às mecânicas de stealth do jogo. O caminho até o portão do castelo testa as habilidades que o jogador adquiriu nos cenários anteriores. Neste ponto o jogador é forçado a tentar entrar no castelo por sua fossa.

O cenário onde a princesa deve atravessar a fossa é o primeiro estágio fechado do jogo e terá como principal mecânica maneiras de destrair os guardas para tornálos vulneráveis ou atraí-los para armadilhas. Através da fossa o jogador entra no laobratório, onde encontrará o último upgrade do jogo, as poções. Existem 3 tipos de poções: Atordoantes, de Fumaça e as poções explosivas. As poções explosivas podem ser usadas em situações de fuga ou ataque surpresa para explodir obstáculos no caminho. Os demais cenários utilizam combinações e pequenas variações das mecânicas apresentadas.

O endgame é a parte de resgate do Rei e o confronto com o mago na sala do trono. Durante a parte de resgate será possível acontecer de o rei ser morto durante a fuga. Isto não resultará no fim do jogo, influenciando apenas no fim da estória. Entre o resgate e confronto haverá uma fase focada em exploração (Aposentos Reais), onde o jogador poderá optar por explorar o ambiente para descobrir mais sobre as motivações de Richelieu, ou seguir direto para o confronto.

Sala do Trono	Boss Fight	Confrontar o Mago	Nadine derrota o mago e recupera seu trono.		Combate	Mago
Aposentos Reais	Exploração	Explorar os aposentos reais ou seguir para a saída	Nadine pode descobrir mais sobre a mo- tivação do mago		Infiltração	Guarda Elite
Torre	Resgate	Resgatar o Rei	A prin- cesa encontra o Rei e procede para res- gatá-lo. Durante o pro- cesso é possível que o rei morra.		Rastreio	Guarda Elite
Biblioteca	Exploração	Exploração da biblioteca para descobrir mais sobre a estória ou seguir direto para a saída	Nadine pode descobrir mais sobre a estória.		Infiltração	Guarda Pesado, Guarda Ágil
Laboratório	Stealth	Obter as poções e sair do laboratório	Nadine cria poções para utilizar na jornada.	Poções	Armadilhas	Guarda Normal, Guarda Ágil
Fossa do Castelo	Fuga	Escapar dos perse- guidores e entrar no astelo	Nadine evade seus perseguido- res e ganha acesso ao castelo.	Uso de itens do cenário	Distração	Guarda Ágil
Portões do Cas- telo	Stealth, Plata- forma	Atravessar ponte para o castelo	Um dos guardas vê algo suspeito e Nadine é perseguida até a entrada da fossa.	Lockpick	Fuga	Arqueiro, Guarda Normal
Vila	Stealth	Alcançar portões do castelo	Nadine chega ao portão do castelo.	Ataque surpresa, Rogue Reflex	Infiltração	Guarda Normal
Redondezas da Vila	Plataforma	Alcançar a vila	Nadine alcança a vila.	Gancho	Escalada	
Localização	Gameplay	Objetivo	Avanço da Estória	Nova Habili- dade/Novo Item	Mecânica	Inimigos

Tabela 2.1: Beat Chart

O confronto final será uma batalha com foco em estratégia e planejamento, onde o jogador deverá utilizar seus equipamentos e habilidades de forma consciente para vencer. Ao derrotar o mago o jogo acaba e o jogador assiste à *cutscene* final. O jogo pode ter um de doís finais, dependendo da quantidade de inimigos mortos pelo jogador (Nadine pode se tornar uma rainha justa ou cruel).

Capítulo 3

Controle

Para controle o jogador utilizará um *joystick* de Playstation 3. As ações mapeadas para cada botão são mostradas na figura 3.1

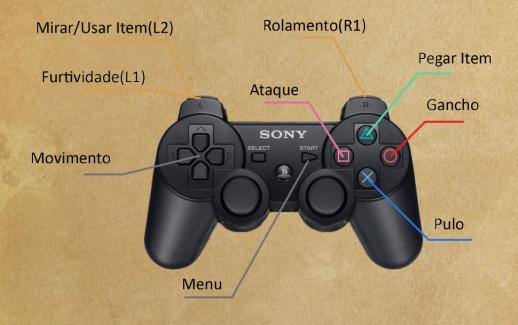


Figura 3.1: Esquema de controle no joystick

O Botão de Ação (Triângulo) será sensível ao contexto, mudando sua função dependendo da situação.

