



Dauphine

## 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 detecção pelos 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.

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, Esgoto) e terá mais oportunidades para exploração vertical.

Na segunda etapa o jogador estará dentro do castelo, passando por ambientes mais fechados (Cozinha, Laboratório, Sala da Guarda, Biblioteca). 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 Jardins do Castelo, Aposentos Reais e Sala do Trono.

No inicio da segunda etapa o jogador é apresentado à principal mecânica de *stealth* do jogo: ambientes diferentes do atual tem seu interior ocultado do jogador caso sua visão seja obstruída(ver Figura 1). Um exemplo seria uma sala com uma porta; caso a porta esteja fechada, a próxima sala não será visível ao jogador, sendo necessário mais cuidado da parte deste ao adentrar o ambiente.



(a) Posicionamento real dos personagens

(b) Visão do jogador

Figura 1: Modo de Visão

O jogador terá a possibilidade de olhar através da fechadura da porta 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. Baseado nisso ele poderá escolher entre entrar pela porta ou buscar um meio alternativo que ofereça menos riscos.

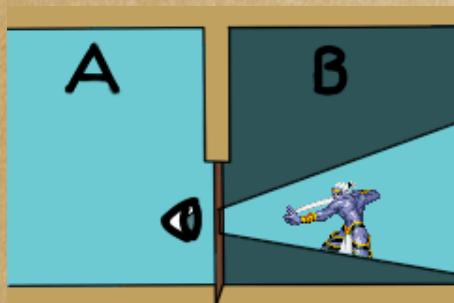


Figura 2: Modo "Espião"

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.

## Principais Características

Como mencionado anteriormente, o jogo possuirá três etapas que terão dificuldade progressiva. Na etapa de infiltração existirão poucos guardas e será dada maior ênfase aos elementos de navegação do ambiente, especialmente travessias verticais e elementos tradicionais do gênero plataforma.

No inicio da segunda etapa o jogador é apresentado à principal mecânica de *stealth* do jogo: ambientes diferentes do atual tem seu interior ocultado do jogador caso sua visão seja obstruída(ver Figura 1). Um exemplo seria uma sala com uma porta; caso a porta esteja fechada, a próxima sala não será visível ao jogador, sendo necessário mais cuidado da parte deste ao adentrar o ambiente.



Figura 3: Modo de Visão

O jogador terá a possibilidade de olhar através da fechadura da porta 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. Baseado nisso ele poderá escolher entre entrar pela porta ou buscar um meio alternativo que ofereça menos riscos.

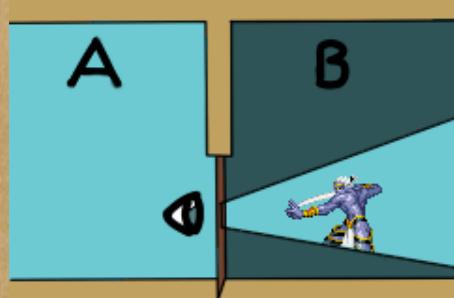


Figura 4: Modo "Espião"

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.

Entretanto, é necessário dar ao jogador maneiras de defender-se e dispor de inimigos ao longo do caminho ou desviar dos mesmos. Para isso ele possuirá equipamentos como um arco, possibilitando ataque a distância, e um gancho, que permite alcançar locais mais altos ou puxar inimigos que estejam próximos um peitoral de janela, por exemplo. O jogador também irá possuir uma opção não letal para dispor de inimigos.

A terceira etapa consistirá em navegar o restante do castelo até a sala do trono, onde o jogador irá confrontar o mago, que será o único chefe do jogo. Novamente, por se tratar de um jogo de furtividade, o jogador terá como dispor do inimigo utilizando elementos do cenário, favorecendo paciência e estratégia pela parte do jogador. Após vencer o chefe, o jogo irá terminar e mostrar estatísticas sobre o *playthrough* (tempo, número de vezes que foi encontrado, etc).

## Público e Plataformas

Dauphine será um jogo para computadores, lançado inicialmente para S.O. Linux Ubuntu 64-bits.

O público alvo do jogo será de jogadores *Hardcore*, com uma tentativa de classificação indicativa T no padrão ESRB.



## Jogos Similares

### 1. Mark of the Ninja

Publicado em 2012 pela Klei Entertainment, também é um jogo de plataforma 2D com elementos *stealth*. O jogador controla um ninja e tem a sua disposição itens como explosivos, shurikens, um gancho, e fogos de artifício para destrair os inimigos. Sons causados tanto pelo jogador quanto pelos inimigos são mostrados na tela como círculos. O jogo possui ambientação moderna.



Figura 5: Mark of the Ninja

### 2. Gunpoint

Publicado em 2013 pelo desenvolvedor independente Tom Francis, Gunpoint não possui muitos elementos tradicionais de plataforma, sendo que maior ênfase é dada a planejamento. A principal mecânica é o chamado Crosslink, que consiste em alterar as conexões elétricas do prédio a ser invadido para abrir caminho (por exemplo, trocar a ligação de um interruptor para que ele abra uma porta ao invés de ligar e desligar uma luz). Essa mecânica também pode ser usada para atacar inimigos (abrir uma porta em cima de um inimigo para desmaiá-lo, por exemplo).

Dos jogos apresentados, Mark of the Ninja é o mais similar ao jogo proposto, porém Gunpoint oferece uma aproximação diferente para as mecânicas de *stealth*, incluindo elementos *puzzle*. Ambos os jogos foram bem recebidos pela crítica.



Figura 6: Modo *Crosslink* no jogo Gunpoint

## Recursos Tecnológicos Notáveis



Figura 7: Logos dos recursos tecnológicos utilizados

## Esquema de Controle e Interface com o usuário

Para controle o jogador utilizará um *joystick* de Playstation 3.

As ações mapeadas para cada botão são mostradas na figura 6

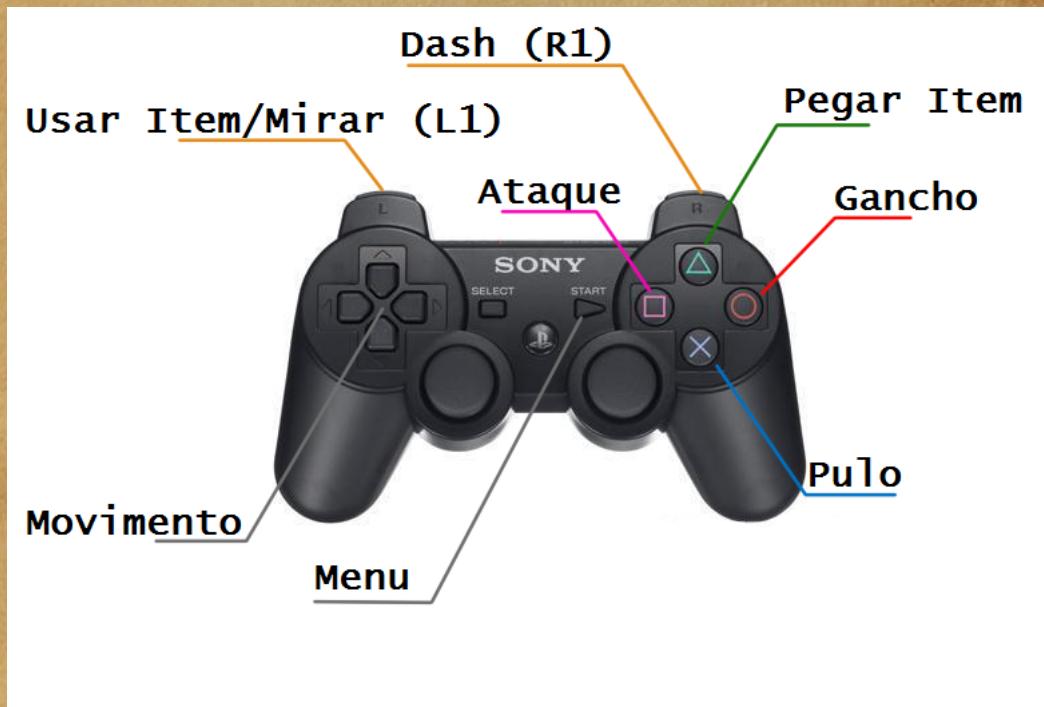


Figura 8: Esquema de controle no *joystick*

## Relação dos Logotipos



Figura 9: Logo do Jogo

## **Contato**

O grupo pode ser contatado através do e-mail [alkegames@gmail.com](mailto:alkegames@gmail.com).