

Game Design Document | Documentação

Eduardo Balistieri, Daniel Maroni

Sumário Executivo

Título: Sunken King

Gênero: Ação / Aventura

Perspectiva: 2D

Modo(s) de jogo: Single player

Público alvo: 16 - 25 anos

Plataforma: PC

Engine: Unity

Gameplay

Cada nível possui um boss, e um caminho cheio de inimigos até chegar nele. Após derrotar o boss a fase acaba.

O personagem possui uma barra de vida, que diminui a cada golpe que o inimigo acerta. Caso ela acabe, o jogador volta ao início da fase e os inimigos reaparecem.

Mecânicas

É possível atacar, correr e pular.

O jogador conta com uma espada que é a sua única defesa contra os inimigos. Entre cada ataque existe um intervalo para o outro, tanto para o jogador quanto para os inimigos. A cada ataque que o jogador efetua, existe 10% de chance de executar um ataque crítico, causando o dobro do dano ao inimigo.

Os inimigos possuem um campo de visão, e quando o jogador entra nele o inimigo começa a seguir até que o jogador saia desse campo.

Os atributos de cada inimigo são:

- Dano de ataque
- Campo de visão
- HP
- Se é ou não um boss
- Velocidade
- Distância do ataque
- Intervalo para dar o próximo ataque
- A qual distância do jogador ele deve atacar

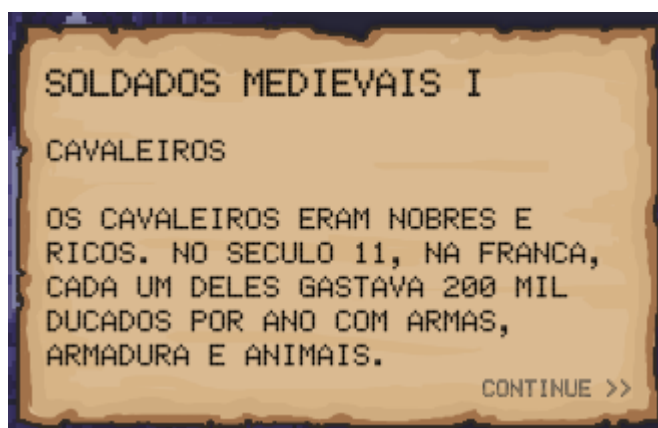
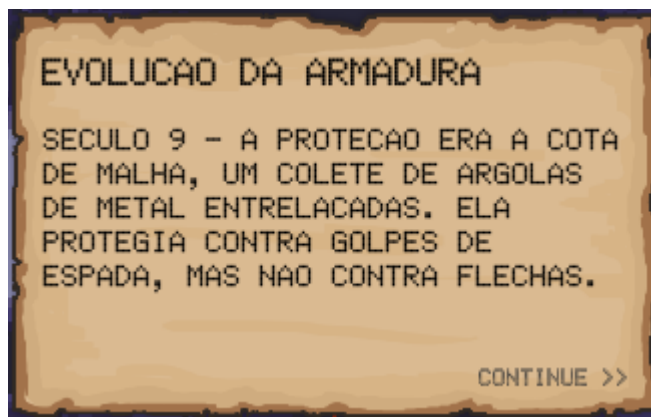
E os atributos do jogador são:

- Dano de ataque
- HP
- Velocidade
- Força do pulo
- Distância do ataque

Elementos educativos

Quando o jogador clica com o mouse em cima de um elemento específico do jogo é mostrado uma caixa de diálogo contando algum fato histórico relacionado a época que o jogo se passa (Idade Média).

Apenas o segundo nível possui elementos educativos.



Os temas são:

- Evolução das armaduras (3 páginas)
- Soldados medievais (3 páginas)
- Arquitetura defensiva (2 páginas)
- Cerco a uma fortaleza parte I (2 páginas)

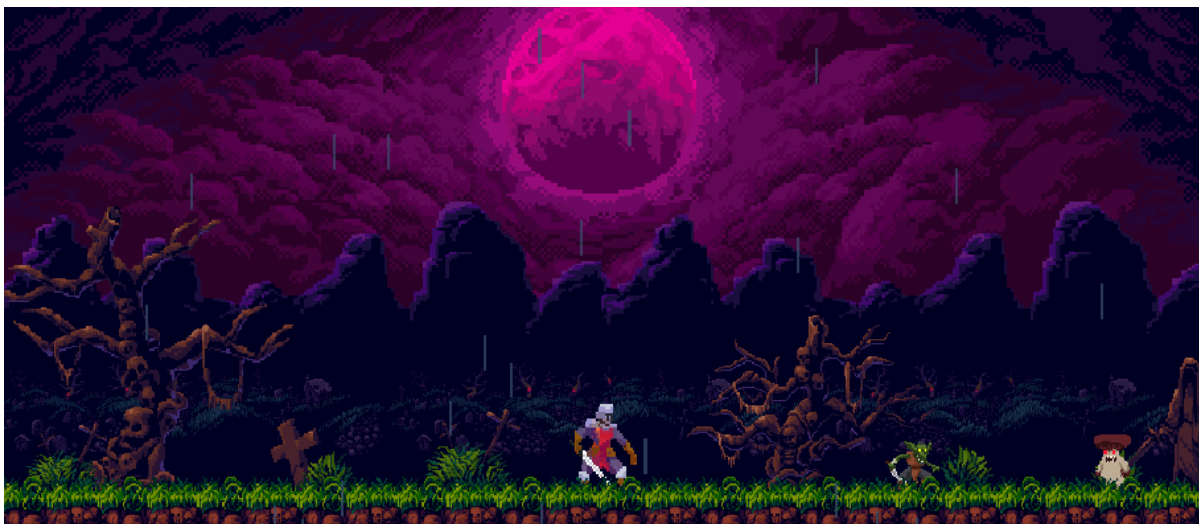
- Cerco a uma fortaleza parte II (3 páginas)



Ambientação

O jogo se passa em seu próprio universo, em um mundo com elementos de fantasia medieval européia.

O primeiro nível se passa no cemitério do reino e o segundo dentro do castelo do rei. No nível do cemitério os inimigos são o goblin e o cogumelo, e no nível do castelo os inimigos são a gárgula e o esqueleto, sendo que cada um dos níveis possui o seu próprio boss.





A primeira fase se passa durante a noite e a chuva é feita com um simulador de partículas da Unity.

Na segunda fase ao redor do boss, existe um gerador de partículas para representar poeira.

Assets

Levels (disponíveis na Unity Store)

- [Fase 1 - cemitério](#)
- [Fase 2 - castelo](#)

Personagens

- [Sprites](#)

Controles



Esc - ir para o menu principal (caso esteja em uma fase)

A - andar para esquerda

D - andar para direita

Barra de espaço - pular



Botão esquerdo do mouse - atacar / abrir diálogo

Inimigos comuns

- Skeleton:



Inimigo razoavelmente **lento**, que causa **10** de dano por ataque, geralmente anda em hordas e não gosta muito de intrusos.

- Goblin:



Inimigo de **velocidade média**, causa **10** de dano por ataque e possui uma velocidade de ataque muito rápida. Aparece raramente.

- Mushroom:



Inimigo **muito lento**, porém causa **30** de dano por ataque, o que o torna uma grande ameaça ao jogador.

- Gargoyle:



Inimigo **extremamente rápido**, que causa **20** de dano por ataque. Aparece raramente.

Boss da primeira fase:

- Trusted Warrior:



O Trusted Warrior foi o melhor amigo do antigo rei quando ainda estavam vivos, e o ajudou a conquistar seu trono como sua mão direita. Quando o rei sucumbiu à loucura, seu amigo então decidiu salvá-lo, porém falhou miseravelmente devido ao grande poder do rei. Após a batalha final e sua morte, ressuscitou como um servo leal e está fadado a proteger seu rei para sempre.

Inimigo de **velocidade média**, que causa um dano de **35** por ataque. É recomendável cautela ao enfrentá-lo.



Boss final:

- Sunken King:



O Sunken King (Rei Afundado), como é chamado agora, foi um rei que cedeu à loucura após ver o inferno com seus próprios olhos. Após beber da fonte da juventude, alcançou a imortalidade, porém ficou cada vez mais louco ao passar dos séculos. Em sua cabeça, seu reinado ainda está vivo, então jurou permanecer em seu castelo para sempre, de forma que nenhum outro rei será nomeado novamente.

Inimigo de **velocidade rápida**, que causa um dano de **40** por ataque. É recomendável não levar seus ataques, devido ao grande dano que possui.

