

# **A Lust for Power**

Game Design Document

Versão: 1.1

## **Autores:**

Vinicius Mascarenhas  
Gabriel Dantas  
Leonardo Fiorito  
Lucca Buffara  
Roberto Tavares

Rio de Janeiro,  
Outubro de 2015



# 1. História

As três deusas douradas – Din, Nayru e Farore – desceram ao caos e lá criaram o mundo, a lei da ciência e da magia, e todas as formas de vida. Ao terminarem, deixaram um pedaço da sua essência – três triângulos dourados, que ficaram conhecidos como Triforce – no ponto onde partiram para outro lugar. Este mundo que elas criaram ficou sob os cuidados de uma outra deusa, chamada Hylia.

A Triforce era um presente das deusas para os mortais, para que pudessem se defender se uma ameaça muito poderosa surgisse. Hylia a guardou com tudo o que pôde. Todos estavam em paz. No entanto, um ser demoníaco muito poderoso, Demise (Morte), cobiçava o mundo para si, o que levou a uma guerra santa. A deusa criou inúmeros templos para canalizar sua energia divina, além de arquétipos sagrados que nasceriam toda vez que ela precisasse, e uma espada que bane todo o mal.

Demise era forte e brutal demais para Hylia. Desesperada, ela usou o que lhe restava de recursos para se tornar mortal e encarnar no mundo, a fim de buscar a Triforce e proteger todas as criaturas e a natureza. Um de seus arquétipos seria a sua guardiã, encarregada de cuidar dela pessoalmente, como uma babá e guarda-costas. Outro seria o herói lendário, cuja missão era enfrentar Demise diretamente.

A terra de Hylia ficou conhecida como Hyrule. A menina que nasceu do sacrifício da deusa foi chamada Zelda e reconhecida como líder do povo e princesa do que posteriormente viria a ser o Reino de Hyrule. A guardiã chamava-se Impa, e o herói, Link.

A deusa e o herói, juntos, conseguiram a Triforce e salvaram o mundo de Demise. Porém, por um erro, não o obliteraram plenamente. Sua essência maligna encontrou um jeito de parasitar uma alma mortal pegar carona nas suas próximas encarnações, efetivamente se tornando um mortal, de maneira semelhante à Hylia. Este é o vilão recorrente, chamado Ganondorf. Quase todos os jogos da franquia The Legend of Zelda são protagonizados por estes três personagens em guerra pela Triforce e pelo mundo inteiro.

A Lust for Power é um título não-oficial, que nós estamos criando, neste contexto. A diferença é que, onde o personagem do jogador é sempre Link, neste jogo será Ganondorf. O jogador deverá passar por seis templos e derrotar os seus sacerdotes (Sages) para neutralizar a magia de Hylia. Ao final, deve enfrentar Link e tomar posse da Triforce.

## 2. Gameplay

O jogo será em 2D, top view. Ganondorf terá:

- ataque de espada (que consome stamina);
- ataque de projétil de energia (que também consome stamina);
- feitiço Din's Fire, que emana uma bola de fogo enorme centrada em si (consome mana);
- feitiço Farore's Wind, que o teleports para um ponto previamente definido pelo mesmo feitiço (consome mana);
- feitiço Nayru's Love, que ergue uma barreira temporária e o protege de dano (mana);
- transformação temporária na besta lendária Ganon (zera stamina e aumenta o dano de seus ataques).
- habilidade de correr (stamina).

Ganondorf passará pelos templos da Floresta, do Fogo, da Água, da Sombra, do Espírito, do Tempo e da Luz. Cada templo é uma dungeon (exceto o do Tempo, vide abaixo) e é protegido por um sacerdote, como um boss.

O do Tempo é um ponto de cutscene importante para a história porque é onde a Espada Mestra – a espada sagrada que Hylia forjou – repousa em seu pedestal. Link retira a espada ao mesmo tempo que Ganondorf chega, abrindo o selo do Templo da Luz, onde aguarda o último sacerdote.

As dungeons são labirintos cheios de armadilhas, inimigos e quebra-cabeças pelos quais o jogador deve passar antes de ganhar acesso à sala do boss. Haverá portas trancadas a chave, portas trancadas ativadas por botões, botões que só precisam ser pressionados uma vez, botões que precisam ser pressionados e segurados por algum peso, estátuas que podem ser movidas etc.

Cada dungeon é mais difícil que a anterior. Pode ser maior também.

Ganondorf começa o jogo com três corações, e em cada um dos primeiros cinco templos pode encontrar mais três, em salas opcionais. O Templo da Luz não fornecerá vida ao Ganondorf, que é um ser maligno. Até aqui são 18. Os últimos dois corações estarão disponíveis à venda em qualquer loja, por preços altos.

Esses corações são obtidos inteiros, mas são divididos em quatro partes para efeitos de cálculo de dano. Todos os danos que se podem receber são múltiplos de 1/4 de um coração. A mana e a stamina são barras sem contagem explícita para o jogador. A stamina recupera automaticamente com o tempo; a vida e a mana, não.

Perto da sala de cada boss, haverá um vendedor de maldições e fantasmas – que recuperam vida e mana –, além de extensões da barra de mana. Ganondorf pode comprar essas maldições e fantasmas com rupees – dinheiro de Hyrule –, encontrado como loot em soldados da realeza que ele mata ao longo do caminho. Também haverá rupees escondidos em baús espalhados pelas dungeons.

A condição de vitória, naturalmente, é vencer todos os sacerdotes dos templos e, no final, o próprio herói lendário. Ganondorf alcança a Triforce e, com o poder das deusas douradas, ganha domínio total do mundo.

A condição de derrota é perder todas as frações do seu último coração. Neste caso, a única opção é carregar o último save. Um arquivo de save contém as seguintes informações: ponto da história (templos vencidos), vida, mana, upgrades de vida (corações adicionais encontrados), upgrades de mana (extensões da barra comprados), e rupees.

### 3. Personagens

Ganondorf, membro e rei da raça Gerudo. Gerudos são altos e atléticos. Nesta raça, nasce apenas um homem a cada 100 anos. É uma espécie quase totalmente composta de mulheres, que procuram parceiros de outras raças em outros lugares do mundo. Ele é um mago e demônio poderoso.

Saria, sacerdotiza da floresta, membro da raça Kokiri. Kokiris são crianças-fadas, que não crescem. Comanda raízes de árvores e chama as fadas para recuperar a vida.

Darunia, sacerdote do fogo, membro e líder da raça Goron. Gorons são criaturas comedoras de pedra, resistentes a fogo e lava, que podem se dobrar em forma de bola e sair rolando como um tatu. Combate corpo-a-corpo.

Ruto, sacerdotiza da água, membro e princesa da raça Zora. Zoras são homens-peixes, anfíbios (verdadeiramente anfíbios ao longo da vida inteira). Têm pernas, braços, nariz e pulmões; mas também têm nadadeiras, guelras e barbatanas. Combate corpo-a-corpo.

Nabooru, sacerdotiza do espírito, membro e segunda-em-comando da raça Gerudo. Ela reprova tudo o que Ganondorf é e representa. Ela o trai. Combate invocando espíritos para atirar objetos do cenário no oponente, e luta com uma lança.

Impa, sacerdotiza da sombra, membro e última sobrevivente da tribo Sheikah. Ela era a líder deles antes de uma guerra entre as várias raças de Hyrule. Só sobreviveu porque estava no castelo, cuidando da princesa Zelda, como era seu dever profético. Por definição, a tribo Sheikah inteira sempre serviu a família real de Hyrule. Impa cria ilusões para atacar de perto enquanto protegida, além de ocultar parte da área da visão do jogador em uma manifestação de sombra.

Rauru, sacerdote da luz, membro da raça Hylian. Ele é o único dos antigos sacerdotes, de milênios atrás. Seus contemporâneos morreram por razões não-apresentadas ao jogador — supõe-se que tenha sido o Ganondorf da época —, e seus postos foram preenchidos pelos mencionados acima. Os sacerdotes antigos construíram o Templo da Luz e o Templo do Tempo, e selaram a entrada na Espada Mestra. Rauru é um mago, que invoca as forças divinas para lutar por ele.

Link, herói lendário e servo da deusa, membro da raça Hylian. Ele foi criado pelo povo da floresta e acreditava ser um Kokiri até ser invocado para a missão sagrada. Saria era sua amiga de infância. Link ajuda Rauru na luta contra Ganondorf, no fim do jogo. Luta com espada, arco, bomba, e os três feitiços — Din's Fire (área de efeito de

fogo), Nayru's Love (resistência a dano) e uma versão focada em combate de Farore's Wind (teleporte).

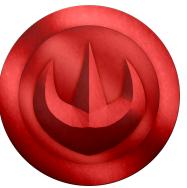
Zelda, a deusa encarnada, membro da raça Hylian e princesa de Hyrule. Capturada por Ganondorf logo no começo, antes do jogador comandar.



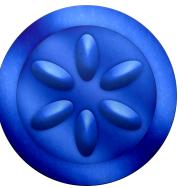
Luz  
Rauru



Floresta  
Saria



Fogo  
Darunia



Água  
Ruto



Espírito  
Nabooru



Sombra  
Impa



Hylia



Zelda



Link



Ganondorf

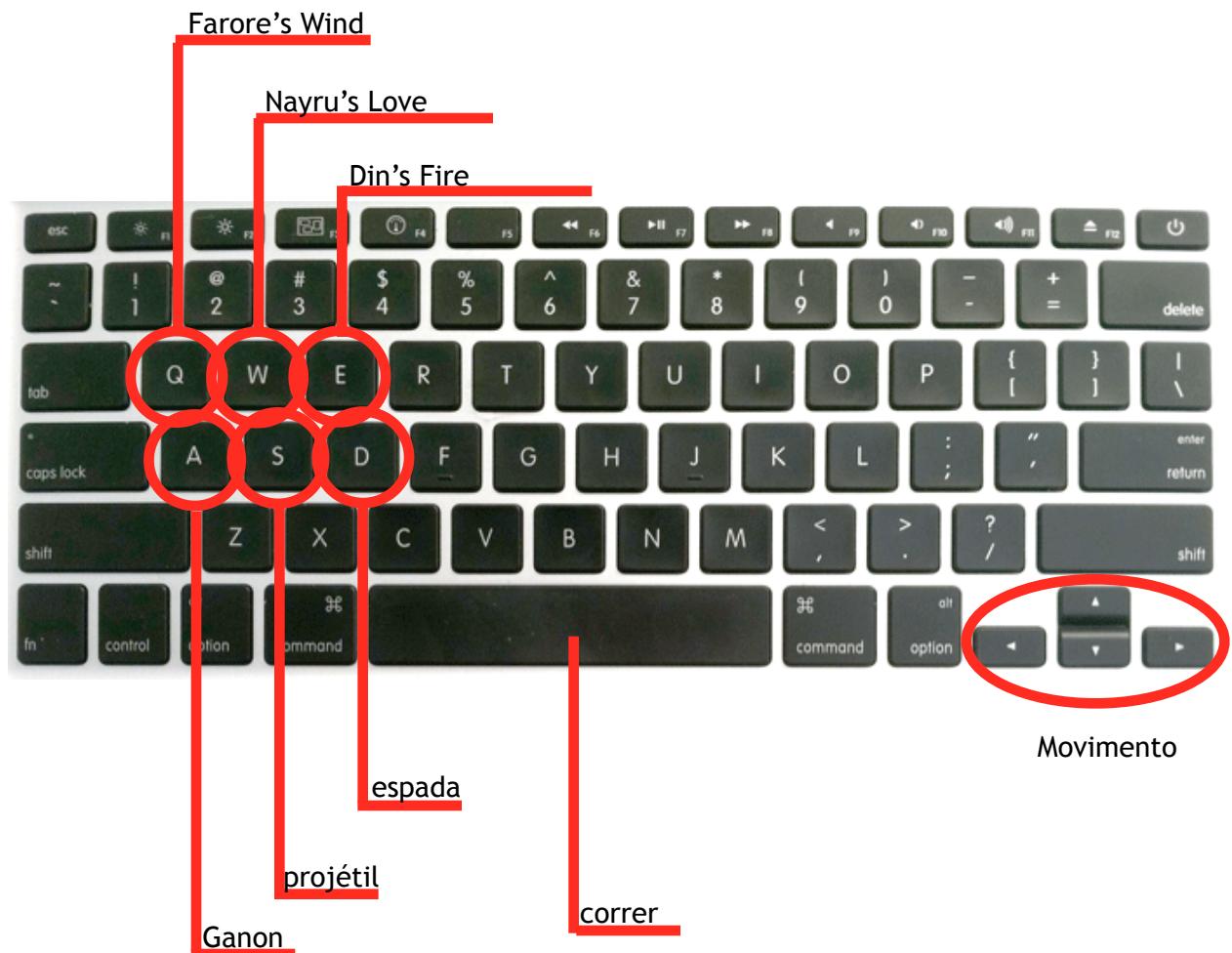


Demise



## 4. Controles

- Setas do teclado para movimentação;
- D para ataque de espada;
- S para projétil de energia;
- A para transformação temporária;
- E para Din's Fire;
- W para Nayru's Love;
- Q para Farore's Wind;
- Barra de espaço para correr.



## 5.Câmera

2D, top view.



## 6. Universo do Jogo

O jogo começa na casa de Ganondorf. Ele tem uma mesa de guerra, na qual vê representações dos templos e escolhe onde entrar, como uma seleção de fases. Ao selecionar um templo, o protagonista toca uma música mágica de teleporte.

Cada dungeon terá uma temática de acordo com o seu elemento.

- O Templo da Floresta é quase plano, com apenas dois andares, repleto de grama, terra, árvores, e raízes obstruindo o caminho.
- O Templo do Fogo é dentro da cratera e das cavernas rochosas de um vulcão. Portanto é mais vertical, com os andares superiores menores em área plana do que os inferiores. Corpos de lava e chamas são encontrados em diversos pontos.
- O Templo da Água é uma torre subterrânea, construída no interior da formação de uma ilha, com andares inundados. Dentro desta torre, há uma outra torre, mais estreita e de mesma altura. As salas externas em alguns dos andares têm mecanismos para controlar a inundação dos andares da torre interna. Combinando isso com portas trancadas e chaves e botões espalhados pelos andares em locais particularmente difíceis de sequer se imaginar, esta é, iconicamente, a dungeon com o puzzle mais difícil do jogo.
- O Templo do Espírito é uma estátua gigante construída no deserto, em idolatria à deusa da areia – uma entidade cultuada pelas Gerudos. É um labirinto sádico e cruel, onde armadilhas velozes disparam de longe com freqüência. Há lâminas automáticas e jarros carregados por espíritos intangíveis por toda parte. O controle da passagem e da reflexão da luz exterior é importante em várias salas. Há muitas janelas nas salas que têm vista para o exterior.
- O Templo da Sombra é nas catacumbas de um cemitério do povo da escuridão. Ilusões permeiam seu interior, como paredes falsas que você pode atravessar; chão invisível em travessias por abismos, e inimigos igualmente invisíveis.
- O Templo do Tempo, como já dito, não é uma dungeon em si. Porém, é o ponto de entrada para o etéreo Reino Sagrado, em cujo centro fica o Templo da Luz, que é onde a Triforce está guardada pelo último sacerdote. Apenas um ser de coração puro pode retirar a Espada Mestra do seu pedestal, e somente em tempos de grave necessidade. É por isso que Link saca a espada no momento em que Ganondorf se

aproxima. Este templo só pode ser acessado depois que todos os outros forem vencidos.

- O Templo da Luz em si é um local pacífico, onde não há combatentes. Há geradores de forças purificadoras instalados em diversos locais, que drenam a energia de vida, mana e stamina de seres malignos, como Ganondorf. Visualmente, lembra um local de prece e meditação, como uma igreja com pátios, quartos, cozinha – não é uma fortaleza feita para resistir ataques e invasões. A sala do boss, que é a Câmara dos Sacerdotes, tem três chaves específicas, diferentes das comuns – e todas as três precisam ser coletadas pelo templo. A batalha final será contra Rauru e Link ao mesmo tempo. Rauru não anda nem luta corpo-a-corpo; ele fica em uma plataforma longe do alcance, comandando as forças da luz. Link ataca com espada, flecha e bombas. Ambos precisam ser vencidos para encerrar o jogo. Rauru cura Link se este for derrotado primeiro.

- A trilha sonora será composta de versões da trilha de jogos oficiais da franquia The Legend of Zelda.

- Ganondorf não terá os três feitiços (Din's Fire, Nayru's Love e Farore's Wind) no início do jogo. Cada um deles será representado por um cristal e escondido em salas fora do caminho obrigatório nas dungeons.

- O feitiço Farore's Wind estará no Templo da Floresta.
- O feitiço Din's Fire estará no Templo do Fogo.
- O feitiço Nayru's Love estará no Templo da Água.

## **7. Inimigos**

- Soldados da guarda real de Hyrule (espadachins, arqueiros e tanks).
- É possível que haja inimigos temáticos em cada dungeon, se der tempo.
- Sacerdotes dos templos de Hylia.