

Shaman Potion

Demo

Game Design Document

Versão: 3.0

Edson Massatoshi Takagi

Goiânia, Março de 2019

Sumário

História	Página: 03
Gameplay	Página: 04
Universo do Jogo	Página: 05
Personagem	Página:06
Inimigos	Página: 08
Poções	Página: 09
Controles	Página: 10
Câmera	Página: 11
Interface	Página: 12
Integrantes do Projeto	Página: 13

História

Vaed era uma tribo mística que sempre viveu em harmonia com a natureza e tinha a importante missão de proteger **Kamiki** a árvore sagrada que sustenta toda a vida na floresta, mas um dia a floresta foi atacada por monstros que queriam roubar o fruto da árvore sagrada para o seu mestre que desejava se tornar o rei demônio.

Anahí foi escolhida pela sua tribo como Shaman e defensora de **Kamiki** por desde pequena mostrar grande talento e afinidade com o mundo espiritual e com poções mágicas.

Gameplay

O Jogador irá começar em uma floresta com 40 espíritos e irá se locomover na horizontal coletando as frutas e atacando os inimigos que aparecerem, a fase terá obstáculos de pulo no qual se o jogador cair ele morrerá e terá uma fase secreta no subsolo.

No começo da fase terá uma placa informando os comandos básicos do jogo.

Ao coletar 80 frutas o jogador fabrica uma Poção de 40 espíritos.

Os monstros que o jogador irá enfrentar são Esqueletos e Goblin, o miniboss será um Orc e o boss será uma Bruxa, na fase secreta terá um Golem como boss.

No meio da fase terá um Orc mini boss, após derrotar o mini boss o jogador irá se deparar com um rio no qual ele deve bater no tronco que está às margem do rio para poder usar o tronco de bóia, caso o jogador caia na água ele morre.

Depois de atravessar o rio o jogador continuará coletando as frutas e derrotando os monstros, o primeiro obstáculo de pulo é a entrada da fase secreta no subsolo, caso o jogador pule o buraco ele continua a fase normalmente.

Caso o jogador caia na fase secreta ele terá que enfrentar obstáculos de pulo de alta precisão além de monstros e terá que enfrentar o boss Golem que é extremamente difícil de ser derrotado.

Caso o jogador consiga derrotar o Golem e sair da fase secreta do subsolo, ele poderá continuar enfrente ou voltar pela parte superior da caverna para coletar as frutas e adquirir mais pontos derrotando monstros.

Quando o jogador enfrentar o mini boss ou o boss da fase a música do jogo será alterada para a música de batalha.

O jogo não possui limite de tempo.

Caso o jogador chegar no fim da fase ele irá se deparar com um penhasco onde venta muito, caso o jogador pule no penhasco irá voar até o alto do penhasco, e enfrentará o ultimo boss a Bruxa.

Universo do jogo

Nesta versão demo terá apenas uma fase especialmente desenvolvida para versão de demonstração e terá como tema o primeiro mundo (floresta) bem como os monstros residentes deste mundo.

O jogador irá controlar a personagem **Anahí**

O jogador terá que coletar frutas e matar monstros inimigos.

Para prosseguir para a próxima fase o jogador terá que completar a fase anterior, e as fases que já foram completas podem ser repetidas quantas vezes o jogador desejar.

No final de cada fase existirá um inimigo Campeão que precisa ser derrotado para concluir a fase e terá um mini Boss que vai estar no meio da fase.

Nas fases o jogador terá que recolher diversas frutas, matar monstros em seu caminho e utilizar os recursos da floresta em seu favor.

O jogador coleta morangos pela fase, a cada 80 morangos ele fabrica uma poção que restaura 40 de espírito.

O jogo será em 2D estilo RPG de Plataforma (jogo semelhante: Super Mario World e Tarzan Ps1)

Personagem

- Anahí:

Idade: 16 anos

Sexo: Feminino

Personalidade: calma

Gosta: ouvir o som dos pássaros e observar a natureza

História: **Anahí** desde pequena mostrou grande talento e afinidade com o mundo espiritual e com poções mágicas, esse talento a fez ser a Shaman mais jovem e mais forte que a sua tribo tenha escolhido para defender a árvore sagrada.

Anahí sempre gostou muito de observar a natureza e ouvir os sons dos pássaros, **Kamiki** percebeu como o coração da **Anahí** era gentil com a natureza e a abençoou com o poder de manipular espíritos no qual somente os Shamans escolhidos por **Kamiki** podiam usar tal poder.

- Atributos da personagem:

HP = 400

Limite máximo de Espíritos = 40

- Habilidades:

Ataque normal: executa um ataque corpo a corpo com o cajado, não tem elemento e não gasta espírito, tem espera de 1 segundo.

- Dano do ataque normal varia de acordo com o monstro atacado:

Esqueleto: recebe 100 de dano;

Goblin: recebe 75 de dano;

Orc: recebe 30 de dano;

Bruxa: recebe 75 de dano;

Golem: recebe 0 de dano;

Bola de (fogo): atira uma bola de fogo, custa 1 espírito e tem espera de 2 segundo.

- Dano do ataque normal varia de acordo com o monstro atacado:

Esqueleto: recebe 175 de dano;

Goblin: recebe 150 de dano;

Orc: recebe 95 de dano;

Bruxa: recebe 115 de dano;

Golem: recebe 55 de dano;

Tornado: evoca um tornado de fogo e puxa todos os inimigos para o centro dele por 2 segundos, custa 3 espíritos e tem espera de 5 segundos.

- Dano do ataque normal varia de acordo com o monstro atacado:

Esqueleto: recebe 90 de dano por segundo;

Goblin: recebe 60 de dano por segundo;

Orc: recebe 30 de dano por segundo;

Bruxa: recebe 35 de dano por segundo;

Golem: recebe 20 de dano por segundo;

Totem dos espíritos: evoca um totem de cura contínua em uma pequena área em seu redor por 5 segundos, custa 5 espíritos e tem espera de 12 segundos e cura 10 de HP por segundo.

Inimigos

- Esqueleto:
HP = 175

O esqueleto ataca flechas a cada 3 segundos.
Dano = 25

- Goblin:
HP = 300

O goblin ataca a cada 3 segundo usando uma espada curta.
Dano = 50

- Orc:
HP = 1500

Orc ataca com um machado a cada 3 segundos.
Dano = 100

- Bruxa:
HP = 1400

A Bruxa ataca com bola de energia a cada 3 segundos.
Dano = 175

- Golem:
HP = 1400

Golem ataca com um soco que empurra o jogador para traz.
Dano = 125

Poções

- A cada 80 morangos o jogador completa uma poção.
- A poção recupera 40 de espírito.

Controles

- Seta para direita : movimenta a personagem para direita;
- Seta para esquerda: movimenta a personagem para esquerda;
- Barra de espaço: pula;
- Tecla A: invoca bola de fogo;
- Tecla S: invoca tornado;
- Tecla D: invoca totem de cura;
- Tecla Z: ataque corpo a corpo;
- Tecla X: usa poção;

Câmera

Visualização lateral 2D, a câmera segue o personagem pela fase.

Interface

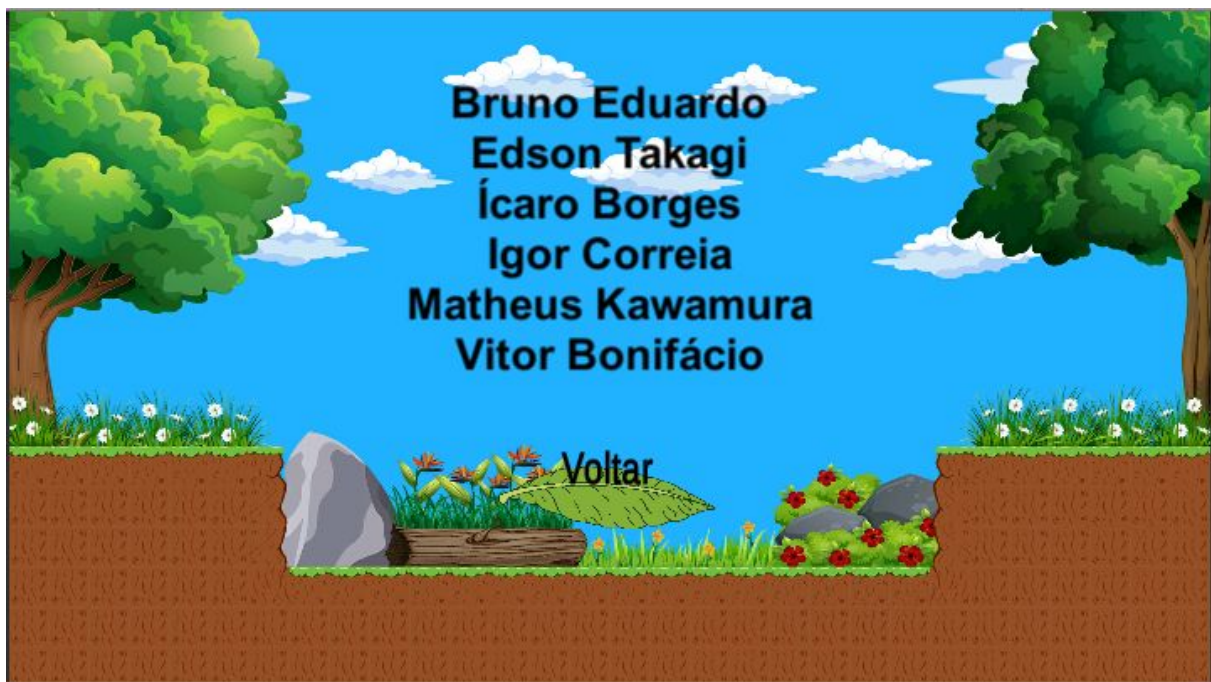
- Tela inicial com os botões de novo jogo e créditos na parte inferior central da tela;
- Após clicar na opção novo jogo o jogador terá que escrever seu nome, a barra para escrever o nome ficará centralizada no meio da tela e logo abaixo a opção de iniciar o jogo.
- Na fase a barra de vida do jogador ficará na parte superior esquerda, a barra de espírito ficará debaixo da barra de vida, logo embaixo ficará o ícone das habilidades, na parte central superior da tela terá o ícone da poção que aumentará de acordo com a quantidade de frutas coletadas e no canto superior direito o placar total.
- Na tela de fim de jogo terá uma mensagem no canto superior centralizado agradecendo o jogador e logo abaixo o placar obtido, abaixo do placar terá um botão para voltar para a tela inicial do jogo.
- Os botões terão formato de folha.

Imagens

Tela Inicial



Tela de Créditos:



Tela Para digitar Nome:



Tela dentro do jogo:



Tela de Morte:



Raiz:



Tronco:



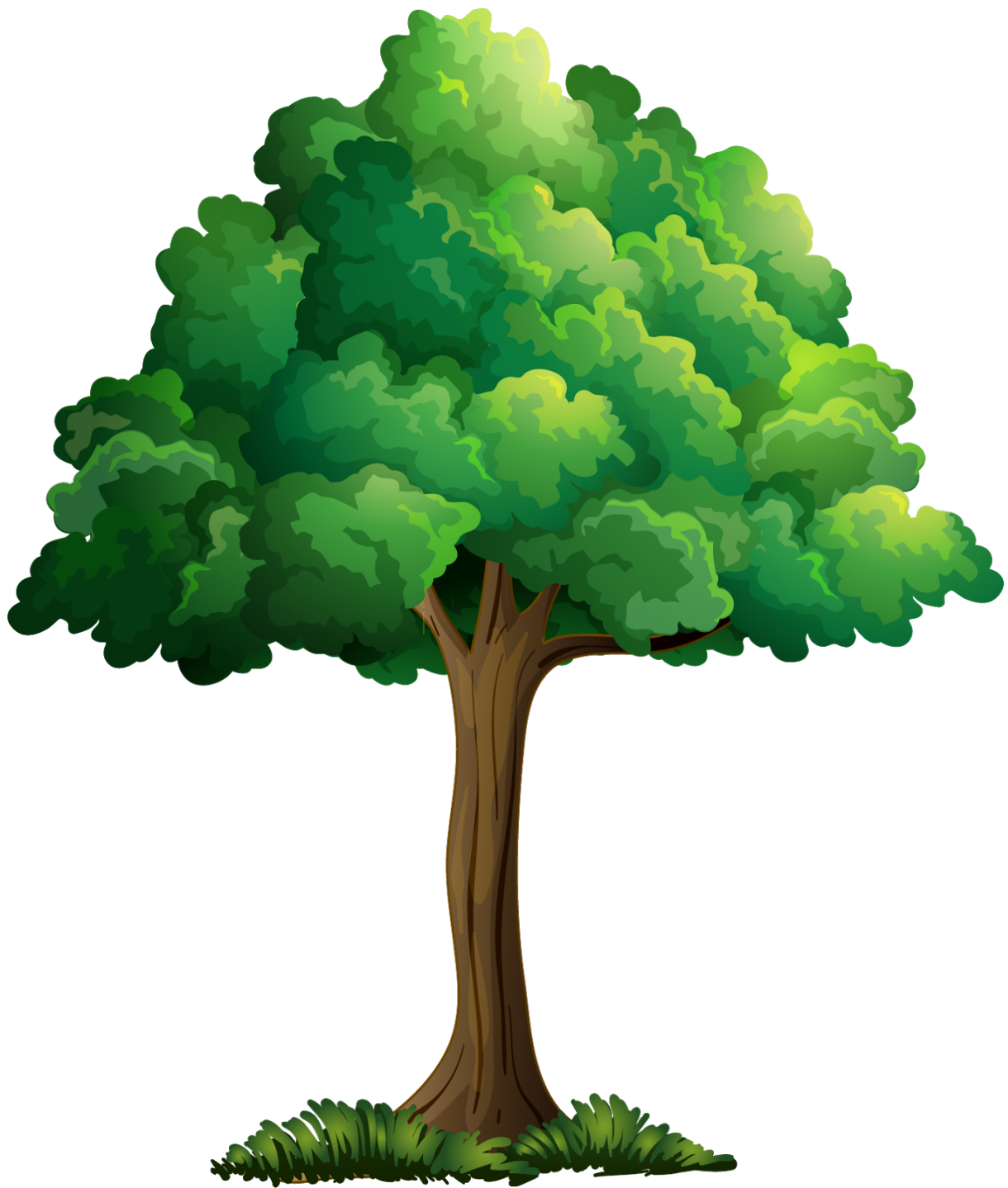
Nuvem:



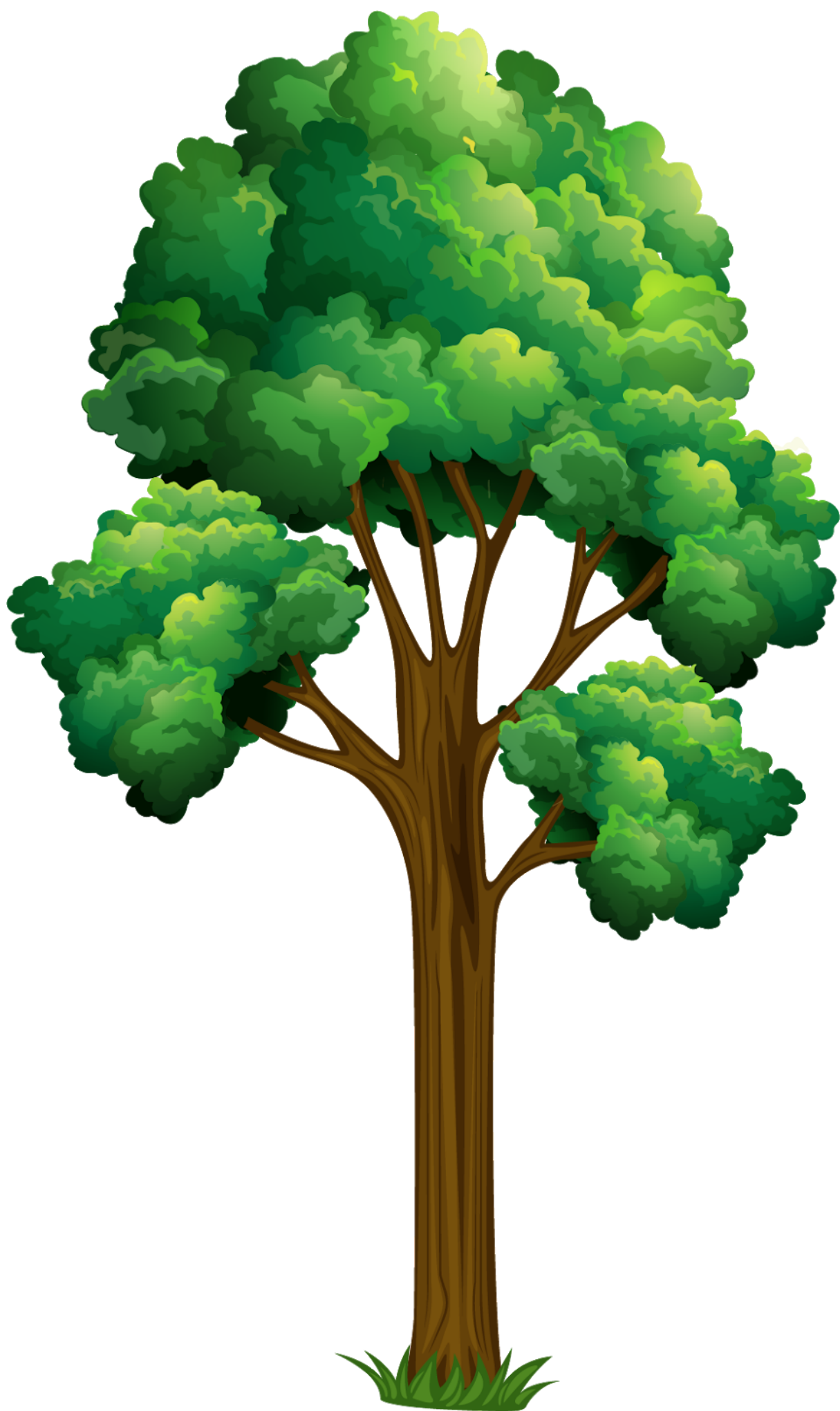
Morango:



Árvores:

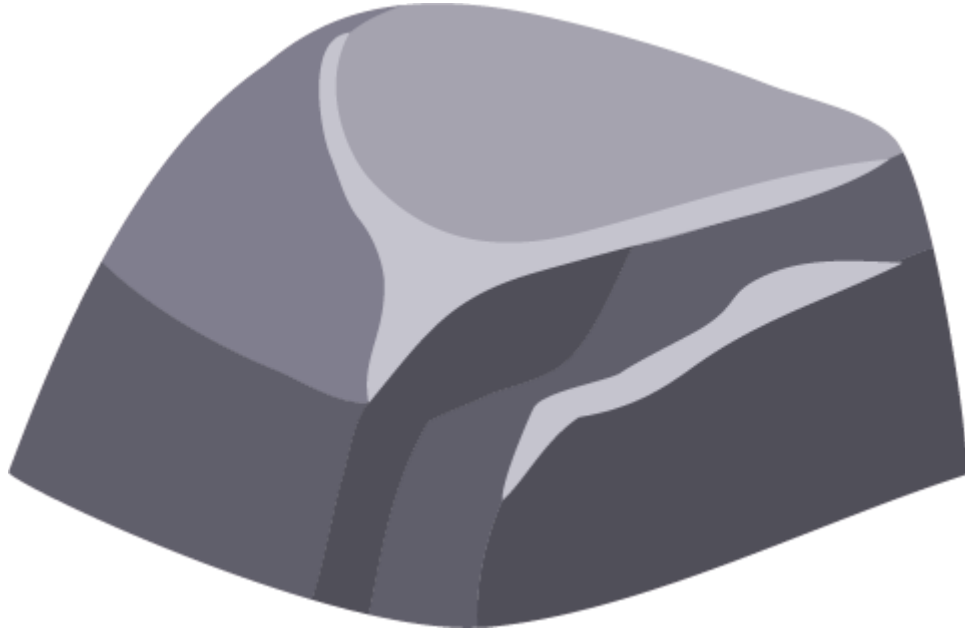






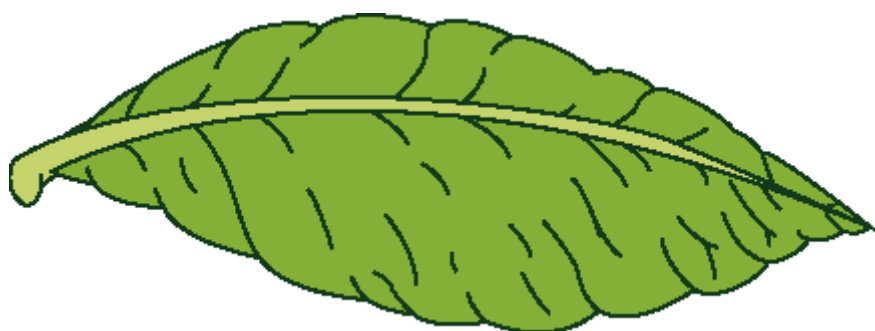


Pedras:

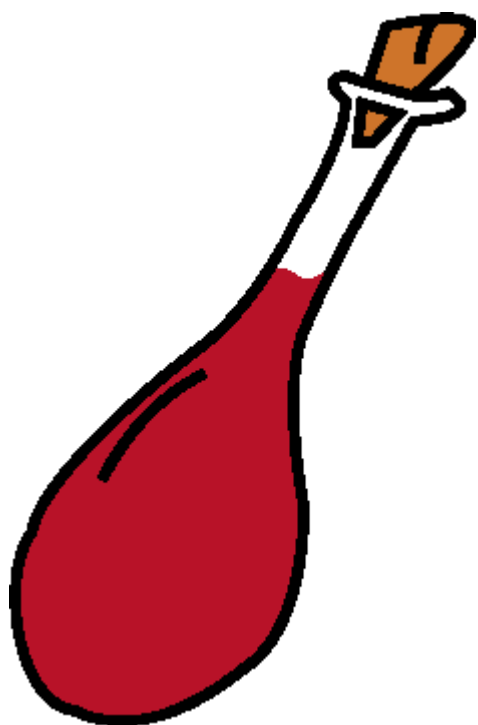




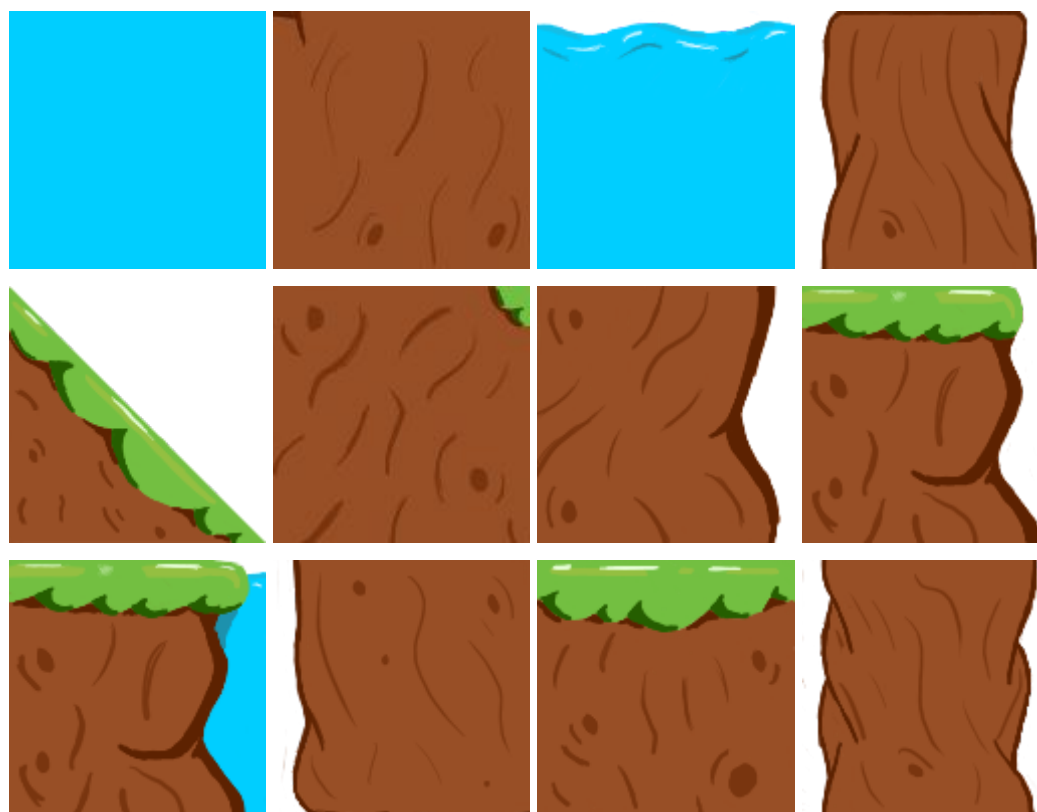
Folha:



Poção:



Tiles do Cenário:



Personagem Principal:



Bola de Fogo:



Tornado:



Totem de Cura:



Bruxa:



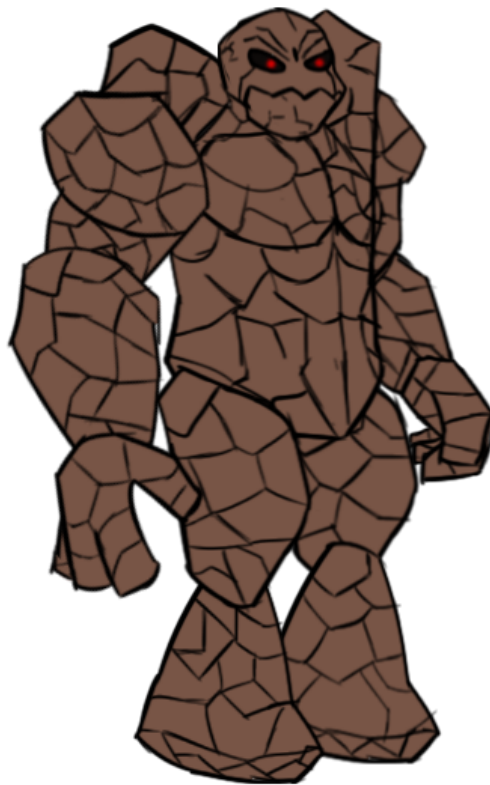
Esqueleto:



Goblin:



Golem:



Orc:



Integrantes do Projeto

Bruno Eduardo

Edson Takagi

Icaro Borges

Igor Correia

Matheus Kawamura

Vitor Bonifacio