

Game Design Documentation
Salve a Rainha para Windows OS
Desenvolvido por Alcindo Junior, 2017

Conteúdo

1. Responsabilidade
 - 1.1. Autor
 - 1.2. Título do Jogo
 - 1.3. Data
2. Conceito do Jogo
 - 2.1. Introdução
 - 2.2. Género
 - 2.3. Plataforma
 - 2.4. Diferenciais
3. História e Objetivo
 - 3.1. História do jogo
 - 3.2. Objetivo
4. Mecânica do jogo
 - 4.1. Jogo principal
 - 4.2. Modos de jogo
 - 4.3. Nível de dificuldade
 - 4.4. Teclas de comando
 - 4.5. Fluxo de jogo
 - 4.6. Tipos de personagem
 - 4.7. Itens de ajuda
 - 4.8. Cenário
5. Interface
 - 5.1. Menus
 - 5.2. HUD
6. Ataques do jogo e estatísticas
 - 6.1. Ataque
 - 6.2. Ataque especial
 - 6.3. Dano e Recuperação
7. Efeitos sonoros e Músicas
 - 7.1. Efeitos sonoros
 - 7.2. Músicas

1. Responsabilidade

1.1. Autor

Alcindo Lopes de Farias Junior (Gamer Designer, programador, modelador, concept art).

1.2. Título

O título de identificação do jogo é Salve a Rainha

1.3. Data

Documento produzido em 31/10/2017

Atualizado em 21/11/2017

2. Conceitos do Jogo

2.1. Introdução

Salve a Rainha é um jogo de ação multiplayer de rolagem lateral 2D para Windows, onde os jogadores assumem o controle dos personagens, correndo, pulando e atacando. A missão de um dos jogadores é derrotar o outro jogador para salvar a rainha.

2.2. Gênero

Salve a Rainha é um jogo de ação multiplayer no estilo plataforma 2D, contando com objetos do tipo espada machado e lança que são utilizados pelos personagens.

2.3. Plataforma

O jogo é exclusivamente para uso em sistemas operacionais Windows e requer um teclado para poder controlar os personagens.

2.4. Diferenciais

O diferencial do jogo é que todos os inimigos são controlados por um segundo jogador.

3. História e Objetivo

3.1. História do jogo

Uma certa manhã, todo reino acordou com o barulho estrondoso das trombetas do castelo, algo de ruim havia acontecido. “A rainha foi raptada” gritavam os cavaleiros para todos os aldeões. Depois de algum tempo, o rei Chico notou a ausência do seu irmão Zé e saiu pelo castelo em sua procura. Soldados falaram que ele foi visto saindo para fora do reino antes do nascer do sol, em uma carruagem escoltado por dois soldados.

Zé desde criança sempre foi apaixonado por uma linda menina loira que ao crescer, viria a se casar com seu irmão mais velho e herdeiro do trono. O rei, sabendo da ambição e do desejo do seu irmão em ter a rainha para ele, pega sua armadura dourada e parte em uma jornada para salvar a sua amada esposa e rainha.

3.2. Objetivo

O objetivo dentro do jogo é enfrentar e vencer todos os inimigos para libertar a rainha das mãos de Zé, irmão do rei.

4. Mecânica do jogo

4.1. Jogo Principal

A medida em que o jogador principal progride no jogo, a tela avança seguindo o personagem para a direita. O jogo é dividido em duas áreas. No final da primeira área, o jogador alcança um grande muro com uma porta, a porta abre após derrotar o inimigo. Ao atravessar a porta, o jogador chega a área onde terá que lutar contra o seu irmão para salvar a rainha.

Se o jogador principal morrer, a partida se inicia novamente a partir da área em que ele estava. Ao longo da partida na segunda área, aparecerá itens que podem dar habilidade especial de arremessar arma ou recuperar a vida que foi perdida no decorrer da luta.

Modos de Jogo

Existe apenas o modo de jogo multiplayer no Salve a Rainha. Sendo assim, a primeira área o jogador principal controlará o personagem principal e o segundo jogador controlará adversários que aparecerão no decorrer do jogo. A segunda área é onde os dois jogadores controlarão os personagens principais (o rei Chico e seu irmão Zé).

4.2. Nível de dificuldade

Na área 1 a dificuldade depende da habilidade do segundo jogador para evitar que o jogador principal avance para a próxima área, porem, para que o jogador principal derrote o inimigo, só é precisa acertar um único ataque.

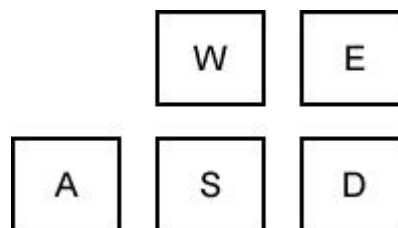
Na área 2, assim como na área 1, o segundo jogador controla um personagem, mas a dificuldade é maior, pois o personagem do segundo jogador terá a barra de vida assim como o jogador principal.

4.3. Teclas de Comandos

Cada comando do personagem é controlado por uma tecla específica.

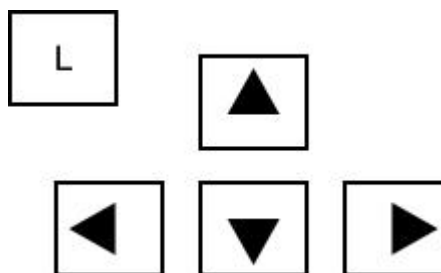
Teclas de comandos do primeiro jogador (jogador principal):

TECLA	AÇÃO
W	PULA
S	ATACA
A	MOVE PARA A ESQUERDA
D	MOVE PARA A DIREITA
E	ATAQUE ESPECIAL/ABRIR PORTA



Teclas de comandos do segundo jogador (jogador vilão)

TECLA	AÇÃO
SETA CIMA	PULO
SETA BAIXO	ATACA
SETA ESQUERDA	MOVE PARA A ESQUERDA
SETA DIREITA	MOVE PARA A DIREITA
0 (zero)	ATAQUE ESPECIAL



4.4. Fluxo do Jogo





O jogador seleciona no menu a opção inicio da partida. Após selecionar, o jogo começa na área 1, ao ar livre.

O rei se põe em sua missão de salvar a rainha. Correndo da esquerda para a direita, o primeiro encontro é com um soldado. Um ataque certeiro descarta o inimigo. Após passar obstáculos o segundo encontro é com outro soldado, após derrotá-lo, o rei segue até a porta que separa a área 1 da área 2.

Em seguida, na área 2, o rei encontra o seu irmão e luta contra ele para salvar a rainha. Após derrotar o irmão, o rei salva a rainha e o jogo termina.



4.5. Tipos de personagens

Mostrar todos os personagens e suas características

Imagem	Nome	Detalhes
	Rei Chico	Personagem principal, controlado pelo jogador. Usa uma armadura dourada com detalhes vermelho, capacete com detalhes em forma de asas, um escudo de aço com formato redondo e detalhes dourados, utiliza a espada de aço com detalhes dourados como arma de ataque.
	Soldado	Controlado pelo segundo jogador. Usa uma armadura escura, um escudo de aço com formato triangular, utiliza a lança com cabo de madeira e ponta de aço como arma de ataque.
	Zé (irmão do rei)	Controlado pelo segundo jogador. Usa uma armadura escura em tons de marrom, capacete com detalhes de chifres, um escudo de aço com formato quadriculado e detalhes de madeira, utiliza o machado todo em aço como arma de ataque.
	Rainha	A rainha tem cabelos castanhos, uma coroa dourada com pérolas azul claro. Usa um vestido longo amarelo com detalhes da cor do cabelo e um colar com uma pérola azul claro.

4.6. Itens de ajuda

Os itens de ajuda aparecem a qualquer momento e em qualquer lugar durante o jogo.

Imagem	Nome	Detalhes
	Poção da vida	Aumenta 20% da vida. É um frasco de vidro com um líquido na cor vermelha. Pode ser utilizado por qualquer um dos personagens
	Poção de habilidade	Libera a habilidade de arremessar a arma. É um frasco de vidro com um líquido azul. Qualquer jogador pode pegar e utilizar a habilidade

4.8. Cenário

A trama do jogo é retratado em um cenário com clima desértico com montanhas ao fundo e arbustos e plantas secas .

Área 1



Área 2



5. Interface

5.1. Menus

O jogo é composto apenas pelo menu inicial, onde tem botões de opção para iniciar o jogo, botão controles que exibe as teclas e suas respectivas funções e o botão Sair, para fechar o jogo. Os botões podem ser acessados apenas com o indicador do mouse.

5.2. HUD

Na tela, será mostrado no canto superior a barra de vida do personagem.

Na área 1, aparece somente a barra de vida do jogador principal.

Na área 2, aparece a barra de vida do jogador principal (referente ao rei) no canto superior esquerdo, e a barra de vida do segundo jogador(irmão do rei) no canto superior direito.

6. Ataques do jogo e estatísticas

6.1. Ataque

O ataque pode ser usado infinitamente, porem existe um tempo entre um ataque e outro. Cada ataque tira 10% de vida do adversário.

6.2. Ataque Especial

O ataque especial é desbloqueado ao coletar a poção de habilidade. O jogador pode usar a habilidade apenas uma vez para cada poção coletada. O jogador pode armazenar no máximo 3 poções para ser utilizado. O ataque tira 20% de vida do adversário. A diferença deste ataque é que pode ser executado de longe, pois arremessa a arma na direção em q o personagem esta olhando.

6.3. Dano e Recuperação

Inicialmente a barra de vida cheia. Os danos são causados quando o ataque do adversário atinge o personagem, diminuindo a barra de vida gradativamente de acordo com os danos sofridos.

A vida do personagem é recuperada quando o jogador coleta o item de poção da vida, regenerando 20% de vida do personagem.

7. Efeitos sonoros e Musicas

7.1. Efeitos sonoros

Os efeitos sonoros dentro do jogo estão associados com as seguintes ações.

Saltando e andando;

Atacando;

Morrendo;

Arremessando arma;

Coletando poção de vida;

Coletando poção de habilidade

Abrindo porta;

7.2. Musicas

O jogo conta com três musicas, uma musica no menu inicial, uma musica para a área 1 e outra musica para a área 2.