



The Keeper Of The Seven Keys

Game Design Document

Matheus Alves

2012

SUMÁRIO

SUMÁRIO	2
1 CONCEITOS	4
1.1 DEFINIÇÃO	4
1.2 GÊNERO	4
1.3 ENREDO	4
1.4 PERSONAGENS	4
1.4.1 JOVEM ESCOLHIDO / GUARDIÃO DAS SETE CHAVES	5
1.4.2 PROFETA DAS VISÕES	5
1.4.3 DEMÔNIO	5
1.4.4 REI	5
1.5 INFLUÊNCIAS	5
1.6 LIMITAÇÕES	7
2 GAMEPLAY	8
2.1 ESTILO DE JOGO	8
2.2 CONTROLES	8
2.3 CONDIÇÃO DE FIM DE JOGO	9
3 AMBIENTES	10
3.1 CIDADES/VILAREJOS	10
3.2 DUNGEONS	11
3.3 MAPA-MÚNDI	11
4 INTERFACE	13
4.1 TELA DE TÍTULO	13
4.2 MENUS	13
4.3 HUD	14
4.4 FIM DE JOGO	14

5	ÁUDIO	15
6	ASSETS UTILIZADOS	16
6.1	SPRITES	16
6.2	TILESETS	18
6.3	FONTES	19
6.4	BGM	19
6.5	SFX	20

1 Conceitos

Nesta seção serão apresentadas as diretrizes definidas para o desenvolvimento do jogo *The Keeper Of The Seven Keys*.

1.1 Definição

Neste jogo o jogador assume o papel do jovem escolhido, que se tornará o guardião das sete chaves, o qual deverá salvar o seu mundo.

1.2 Gênero

Este é um jogo de Ação/RPG (*Role Playing Game*). Além disto, é um jogo conceitual baseado em um conjunto de músicas com temática épica denominada “saga das sete chaves”, criada pelas bandas *Halloween* e *Gamma Ray*.

1.3 Enredo

A saga conta a história de um jovem que em uma noite de *halloween* é atacado por um demônio que atormenta o seu mundo há eras, porém o jovem indefeso é reconhecido como o escolhido pelo profeta das visões, e aceita o seu destino de ser o guardião das sete chaves.

O jovem então deve utilizar as sete chaves para selar cada um dos sete mares e assim finalmente livrar seu mundo do mal. Durante a sua jornada o guardião irá enfrentar dor e sofrimento que apenas o escolhido seria capaz de suportar, e a cada um dos mares encontrará um novo tipo de desafio e de pecado tentando o impedir de completar a sua missão.

Quando finalmente chega ao último dos sete mares o guardião confronta o próprio demônio e à beira da morte consegue selá-lo, salvando o mundo e toda a humanidade. Porém, o demônio consegue se libertar novamente tentando um humano sedento por poder a libertá-lo, e o guardião precisa voltar das sombras e enfrentá-los na batalha final.

1.4 Personagens

Esta seção apresenta os personagens principais e sua relação com a história do jogo.

1.4.1 Jovem escolhido / Guardião das sete chaves

O principal personagem da história, todos os eventos são desencadeados por sua presença e atuação. Em certo ponto se torna o guardião das sete chaves (*Keeper of the seven keys*) e deve embarcar em uma jornada tendo o destino do mundo em suas mãos. É o único personagem controlado pelo jogador. Seu nome é determinado pelo jogador.

1.4.2 Profeta das visões

O profeta das visões (*Seer of visions*) é um sábio feiticeiro e vidente que prevê que um jovem escolhido deverá carregar o fardo de selar o demônio que atormenta o mundo. Será o principal aliado do guardião das sete chaves.

1.4.3 Demônio

Este demônio atormenta o mundo e tenta destruir a humanidade há eras e tentará matar o jovem escolhido. Será o principal inimigo do guardião e utilizará todo seu poder para derrotá-lo. No futuro irá retornar e construir um reinado de sombras e sofrimento, fazendo o guardião reaparecer para um novo confronto.

1.4.4 Rei

Um humano cego por poder que é tentado pelo demônio e o liberta em troca de um reino sobre o mundo por 1000 anos. Convive com o demônio dentro de seu corpo e domina toda a humanidade. Irá fazer o possível para impedir que o guardião sele o demônio novamente.

1.5 Influências

As influências para a criação deste jogo são as músicas que criaram a história que é contada na “saga das sete chaves”, a lista destas músicas pode ser vista na Tabela 1.

Apesar de não oficialmente ligadas, estas músicas juntas contam uma jornada épica da salvação do mundo pelo guardião das sete chaves. É

possível encontrar uma interpretação de um fã para as mesmas no seguinte endereço: <http://pachome2.pacific.net.sg/~napalm/a12.htm>.

Tabela 1 - Músicas da “saga das sete chaves”

Música	Banda
Halloween	Helloween
Follow the Sign	Helloween
The Saviour	Gamma Ray
Abyss of the Void	Gamma Ray
Farewell	Gamma Ray
Keeper of the Seven Keys	Helloween
Rising of the Damned	Gamma Ray
Land of the Free	Gamma Ray
The King For A Thousand Years	Helloween

Além disto, são influências na jogabilidade jogos clássicos de RPG como Breath Of Fire II, Final Fantasy IV, The Secret Of Mana e The Legend Of Zelda.



Figura 1 – Montagem sobre capas dos álbuns da saga das sete chaves

1.6 Limitações

Para fins do trabalho da disciplina de Entretenimento Digital será implementado apenas parte do *gameplay*.

2 Gameplay

Esta seção descreve a jogabilidade, o estilo de interação, controles e regras do jogo.

2.1 Estilo de jogo

A jogabilidade deste jogo será híbrida entre RPG e ação. Haverá sistema de níveis dos personagens, status e habilidades dos mesmos, mas as batalhas ocorrerão como em um jogo de ação: sem troca de cenário e com os golpes realizados ao pressionar botões.

O jogo terá sistema de níveis do personagem, o qual será elevado de acordo com os pontos de experiência obtidos ao derrotar inimigos. Os inimigos irão aparecer de forma aleatória nos mapas onde se deseja representar lugares hostis. Estes terão movimento e decisões de ataque automáticos.

Os objetivos serão completar as missões apresentadas ao personagem principal ao longo da história. A cada missão concluída com sucesso será possível avançar no jogo e explorar novos lugares e prosseguir na história. Além disto, a fim de guiar o jogador através da história do jogo, existirão personagens que irão auxiliar o personagem através de diálogos.

2.2 Controles

O jogo será controlado através do teclado, e para cada ação necessária do usuário, haverá uma indicação de qual tecla realiza esta ação. É possível verificar quais teclas realizam quais ações na Tabela 2.

Tabela 2 – Ações das teclas

Tecla	Ação em <i>menus</i>	Ação em mapas
←, ↑, →, ↓	<ul style="list-style-type: none">• Selecionar opções	<ul style="list-style-type: none">• Mover o personagem
A		<ul style="list-style-type: none">• Atacar com arma principal
Enter	<ul style="list-style-type: none">• Confirmar seleção	<ul style="list-style-type: none">• Abrir e fechar <i>menu</i>

2.3 Condição de fim de jogo

O jogo será terminado em duas ocasiões: ao completar a história do jogo ou ao personagem atingir zero pontos de vida (*HP*).

3 Ambientes

Os mapas e ambientes serão baseados em um mundo medieval fantasioso, que descreve o mundo da saga das sete chaves. No que tange a jogabilidade, foram utilizados como inspiração mapas de jogos que se passam em mundos parecidos com este (Figura 2).



The Legend Of Zelda - A Link To The Past
Inspiração para tipos de ambientes



Golden Sun
Inspiração para mapa mundi



The Secret Of Mana
Inspiração para HUD e ambientes
hostis e de batalhas

Figura 2 – Montagem sobre inspirações para mapas

3.1 Cidades/Vilarejos

Neste tipo de ambiente o jogador poderá explorar um ambiente sem inimigos, portanto não será possível utilizar os ataques. As teclas de ação neste ambiente serão responsáveis por outras ações, o que será indicado na interface.

O propósito destes lugares será a interação do personagem com o universo do jogo e para auxiliar na execução do enredo do mesmo. Além

disto, o jogador poderá adquirir conhecimento sobre quais são seus próximos objetivos, melhorar seu equipamento e recuperar pontos de vida ou de magia.

3.2 *Dungeons*

Nas *dungeons* (áreas hostis) o personagem estará exposto a inimigos e poderá utilizar seus meios de ataque para derrotá-los. O meio de interação será exposto pela interface, a qual também irá expor informações sobre o estado do personagem.

Para progredir através do jogo o jogador terá de enfrentar diversos ambientes deste tipo, os quais serão o principal desafio do jogo. Em alguns casos haverá inimigos especiais nestes tipos de cenário, estes inimigos (chefes) terão papel importante na história e deverão ser derrotados para que se prossiga no jogo.



Figura 3 – Exemplo de *dungeon*

3.3 Mapa-múndi

O mapa-múndi (Figura 4) do jogo foi projetado para possuir tamanho relativo, ou seja, o personagem é muito maior em relação ao mapa-múndi do que o seu tamanho original. Optou-se por este tipo de mapa, pois não haverá

inimigos ou interações no mapa-múndi, ou seja, o mesmo servirá apenas como referência para os demais lugares do mundo em questão. Logo, deseja-se que a locomoção neste mapa seja simples e rápida.

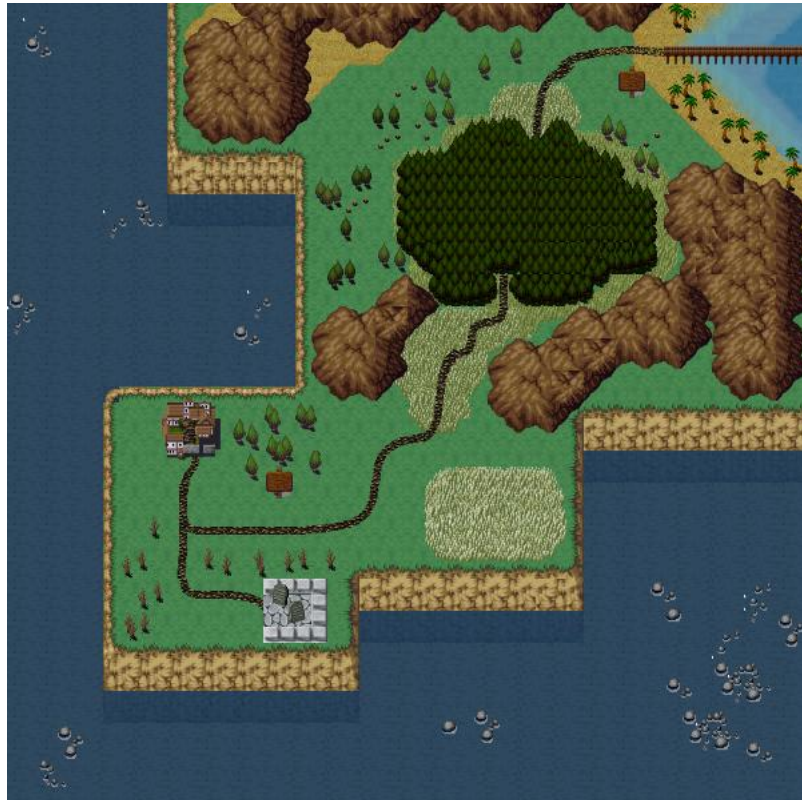


Figura 4 – Porção do mapa-múndi

4 Interface

A interface com o usuário será utilizada para passar as informações necessárias para que o jogador possa interagir com o jogo. Nesta seção serão apresentados os tipos de telas voltadas a este tipo de informação durante o jogo.

4.1 Tela de título

Esta tela é a primeira a aparecer a cada vez que o jogo é iniciado, nela existem duas ações possíveis: iniciar um novo jogo, ou continuar a partir de um ponto salvo previamente. A tela de título deste jogo pode ser vista na Figura 5.



Figura 5 – Tela de título

4.2 Menus

Os *menus* irão oferecer informações sobre o estado do personagem e seu inventário. Serão uma seção separada do *gameplay*, como um estado de pausa. Nos menus será possível salvar o progresso do jogo, para que este persista em situações futuras.

4.3 HUD

Neste jogo o sistema de *HUD* (*Heads Up Display*) estará disponível durante a interação em áreas que não sejam o mapa-múndi. A *HUD* irá oferecer, em tempo real, informações sobre o estado do jogador, seus pontos de vida (*HP*), e suas ações disponíveis. Na Figura 6 é possível verificar um exemplo de *HUD* que foi utilizada como inspiração para este jogo.



Figura 6 – Exemplo de *HUD* de *Sword Of Mana*

4.4 Fim de jogo

Para o fim de jogo (*Game Over*) haverá uma tela básica oferecendo a informação de que a partida terminou. Após esta tela o usuário será redirecionado a tela de título, de onde poderá continuar a partir de seu último ponto salvo.

5 Áudio

O áudio a ser utilizado no jogo visa reproduzir as atmosferas das localidades presentes no mundo fantasioso do mesmo, além de oferecer *feedback* para ações de *menus* ou dos ambientes. Para isto estarão disponíveis músicas de fundo para os níveis do jogo e efeitos sonoros para as ações e *menus*.

6 Assets utilizados

Esta seção apresenta os recursos utilizados para a confecção da arte do jogo como um todo

6.1 Sprites

Nesta subseção é possível ver todos os *sprites* utilizados e sua origem. Esta relação está presente na Tabela 3.

Tabela 3 – Lista de Sprites






Imagem	Origem
	Criada utilizando o site: http://www.tektek.org/dream/dream_canvas.php? #. Editada com Adobe Photoshop CS2.
	Criada utilizando o site: http://junkhunt.net/vx/charachip.shtml . Editada com Adobe Photoshop CS2.
	Criada utilizando o site: http://www.tektek.org/dream/dream_canvas.php? #. Editada com Adobe Photoshop CS2.
	Criada utilizando o site: http://junkhunt.net/vx/charachip.shtml . Editada com Adobe Photoshop CS2.
	Criada utilizando o site: http://junkhunt.net/vx/charachip.shtml . Editada com Adobe Photoshop CS2.








Imagem	Origem
	Logotipo criado utilizando Adobe Photoshop CS2. Fonte utilizada: Seanchló Dubh, disponível em: http://www.dafont.com/seanchlo-dubh.font
	Imagem obtida no site: http://www.mundorpgmaker.com . Editada com Adobe Photoshop CS2.
	Imagem obtida no site: http://www.mundorpgmaker.com . Editada com Adobe Photoshop CS2.
	Imagem obtida no site: http://spriters-resource.com . Editada com Adobe Photoshop CS2.
	Imagem obtida no site: http://spriters-resource.com . Editada com Adobe Photoshop CS2.
	Imagem obtida no site: http://spriters-resource.com . Editada com Adobe Photoshop CS2.
	Imagem obtida no site: http://spriters-resource.com . Editada com Adobe Photoshop CS2.

Imagem	Origem
	Imagem obtida no site: http://www.mundorpgmaker.com . Editada com Adobe Photoshop CS2.
	Imagem obtida no site: http://www.mundorpgmaker.com . Editada com Adobe Photoshop CS2.
	Imagem criada utilizando Adobe Photoshop CS2.
	Imagem criada utilizando Adobe Photoshop CS2.
	Imagem criada utilizando Adobe Photoshop CS2.
	Imagem criada utilizando Adobe Photoshop CS2.

6.2 Tilesets

Todos os *tilesets* utilizados no desenvolvimento do jogo foram obtidos no site <http://www.mundorpgmaker.com>. Devido a seu tamanho não serão listados neste documento. Um exemplo pode ser visto na Figura 7.

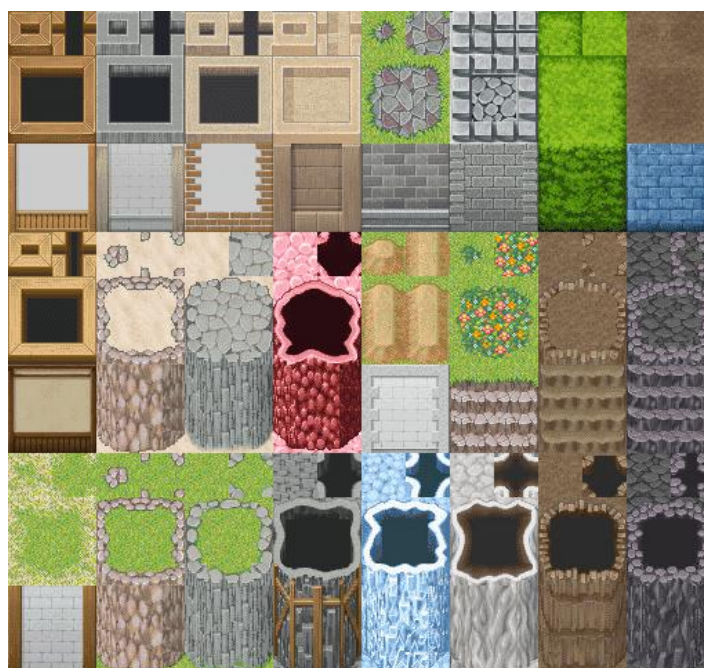


Figura 7 – Exemplo de *tileset* utilizado

6.3 Fontes

Todas as fontes utilizadas foram criadas utilizando a ferramenta F2Builder.

6.4 BGM

Nesta subseção é possível ver todos os *BGM* (*Background Music*) utilizados e sua origem. Esta relação está presente na Tabela 4.

Tabela 4 – Lista de BGM

Arquivo	Origem
forest.mp3	Obtida no site http://www.mundorpgmaker.com . Nome original: Melodia11.mp3
title.mp3	Obtida no site http://www.rpgmakervx.net/ . Nome original: 01 300-A - Desecrated Temple.mp3

6.5 SFX

Todos os *SFX* (*Sound Effects*) utilizados foram gerados pelo site <http://www.superflashbros.net/as3sfxr/>.