



Game Design Document - 1.0

Alke Games

01 de Abril, 2014

Contato: alkegames@gmail.com

Tabela de Revisao

Capítulo 1

Objetivo

Jogo de plataforma 2D com elementos de stealth que se passa em um reino de fantasia medieval. A princesa Nadine, personagem principal, tenta recuperar o reino que foi tomado de sua família por um grupo de nobres dissidentes liderados por Richefeu, um mago poderoso. A princesa deve se manter escondida e lutar seus inimigos para alcançar seu objetivo.

O jogo possuirá três etapas que terão de culdade progressiva: In-Itiracao, Resgate e Confronto.

Na segunda etapa o jogador estará dentro do castelo, passando por ambientes mais fechados (Laboratório, Sala da Guarda, Biblioteca, Torre). A partir de agora o jogador deve utilizar elementos do ambiente para se esconder e técnicas para obter informações.

A etapa final irá misturar elementos das etapas anteriores e culminará no confronto com o magal. Alguns ambientes dessa etapa podem ser os Apposentos Reais e a Sala do Trono.

O jogo cria o suspense necessário a jogos do gênero *stealth* ocultando ambientes isolados. Sabe o dos papo exemplos isolados de -34a To (isolado/isolauma/isola/s-400) (pas)-34adu (isola ar



Figura 012: Modo espelho

Capítulo 2

Estoria

Linha do tempo

O confronto final sera uma batalha com foco em estratégia e planejamento, onde o jogador devera utilizar seus equipamentos e habilidades de forma consciente para vencer. Ao derrotar o mago o jogo acaba e o jogador assiste ao desfecho final. O jogo pode ter um de dois finais, dependendo da quantidade de inimigos mortos pelo jogador (Nadine pode se tornar uma rainha justa ou cruel).

Capitulo 3

