

GDD - Bitennis Champions

1. Estrutura do Jogo



O jogo é uma partida de bitennis vista de cima onde o jogador controla um tenista que se movimenta para cima e para baixo da tela rebatendo uma bola que vai de um lado para o outro, a cpu adversária também controla um tenista rebatendo a bola de volta para o jogador. Caso a bola atinja a borda da quadra controlada pelo jogador, o adversário marca um ponto, e vice-versa.

Em cada fase o objetivo é chegar a 10 pontos, caso o jogador atinja essa meta primeiro ele ganha a partida, caso a cpu chegue a 10 pontos o jogador perde.

2. Controles

O jogador controla *Kazuo Tenno* podendo andar para cima ou para baixo da tela usando os direcionais do controle, quando a bola chega perto de *Kazuo Tenno* ele a rebate automaticamente em um ângulo que depende da distância que a bola está do centro da raquete.

3. Narrativa

No final do terceiro milênio, a Terra está em ruínas morais. A humanidade abandonou a arte, a honra... e o bitennis — o esporte sagrado ancestral jogado com duas raquetes e uma bola amaldiçoada. Durante eras, o bitennis foi mais que um jogo: foi uma guerra simbólica entre bem e mal, disputada em quadras cósmicas onde o destino do universo era selado em cada rebatida.

Mas o mundo esqueceu.

E foi nesse momento de fraqueza que Mahou, o Deus Demônio do Submundo, despertou de seu sono de 666 milênios. Enfurecido com a decadência humana, subiu dos abismos ardentes para destruir o planeta com sua raquete flamejante de obsidiana cósmica. Antes que a Terra fosse consumida por fogo e trevas, Mahou viu algo curioso em um campo abandonado: um velho conjunto de raquetes e bolas de bitennis. Rindo com desprezo, Mahou lançou um desafio:

“Humanos patéticos! Se ainda existe entre vocês alguém digno do bitennis sagrado, que venha até mim! Que vença meus 4 Generais em duelo ancestral. Se ele triunfar... pouparei este mundo imundo.”

Você é Kazuo Tenno, neto de Rikuto “The Wall” Tenno, o último campeão mundial de bitennis, desaparecido em um torneio clandestino 20 anos atrás. Criado entre discos de vinil, restos de consoles e bolas de bitennis esburacadas, você carrega o legado, o reflexo, e o instinto do verdadeiro jogador. Você é o último jogador vivo com habilidade para desafiar os Deuses.

4. Fases

O jogo tem apenas uma fase, que ao decorrer da partida, ficará mais difícil. Nas dificuldades mais difíceis a IA inimiga comete menos erros. Segue uma representação da fase final.

