

# GAME DESIGN DOCUMENT

## Hacker Attack

**Prepared By:**

Matheus de Oliveira Portilho - 31926142

Nathan Novais Borges - 31987869

**Last Updated:**

20/10/20

## TABLE OF CONTENTS

|  |          |
|--|----------|
| <b>ANÁLISE DO JOGO</b>                         | <b>3</b> |
| <b>OBJETIVO DO JOGO</b>                        | <b>3</b> |
| <b>GÊNERO</b>                                  | <b>3</b> |
| <b>PLATAFORMAS</b>                             | <b>3</b> |
| <b>AUDIÊNCIA ALVO</b>                          | <b>3</b> |
| <b>HISTÓRIA DO JOGO E PERSONAGENS</b>          | <b>4</b> |
| <b>GAMEPLAY</b>                                | <b>5</b> |
| <b>VISÃO DA GAMEPLAY</b>                       | <b>5</b> |
| <b>EXPERIÊNCIA DO JOGADOR</b>                  | <b>5</b> |
| <b>GUIA DA GAMEPLAY</b>                        | <b>5</b> |
| <b>OBJETIVO DO JOGO E PRÊMIOS</b>              | <b>5</b> |
| <b>MECÂNICAS PARA A GAMEPLAY</b>               | <b>6</b> |
| <b>LEVEL DESIGN</b>                            | <b>6</b> |
| <b>ESQUEMA DE CONTROLES</b>                    | <b>7</b> |
| <b>INTERFACE DO USUÁRIO E ESTÉTICA DO JOGO</b> | <b>7</b> |

## **Análise do Jogo**

Hacker Attack ensina as crianças a aprender sobre criptografia e bons hábitos de segurança no mundo digital. O jogo é em formato de plataforma e possui alguns puzzles para trazer maiores desafios aos jogadores, tornando a aprendizagem dinâmica e divertida.

## **Objetivo do Jogo**

O jogador deve passar por uma série de perguntas intrigantes estilo quiz e alguns puzzles especiais sobre criptografia.

## **Gênero**

Plataforma e puzzle.

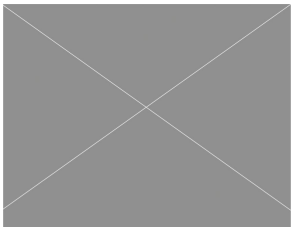
## **Plataformas**

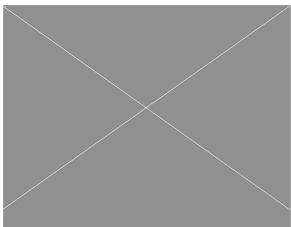
O jogo será feito para computador.

## **Audiência Alvo**

O jogo é voltado para crianças de 12 ou mais anos, idade em que a criança começa a se tornar mais independente e pedir mais privacidade nos meios virtuais, além de que os pais começam a não conseguir acompanhar por completo as ações dos filhos em tais meios. Dessa forma as crianças irão aprender a como se proteger na internet.

## História do Jogo e Personagens

| Personagem  | Descrição  | Características  | Informações                                      |
|---|--|--|--|
| Nelsinho<br> | Nelsinho é o herói da nossa história, ele está sofrendo uma invasão hacker e deve ir atrás do daquele que está tentando danificar seu sistema. | Pular e resolver Puzzles. Sua personalidade é alegre e contente. | Ele é o protagonista que é imune a hackeamentos. |

| Personagem   | Descrição   | Características  | Informações    |
|--|---|--|----------------|
| Ataner<br> | Ataner é o vilão da nossa história, ele está invadindo o sistema e buscando por dados confidenciais do sistema do Nelsinho. | Desenvolver perguntas e desafios para confundir o Nelsinho, enquanto invade o sistema. | Ele é o Hacker |

## Gameplay

### Visão da Gameplay

Hacker Attack é um jogo de plataforma e puzzles em que o objetivo é sobreviver até o final das perguntas. Nelsinho, o protagonista deve responder todas os desafios que Ataner, o Hacker, desenvolve para confundi-lo e hackear o sistema em busca de dados importantes.

O objetivo e diferencial do jogo, é ensinar e educar sobre segurança na internet e criptografia de forma interativa e dinâmica. De início, o jogo é apenas para computador e em formato single player.

### Experiencia do Jogador

Basicamente o jogador terá de responder as perguntas pulando nos quadrados que contém a resposta, para passar de nível, e resolver puzzles especiais durante os níveis.

### Guia da Gameplay

O game contém conteúdo apropriado para maiores de seis anos de idade, contendo fantasia, cartoon e pouca violência(hacking).

### Objetivo do Jogo e Prêmios

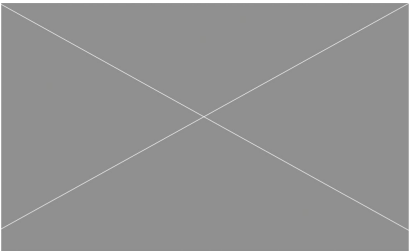
| Premios   | Penalidades                                     | Dificuldade dos Níveis                 |
|---|---|--|
| Aparece uma porta para a próxima pergunta, após acertar a pergunta atual. | Ao errar a pergunta o jogador perde 10 de vida. | Apenas uma dificuldade que é a padrão. |

## Mecânicas para a Gameplay

| Atributos dos Personagens |   |
|---------------------------|---|
| Personagem                | Abilidades para movimentar-se   |
| Nelsinho                  | A- Mover-se para a esquerda<br>D-Mover-se para a direita<br>W-Pular<br>Enter- Interação com objetos |
| Sistema de Ponsto         |   |
| Pontos                    | Como ganha-los  |
| Pontos de Vida            | A cada resposta correta o jogador ganha vida, e a cada resposta incorreta o jogador perde vida.     |

## Level Design

Discuss the levels. How many levels will the game have, what will be included in each level. Include overall look and feel, hazards the level presents, difficulty, objectives, etc.

| Levels   |   |
|--|---|
| Level name and/or pic of it<br><br> | List or describe the level's look, difficulty, hazards, and objectives. |

## Esquema de Controles

O jogo utiliza o teclado como forma de controle, para realizar a movimentação do personagem e interação com as perguntas e desafios.

| Botões | Ações que realizam         |
|--------|----------------------------|
| A-     | - Mover-se para a esquerda |
| D-     | -Mover-se para a direita   |
| W-     | -Pular                     |
| Enter- | - Interação com objeto     |

## Interface do Usuário e Estética do Jogo

Jogo em plataforma sendo um 2d no estilo de super mario brothers, utilizando-se pixel art para os desenhos que serão feitos (personagens, cenários, etc).