**Slumber Party – Design**

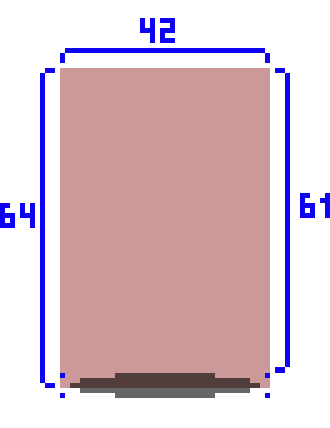
**Estória:**

O jogo se passa na casa do personagem “xxx”, onde crianças se reúnem para uma festa do pijama e elas resolvem fazer a brincadeira com o tabuleiro Ouija. Acontece que a brincadeira dá errado e ocorre uma possessão generalizada em vários objetos e seres da casa. Espíritos malignos se apoderam dos corpos desses objetos que infelizmente ganham vida e resolvem acabar com a noite dessas crianças.

**Personagens:**

Todos os personagens têm um retângulo de colisão medindo 64x42, independente da animação.

O efeito de sombra será colocado no terceiro pixel antes do final do retângulo de colisão (imagem 1).



**Imagem 1 - Colisão e sombra**

1. **Bubbles:**
   1. **Estória:**

O peixe de estimação das crianças que durante o evento foi colocado no corpo de um ursinho possuído e assim consegue ajudar as crianças a lutar.

* 1. **Animações:**

Todas as animações têm apenas uma face que será invertida quando a mira do jogador estiver no segundo ou terceiro quadrante.

1. **Repousando (idle)**



**“**Bubbles\_Idle” será ativada quando ele estiver sem se mover e cada frame tem 0,1 s

1. **Caminhando (walking)**



**“**Bubbles\_Walking” será ativada quando ele estiver se movendo e cada frame tem 0,1 s

1. **Machucando (damaged)**



**“**Bubbles\_Damaged” será ativada quando o jogador for atingido, cada frame tem 0,1s e ***o jogador terá 0.8s de imunidade e a animação será ativada por 0.6s***

* 1. **Colisão nas animações**

O retângulo de colisão se mantem no mesmo lugar em todas as animações (imagem 2):

****

**Imagem 2 – frames que mais saem da hitbox de cada animação.**

**1.3-Arma:**

A arma e um atirador de bolinha terá um bullet spread alto e um range baixo e um dano alto (ainda vou pensar e colocar aqui foi mal colocarei logo )

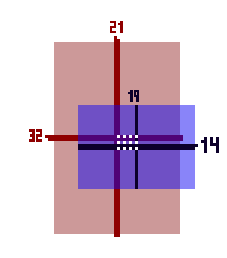


O canto superior da imagem da arma esta 9 pixels de distancia do canto superior da hitbox no eixo X, e 22 pixels no Y (imagem 3)



**Imagem 3 – distancia das pontas**

Distancia entre centros. Não sei a partir de onde contar



**Imagem 4 – distancia das centros**

**1.3-Dados do personagem:**

Ele terá 500 pontos de vida, um tiro inimigo tiraria 25 de vida.