*Bathroom Battles*

*Sumário*

1 Especificações

# Nome do jogo.

Bathroom Battles.

# Gênero.

Auto Battler com elementos de deck Building.

# Ferramentas de Produção

Unity como game engine; Word para escrever os documentos; Logic Pro X para fazer as músicas; Krita para fazer as sprites.

# Premissa Básica

Bathroom Battles é um jogo estilo auto Chess em que você deve montar um time de insetos para enfrentar bolhas malignas e proteger os outros insetos.

# 1.5 Inspirações Básicas

Super Auto Pets, Team fight tactics e Heartstone.

2 Distribuição

# 2.1 Plataformas

Computador, no site da Global Game Jam.

# 2.2 Requisitos Mínimos e Recomendados

Intel I5 de 3° geração, 2 GB de Ram, placa de vídeo integrada radeon graphics 8, 1 GB de espaço livre.

# 2.3 Público-Alvo

Jogadores de auto Chess que gostam de montar personagens fortes e de uma progressão divertida.

3 Comercialização

# 3.1 Plano de Marketing

# 3.2 Monetização

4 Especificações de Arte

# 4.1 Tipo de Arte

2D. Sprites feitas com arte digital feita a mão, de maneira peculiar propositalmente.

# 4.2 Inspirações Artísticas

Super Auto Pets e Pizza Tower.

# 4.3 Resolução e Tamanho

Tela de 1920x1080 (HD) e personagens e sprites de 1000x1000.

# 4.4 Artes Básicas

# 4.4.1 Artes de Personagens Principais

# 4.4.2 Artes de Personagens não Jogáveis

# 4.4.3 Artes de Inimigos

# 4.4.4 Artes de Itens

# 4.4.5 Artes de Ambiente

# 4.5 Tipo de Música

Música relaxante e divertida.

# 4.6 Inspirações Musicais

# 4.6.1 Trilha Sonora

# 4.6.2 Efeitos de Som

# 4.7 Tipo de Texto

Texto divertido e descontraído com piadas infames.

# 4.8 Inspirações Textuais

Pizza Tower.

# 4.8 Tipo de Narrativa

Narrativa linear não-intrusiva. A história será contada no início e depois, apenas no fim, fora isso, a história acontece na frente do jogador, que “faz a própria”.

# 4.8.1 Narrativa do Protagonista

# 4.8.2 Narrativa dos Personagens não Jogáveis

# 4.8.3 Narrativa do Mundo

# 4.8.4 Narrativas Associadas ao Jogo

# 4.9 Inspirações Narrativas

5 Detalhes do Jogo

# 5.1 Descreva Esse Jogo em um Parágrafo (Máx. 10 linhas)

Bathroom Battles é um jogo Auto Chess em que você controla insetos revoltados com um humano no banho. Cansados de serem atacados o tempo todo, essas pequenas criaturas decidem revidar, lutando contra os males que a água pode causar.

# 5.2 Descreva Esse Jogo em uma Frase

Bathroom Battles é um jogo de batalha automática em que insetos lutam contra bolhas malignas.

# 5.3 Descreva a História Básica do Jogo

Uma mosca de banheiro foi atacada por um humano que tomava banho. Após o ataque, saiu viva, muito ferida, mas viva. Revoltada, decidiu reunir o conselho dos insetos da associação dos insetos unidos, que se compadeceram e decidiram revidar contra o humano. Apesar disso, o banho pode trazer muitos males para pequenos insetos. Enquanto a pessoa se lavava, bolhas de sabão foram até o encontro dos insetos, que agora as enfrentam para atacar de volta.

6 Game Design

# 6.1 Mecânicas

**Unidades:** As unidades desse jogo têm 3 atributos básicos, a vida, a defesa e o ataque, que variam de acordo com a função dela. Além disso, todas têm uma habilidade, que mudam conforme a unidade evolui do nível 1 para o 2, que é o máximo.

**Vidas:** O jogador começa o jogo com 5 vidas e a cada derrota que o jogador sofre, perde uma vida. Ao perder todas as vidas, o jogo volta desde o início, sem nenhuma unidade.

**Loja:** Na loja, o jogador poderá comprar suas unidades e posicioná-las no jogo. As unidades de grau 1, custam 3 migalhas, as de grau 2, custam 4, as de grau 3, custam 5. Itens de grau 1 custam 2 migalhas, de grau 2 custam 3 migalhas e de grau 3 custam 4 migalhas.

**Migalhas:** Migalhas são o dinheiro do jogo, que é usado para comprar unidades e itens para as suas unidades.

**Classes:** As classes indicam qual a função da unidade e além disso, servem para as sinergias. Unidades de uma mesma classe geram sinergia. As classes de unidade são:

* Fortificador: Unidades fortificadores tem habilidades que fortificam o grupo todo ou poucos aliados.
* Atacante: Unidades atacantes tem habilidades que as permitem causar mais dano ou que ganham ataque para si mesmo.
* Invocador: Unidades invocadoras tem habilidades que as façam invocar outras unidades, dentro ou fora de combate.
* Protetores: Unidades protetoras tem habilidades que permitam que elas ganhem proteção.

**Sinergias:** As sinergias ocorrem quando duas ou mais unidades de classes que tenham sinergia entre si e elas garantem bônus para a equipe. As sinergias são:

* Poderoso: Essa sinergia ocorre quando tem 3 atacantes na equipe. Ela garante +1 de ataque para todas as unidades.
* Falange: Essa sinergia ocorre quanto tem 1 protetor e 1 atacante na equipe. Ela garante +1 de defesa e +1 de ataque para as unidades que tenham essas classes.
* Incubadora: Essa sinergia ocorre quanto tem 2 fortificadores e 1 invocador. Ela garante +1 de vida e +1 de ataque para as unidades invocadas.
* Academia: Essa sinergia ocorre quanto tem 2 fortificadores na mesma equipe. Ela garante +1 de defesa sempre que ele fortificar alguém.

# 6.2 Loop

O jogador inicia o jogo, utiliza seu dinheiro para construir e melhorar sua equipe e vai para o combate. Após um combate, o jogador volta para o “covil” onde pode mais uma vez gastar seu dinheiro e ir para o combate. Caso perca suas vidas, volta desde o início sem um grupo de personagens.

# 6.3 Espaço

Esse jogo se passa apenas dentro de um box.

# 6.4 Regras

O jogador não pode comprar nada caso não tenha dinheiro suficiente. Após perder todas as suas vidas, deverá recomeçar, sem segundas chances. Um jogador não pode ter mais de 5 unidades em campo e nem mais de um item de segurar na mesma unidade.

# 6.5 Habilidades

Habilidade de raciocínio básico exigida e de concentração na hora de ler as funções de cada unidade.

# 6.6 Controles

O mouse faz todas as funções necessárias, exceto pelo Esc. que abre o menu.

# 6.7 Level Design

Este jogo não precisa de level design.

# 6.7.1 Intenção do Nível

# 6.8 Personagens Jogáveis

Unidades Grau 1:

**Nome: Mosquito de Banheiro**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa: 0; Ataque: 2.

Habilidades: Nível 1: Ao morrer, dá +1 de ataque e +1 de vida para um amigo aleatório. Nível 2: Aumenta o bônus para +2 de ataque e +2 de vida.

Custo: 3 migalhas.

**Nome: Pernilongo**

Classe: Atacante.

Estatísticas: Vida: 1; Defesa: 0; Ataque: 3.

Habilidades: Nível 1: No início da batalha, ganha +2 de ataque. Nível 2: Aumenta o ataque para +4.

Custo: 3 migalhas.

**Nome: Aranha**

Classe: Atacante.

Estatísticas: Vida: 1; Defesa: 0; Ataque: 2.

Habilidades: Nível 1: No início do combate atira uma teia em um inimigo aleatório, que diminui seu ataque em 1. Nível 2: A teia agora atinge 2 inimigos.

Custo: 3 migalhas.

**Nome: Besouro**

Classe: Protetor.

Estatísticas: Vida: 3; Defesa: 1; Ataque: 1.

Habilidades: Nível 1: Ao morrer, dá +1 de defesa para 2 amigos aleatórios. Nível 2: Aumenta a defesa para +2.

Custo: 3 migalhas.

**Nome: Abelha**

Classe: Atacante.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa: 0; Ataque: 3.

Habilidades: Nível 1: Ao morrer, causa 1 de dano a todas as unidades em campo. Nível 2: Aumenta o dano para 3.

Custo: 3 migalhas.

Unidades de Grau 2:

**Nome: Mosca**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa: 0; Ataque: 2.

Habilidades: Nível 1: No início do combate, dá +2 de vida para 3 amigos aleatórios. Nível 2: Aumenta o bônus para +4 de vida.

Custo: 4 migalhas.

**Nome: Besouro Hércules**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 3; Defesa: 0; Ataque: 1.

Habilidades: Nível 1: Para cada 3 ouros gastos na loja, dá +1 de ataque para um amigo aleatório. Nível 2: Aumenta o ganho de ataque para +2.

Custo: 5 migalhas.

**Nome: Escorpião**

Classe: Atacante.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa: 0; Ataque: 4.

Habilidades: Nível 1: Quando mata um inimigo, causa 3 de dano a um inimigo aleatório. Nível 2: Passa a causar 5 de dano.

Custo: 4 migalhas.

**Nome: Mosquito grávido**

Classe: Invocador.

Estatísticas: Vida: 4; Defesa: 0; Ataque: 1.

Habilidades: Nível 1: Ao morrer, invoca 2 moscas com 1 de vida e 1 de ataque. Nível 2: As moscas têm 2 de vida e 2 de ataque.

Custo: 4 migalhas.

**Nome: Formiga**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa: 0; Ataque: 2.

Habilidades: Nível 1: Quando um amigo ganhar ataque, dê +2 de vida para um amigo aleatório. Nível 2: Aumenta o bônus para +4.

Custo: 4 migalhas.

**Nome: Maria Fedida**

Classe: Protetor.

Estatísticas: Vida: 4; Defesa: 0; Ataque: 2.

Habilidades: Nível 1: Ao morrer, ganha +1 de defesa permanente. Nível 2: Ganha +3 de defesa.

Custo: 4 migalhas.

Unidades grau 3:

**Nome: Bicho Pau**

Classe: Protetor.

Estatísticas: Vida: 6; Defesa: 1; Ataque: 1.

Habilidades: Nível 1: A cada golpe que receber, dê +2 de defesa para um amigo aleatório. Nível 2: Dê a defesa para 2 amigos aleatórios.

Custo: 5 migalhas.

**Nome: Joaninha Vermelha**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 3; Defesa: 0; Ataque: 2.

Habilidades: Nível 1: No fim do turno, dá +2 de vida para todos os amigos. Nível 2: Dá +4 de vida.

Custo: 5 migalhas.

**Nome: Joaninha Amarela**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 3; Defesa: 0; Ataque: 3.

Habilidades: Nível 1: Ao levar um golpe, ganha +2 de vida e +2 de ataque. Nível 2: Aumenta o bônus para +4 de ataque e +4 de vida.

Custo: 5 migalhas.

**Nome: Louva-Deus**

Classe: Atacante.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa: 0; Ataque: 6.

Habilidades: Nível 1: No fim do turno, ganhe +2 de ataque. Nível 2: Ganhe +3 de ataque.

Custo: 5 migalhas.

**Nome: Borboleta**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa: 0; Ataque: 2.

Habilidades: Nível 1: No início do combate, é só um casulo, após 2 amigos morrerem, se torna uma borboleta, ganhando +6 de vida e +6 de ataque. Nível 2: Aumenta o bônus para +12 de ataque e +12 de vida.

Custo: 5 migalhas.

# 6.9 Inimigos e Perigos

Unidades Grau 1:

**Nome: Bolha Fedida**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa 0; Ataque 2.

Habilidade: (***Ao Morrer)*** Nível 1: Ao morrer, exala um odor desagradável, deixando os inimigos vulneráveis, diminuindo a defesa de todos em -1. Nível 2: O odor fica ainda pior, diminuindo a defesa de todos os inimigos em -2.

**Nome: Bolha Cegante**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa 0; Ataque 2.

Habilidade: (***Ao Morrer)*** Nível 1: Ao morrer, explode sabão para todos os lados, causando incômodo na visão, diminuindo o ataque de todos os inimigos em -1. Nível 2: O sabão fica ainda mais irritante, diminuindo o ataque de todos os inimigos em -2.

Unidades de Grau 2:

**Nome: Bolha Estrondante**

Classe: Atacante.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa 0; Ataque 4.

Habilidade: (***Ao Morrer)*** Nível 1: Ao morrer, explode causando 1 de dano a TODAS as unidades em campo. Nível 2: o dano aumenta para 2.

**Nome: Bolha Estrondante**

Classe: Atacante.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa 0; Ataque 4.

Habilidade: (***Ao Morrer)*** Nível 1: Ao morrer, explode causando 1 de dano a TODAS as unidades em campo. Nível 2: o dano aumenta para 2.

**Nome: Bolha Gigante**

Classe: Protetora.

Estatísticas: Vida: 4; Defesa 4; Ataque 2.

Habilidade: Nível 1: Não possui habilidades. Nível 2: Seus atributos aumentam para 8,4,4.

**Nome: Bolha Veloz**

Classe: Atacante.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa 0; Ataque 5.

Habilidade: Nível 1: Quando matar um inimigo, ataca imediatamente o próximo inimigo na fila. Nível 2: O ataque imediato dá o dobro de dano

**Nome: Bolha Assassina**

Classe: Atacante.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa 0; Ataque 2.

Habilidade: Nível 1: Ao atacar um inimigo pela primeira vez, o executa, causando morte instantânea. Nível 2: Dê os atributos do inimigo executado para um aliado aleatório.

**Nome: Bolha Mãe**

Classe: Invocador.

Estatísticas: Vida: 4; Defesa 0; Ataque 2.

Habilidade: (***Ao Morrer)*** Nível 1: Ao morrer, invoca 2 bolhas filhotes com 1 de Vida e 1 de Ataque. Nível 2: As bolhas filhotes agora tem 2 de Vida e 2 de Ataque.

**Nome: Bolha Pai**

Classe: Protetor.

Estatísticas: Vida: 8; Defesa 2; Ataque 2.

Habilidade: (***Provocar)*** Nível 1: Criaturas inimigas devem atacar essa unidade enquanto ela estiver viva. Nível 2: Os atributos dessa unidade aumentam para 10, 4, 2.

**Nome: Bolha Espelho**

Classe: Invocadora.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa 0; Ataque 4.

Habilidade: (***Ao Morrer)*** Nível 1: Ao morrer, invoca uma cópia de uma unidade inimiga. Nível 2: A cópia criada é de nível 2.

**Nome: Bolha Zumbi**

Classe: Atacante.

Estatísticas: Vida: 2; Defesa 0; Ataque 3.

Habilidade: (***Ao Morrer)*** Nível 1: Ao morrer, consegue ressuscitar com 1 de vida. Nível 2: Os atributos dessa unidade aumentam para 3,0,4.

Unidades de Grau 3:

**Nome: Bolha Cuidadora**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 5; Defesa 5; Ataque 0.

Habilidade: Nível 1: Sempre que uma unidade for invocada em combate, ela recebe um bônus de +2 de Ataque. Nível 2: O bônus agora é de +4 de Ataque.

**Nome: Bolha Salvadora**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 10; Defesa 0; Ataque 0.

Habilidade: Nível 1: Emana uma aura que sempre cura 2 de vida dos aliados quando um inimigo faz um ataque. Nível 2: Se o aliado estiver com a vida cheia, ele ganha 2 de defesa invés de curar sua vida.

**Nome: Bolha Compacta**

Classe: Protetora.

Estatísticas: Vida: 10; Defesa 5; Ataque 1.

Habilidade: Nível 1: Ignora completamente o primeiro dano que receberia. Nível 2: Ganha ***Provocar*** (criaturas inimigas devem atacar essa unidade enquanto ela estiver viva).

**Nome: Bolha Necromante**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 8; Defesa 0; Ataque 1.

Habilidade: Nível 1: Efeitos ***Ao Morrer*** acontecem 2x. Nível 2: Efeitos ***Ao Morrer*** acontecem 3x.

**Nome: Bolha Flagelada**

Classe: Atacante.

Estatísticas: Vida: 4; Defesa 4; Ataque 4.

Habilidade: Nível 1: Sempre que tomar dano ela recebe +2 de Vida e +2 de Ataque. Nível 2: O bônus sobe para +4+4.

**Nome: Bolha da Melancolia**

Classe: Fortificador.

Estatísticas: Vida: 6; Defesa 0; Ataque 2.

Habilidade: Nível 1: Quando sua equipe ativar efeitos ***Ao Morrer*** 2x em batalha, suas unidades que estiverem vivas quando esse efeito ativar recebem +1+1+1 permanentemente. Nível 2: O Bônus sobe para +2+2+2.

# 6.10 Itens

# 

7 Tecnologia

A tecnologia essencial para este jogo é um computador que funciona, um teclado e um mouse para realizar todas as ações dentro da gameplay. Este jogo não tem tecnologia acessória, necessita apenas da mencionada acima.