Game Design Document (GDD)

Versão 1.0

*Tiken Hiro: O Galo Mutante*

Lousa branca com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Lousa com desenho de personagem de desenho animado

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Sumário

[Visão Geral do Jogo 3](#_Toc180529937)

[História 4](#_Toc180529938)

[Poderes e habilidades de Tiken Hiro: 4](#_Toc180529939)

[Poderes e Habilidades de Faks: 4](#_Toc180529940)

[Inimigos: 5](#_Toc180529941)

[Mecânicas de Jogo 6](#_Toc180529942)

[Itens e obstáculos: 6](#_Toc180529943)

[Interação 6](#_Toc180529944)

[Design de Níveis (5 no total): 7](#_Toc180529945)

[Especificações técnicas 8](#_Toc180529946)

[Hardware e software 8](#_Toc180529947)

[Motor de Jogo 8](#_Toc180529948)

[Conclusão 9](#_Toc180529949)

# Visão Geral do Jogo

|  |  |
| --- | --- |
| **Título:** | Tiken Hiro: O Galo Mutante |
| **Gênero:** | Ação / Plataforma |
| **Plataformas:** | PC |
| **Público-alvo:** | Jogadores de ação e plataforma, todas as idades. |
| **Estilo gráfico:** | Cartoon, estilo 2D com ambientes detalhados e cores vibrantes. |

Desenho de uma pessoa

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

# História

*Tiken Hiro* é um galo que vive em uma fazenda pacífica e toma conta do galinheiro, onde cuida com carinho de seus ovos cromados e dourado. Um dia, ele encontra um milharal estranho e acaba comendo um milho irradiado, o que lhe confere uma mutação: a habilidade de lançar penas afiadas como projéteis e se transformar em uma "granada de penas". Nesse momento, ele descobre que precisa usar esses novos poderes para enfrentar a esperta e veloz raposa, *Faks*, que, depois de ser submetida a um experimento com um soro de inteligência e força, começa a roubar os ovos para saciar sua ganância e fome.

*Tiken Hiro* deve atravessar cinco fases repletas de desafios, inimigos menores (como ratos mutantes e cobras) e armadilhas criadas por *Faks*. Ele precisa recuperar os ovos roubados, enfrentando a raposa no final de cada fase.

### Poderes e habilidades de Tiken Hiro:

|  |  |
| --- | --- |
| Lousa branca com texto preto sobre fundo branco  Descrição gerada automaticamente com confiança média | * **Lançamento de Penas**: Tiken pode lançar suas penas como projéteis afiados, causando dano aos inimigos. Ele pode encontrar melhorias ao longo do jogo, como penas de fogo ou penas múltiplas. |
| Lousa branca com texto preto sobre fundo branco  Descrição gerada automaticamente com confiança média | * **Granada de Penas**: Tiken se transforma temporariamente em uma "granada", espalhando suas penas em uma explosão circular que atinge todos os inimigos próximos. Neste poder o Tiken fica com uma aura vermelha e depois fica depenado e tem um cooldown (tempo de recarga) após cada uso (20 segs.). |
| Lousa branca com texto preto sobre fundo branco  Descrição gerada automaticamente com confiança média | * **Salto/Voos Curtos**: Tiken pode fazer saltos altos com batidas rápidas de suas asas (como se fosse o pulo duplo), permitindo que ele alcance plataformas mais altas e desvie de ataques. |

### Poderes e Habilidades de Faks:

* *Agilidade Superior*: Faks é rápida e pode desviar de ataques de *Tiken*.
* *Armadilhas*: Coloca armadilhas ao redor dos ovos, como casco de tatubola explosivas e mamonas modificadas com espinhos de aço.
* *Investidas*: Ataques rápidos que causam dano massivo se acertar.

### Inimigos:

|  |  |
| --- | --- |
| Desenho de uma pessoa  Descrição gerada automaticamente com confiança média | * **Galinhas cozentas**: Galinhas que estão descansando, mas liberando espaço. |
| Desenho de uma pessoa  Descrição gerada automaticamente com confiança média | * **Minhocas Delirantes**: Minhocas que gritam e atrapalham a caminhada do Tiken. |
| Lousa com desenho animado  Descrição gerada automaticamente com confiança média | * **Ratos Mutantes**: Pequenos inimigos rápidos, mas frágeis. |
| Lousa com desenho animado  Descrição gerada automaticamente com confiança média | * **Cobras Venenosas**: Se esgueiram pelo chão e atacam com mordidas rápidas. |
| Lousa branca com texto preto sobre fundo branco  Descrição gerada automaticamente com confiança média | * **Espantalhos Animados**: Inimigos estacionários que atacam à distância com pedaços de madeira. |
|  | * **Faks (Boss da Raposa)**: Aparece no final de cada fase, ficando mais rápida e esperta a cada batalha. Ela pode usar investidas rápidas e armadilhas ao redor dos ovos cromados. |

# Mecânicas de Jogo

* **Combate**:
  + Os ataques de *Tiken* podem ser diretos (longo alcance com as penas) ou de área (granada de penas).
  + O jogador precisa gerenciar o tempo de recarga da granada de penas para maximizar seu impacto.
* **Exploração**:
  + Tiken pode usar seus saltos curtos para alcançar e atravessar entre as plataformas e áreas secretas onde estão escondidos ovos e power-ups.
  + Voos curtos são como pulo duplo.
* **Coleta de Ovos**:
  + Os ovos cromados roubados são espalhados pelas fases e cada fase terá uma quantidade mínima que o jogador deve recuperar para progredir.
* **Power-ups**:
  + Melhorias para as penas (fogo, múltiplos disparos).
  + Aumento temporário de vida.
  + Coletando milho radioativo com redução no tempo de recarga da "granada de penas".

### Itens e obstáculos:

|  |  |
| --- | --- |
| Imagem digital fictícia de personagem de desenho animado  Descrição gerada automaticamente com confiança média | * **Milho amarelo**: milhovida. |
| Desenho com traços pretos em fundo branco  Descrição gerada automaticamente com confiança baixa | * **Milho roxo**: power up da granada. |
| Uma imagem contendo abajur, frutas, luz  Descrição gerada automaticamente | * **Milho dourado**: explode a tela toda. |
| Desenho preto e branco  Descrição gerada automaticamente com confiança média | * **Ovo cromado**: coletável para passar de fase. |
| Desenho de um cachorro  Descrição gerada automaticamente com confiança média | * **Ovo branco**: pontos. |
| Logotipo, Ícone  Descrição gerada automaticamente | * **Ovo dourado**: derrotou o Faks. |
| Logotipo  Descrição gerada automaticamente | * **Pena branca**: acumulando 5 penas, power up da pena mais forte. |
|  | * **Pena dourada**: power up da pena mais forte. |

### Interação

# Design de Níveis (5 no total):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. **Fase 1: O Galinheiro** | | |
| **DIFICULDADE** | Fácil | * + Ambientação: Fazenda, galinheiro e campo.   + Objetivo: Tiken deve recuperar os ovos cromados roubados expostos e escondidos nos blocos e atras das grades enquanto aprende a usar seus poderes. Enfrenta *Faks* pela primeira vez em uma batalha simples. Desviar dos cocos das galinhas dorminhocas que estão nos poleiros e eliminar as minhocas delirantes com as penas. |

Padrão do plano de fundo

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

Figura 1 - Design de Nível da Fase 1

Gráfico de ritmo

|  |  |
| --- | --- |
| Nível 1-1 | Nível 1-2 |
| Nome: O galinheiro | Nome: O campo |
| Hora do dia: dia | Hora do dia: dia |
| História: Tiken passa dentro do galinheiro desviando dos cocos das galinhas dorminhocas. | História: Tiken precisa passar pelas minhocas delirantes |
| Progressão: O jogador sabe os movimentos básicos de andar para direita e esquerda e saltar os obstáculos. Aprende a atirar as penas, quebrar blocos para encontrar itens. | Progressão: O jogador aprende a saltar/voar para alcançar obstáculos mais altos. |
| Tempo de jogo estimado: 5 min | Tempo de jogo estimado: 5 min |
| Mapa de cores: Verde (grama, árvores), marrom (chão, árvores, blocos), cinza (telhas, grade) | Mapa de cores: Verde (grama, árvores), marrom (chão, árvores, blocos), cinza (telhas, grade) |
| Inimigos: Cocos das galinhas dorminhocas | Inimigos: minhocas delirantes |
| Mecânicas: Itens colecionáveis, grade para transpassar para coletar itens | Mecânicas: Bloco com itens colecionáveis |
| Perigos: Cocos das galinhas caindo | Perigos: minhocas que saem do chão, plataforma que sobe e desce |
| Power-ups: n/d | Power-ups: n/d |
| Habilidades: Atirar penas | Habilidades: saltar/voar |
| Itens bônus: n/d | Itens bônus: n/d |
| Trilha musical: As galinhas | Trilha musical: As galinhas |

1. **Fase 2: A Floresta Sombria**
   * Ambientação: Floresta densa com árvores altas e sombras.
   * Inimigos: Incluir cobras e corvos que atacam de cima.
   * Objetivo: Progredir pela floresta, onde *Faks* escondeu os ovos cromados.
   * Dificuldade: Moderada.
2. **Fase 3: O Pantanal Tóxico**
   * Ambientação: Pântano radioativo com poças de ácido.
   * Inimigos: Incluir sapos mutantes e plantas carnívoras.
   * Objetivo: Tiken deve saltar entre plataformas e evitar as poças tóxicas para recuperar os ovos cromados.
   * Dificuldade: Moderada.
3. **Fase 4: A Montanha Escarpada**
   * Ambientação: Montanhas rochosas, repletas de penhascos e cavernas.
   * Inimigos: Incluir morcegos e cabras selvagens.
   * Objetivo: Subir a montanha, enfrentando obstáculos rochosos e inimigos.
   * Dificuldade: Difícil.
4. **Fase 5: O Laboratório Abandonado**
   * Ambientação: Laboratório cheio de máquinas quebradas e perigos científicos.
   * Inimigos: Robôs defeituosos e experiências mutantes.
   * Objetivo: Tiken descobre a origem dos poderes de *Faks* e enfrenta a raposa em sua forma mais poderosa.
   * Dificuldade: Muito Difícil.

# Especificações técnicas

### Hardware e software

As especificações de hardware e software para jogos incluem:

**Processador**: Um processador Intel Core i7 ou superior com pelo menos 8 GB de RAM.

**Placa gráfica**: .

**Unidade de armazenamento**:  Um SSD de no mínimo de 240GB.

**SO**: Windows 10 ou superior.

### Motor de Jogo

Construct 3

# Conclusão

*Tiken Hiro: O Galo Mutante* é um jogo de ação e plataforma envolvente, onde o jogador controla um galo mutante em sua missão de salvar os ovos de um galinheiro, enfrentando inimigos perigosos e desafiando uma raposa esperta.