**NINJA THE HAPPY HOUR**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Lucas Martines

Riccardo Vegh

Jefferson Holanda

Lucas Paglia

Larissa

São Paulo,

2017

Índice

[**História** 3](#_Toc477625234)

[**1.** **Game play** 4](#_Toc477625235)

[**2.** **Personagens** 5](#_Toc477625236)

[**3.** **Controles** 6](#_Toc477625237)

[**4.** **Câmera** 6](#_Toc477625238)

[**5.** **Universo do Jogo** 7](#_Toc477625239)

[**6.** **Inimigos** 8](#_Toc477625240)

[**7.** **Interface** 10](#_Toc477625241)

[**8.** **Cronograma** 11](#_Toc477625242)

**História**

1. **Game play**

Ninja the happy hour apresenta uma mecânica de game play semelhante aos jogos de ação e aventura clássicos dos anos 90, no qual o jogador se vê em um mundo 2d side-scrooler, precisamente em um cenário onde os Alienígenas estão atacando a Terra, para a defender, o jogador estará controlando Roque um ninja hábil e corajoso.

Para o jogador será possível coletar item, atacar o inimigo, fazer combos, evoluir, pular até duas vezes, atacar usando churiken, kunai, usar o dash e se aventurar em um cenário diversificado, entre cidades, florestas e naves alienígenas.

Conforme o jogador passa de faze ele aumenta seu nível de acordo com os pontos que ganhou matando inimigos, mas os inimigos também vão ficando mais fortes e difíceis de matar para isso o jogador deve coletar itens que o ajude a vencer os inimigos, os itens serão de aumento de vida, de dano, de resistência, armas, skins.

O jogador também ganhará dinheiro virtual no jogo conforme derrota os inimigos e se aventura, para comprar itens ou armas na loja.

Não somente os inimigos irão ficar mais fortes, mas o cenário também será um desafio ao jogador, durante sua aventura o jogador irá encontrar plataformas moveis, plataformas debilitadas, espinhos, detectores lazer, áreas com bomba, etc.

No final a cada três fazes o jogador irá enfrentar um chefão que lhe desafiará, se vencer, o jogador ganhará 20 vezes mais pontos do que ganharia lutando contra um inimigo simples, para evoluir o jogador precisa de 1000 pontos e cada evolução aumenta um ponto para dano e resistência do jogador.

1. **Personagens**

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);

- História do passado dos personagens;

- Personalidade dos personagens;

- Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);

- Ilustração visual dos personagens;

- Ações que os personagens pode executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

- Metricas de gameplay do personagem principal;

1. **Controles**

O sistema de entrada deve ser fácil e confortável para o jogador, para isso o jogador irá jogar usando o teclado para as ações mais complexas e menos comuns, mas usará o mouse para ações como pulo e ataque.

Usando o teclado o jogador poderá ao apertar “espaço” pular, para dar o dash “shift”, para correr para esquerda ou direita “a” e “d”, para se agachar ou olhar para cima respectivamente “w” e “s”, “f” para atacar kunais ou shiriken, “r” para reiniciar a fase. “esq” ou “p” para pausar.

1. **Câmera**

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;

1. **Universo do Jogo**

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;

- Como as fases do jogo estão conectadas?

- Qual a estrutura do mundo?

- Qual a emoção presente em cada ambiente?

- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

1. **Inimigos**

- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;

**Inimigo voador**

|  |  |
| --- | --- |
| Ambiente: |  |
| Ataques: |  |
| Como o jogador o supera? |  |
| Força |  |
| Vida |  |
| Resistencia |  |
| O que o inimigo vale ao morrer? |  |

Descrição

**Inimigo de Ataque Rasteiro**

|  |  |
| --- | --- |
| Ambiente: |  |
| Ataques: |  |
| Como o jogador o supera? |  |
| Força |  |
| Vida |  |
| Resistencia |  |
| O que o inimigo vale ao morrer? |  |

Descrição

**Inimigo de Ataque por Arma**

|  |  |
| --- | --- |
| Ambiente: |  |
| Ataques: |  |
| Como o jogador o supera? |  |
| Força |  |
| Vida |  |
| Resistencia |  |
| O que o inimigo vale ao morrer? |  |

Descrição

**Inimigo de Ataque por espada**

|  |  |
| --- | --- |
| Ambiente: |  |
| Ataques: |  |
| Como o jogador o supera? |  |
| Força |  |
| Vida |  |
| Resistencia |  |
| O que o inimigo vale ao morrer? |  |

Descrição

1. **Interface**

- Design e ilustração do HUD (head-up display);

- Posicionamento dos elementos do HUD;

- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...

1. **Cronograma**

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

- Modelo de cronograma:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Março** | | | | **Abril** | | | | **Maio** | | | | **Junho** | | | |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progreso** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |