**NINJA THE HAPPY HOUR**

Game Design Document

Versão: 1.0

**Autores:**

Lucas Martines

Riccardo Vegh

Jefferson Holanda

Lucas Paglia

Larissa

São Paulo,

2017

Índice

[**1.** **História** 3](#_Toc477467219)

[**2.** **Gameplay** 4](#_Toc477467220)

[**3.** **Personagens** 5](#_Toc477467221)

[**4.** **Controles** 6](#_Toc477467222)

[**5.** **Câmera** 7](#_Toc477467223)

[**6.** **Universo do Jogo** 8](#_Toc477467224)

[**7.** **Inimigos** 9](#_Toc477467225)

[**8.** **Interface** 11](#_Toc477467226)

[**9.** **Cutscenes** 12](#_Toc477467227)

[**10.** **Cronograma** 13](#_Toc477467228)

1. **História**

Roque deve enfrentar os aliens invasores usando suas habilidades ninja, em pleno século 21.

- Descrição detalhada da história (lembre-se que toda história deve conter um começo, meio e fim);

1. **Gameplay**

A mecânica é equivalente aos jogos de mecânica 2d sideScroller dos anos 90, onde o jogador pode correr, pular, atacar, pegar e usar item, atacar com combos, dar dash, agachar, deslizar pela parede, etc.

No inicio do game play o jogador começa com 3 chances e 3 vidas, se perder as 3 vidas ele reinicia a faze, mas se perder as 3 chances ele volta para a tela de seleção de faze.

O jogador tem os seguintes atributos, vida, força de dano e resistência. Esses atributos são comparados com o do inimigo, quando o jogador ataca a sua força de dano é comparada com a resistência do inimigo, e o resultado cai sobre o inimigo, o mesmo ocorre quando o inimigo ataca o jogador.

Os inimigos são os aliens dos mais variados, mas seguem os seguintes modelos: inimigo voador, rasteiro, atirador, espadachim, chefão, etc..

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 jogador usa os botões para “A” e “D” para se movimentar “Espaço” para pular, “W” para olhar para cima ou subir escada, “S” para agachar ou descer escada.

Para trocar de item o jogador aperta “Q”, para atacar com item (“shuriken”, ou “katana”) o jogador deve apertar “F”

- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;

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. **Cutscenes**

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;

- Descrição dos roteiros;

- Qual método será usado para a criação dos filmes?

- Em quais momentos eles serão exibidos?

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 |