Documento de Design de Jogo (GDD)

Este documento segue uma estrutura inspirada em normas informais amplamente utilizadas na indústria de desenvolvimento de jogos, como a recomendada pela IGDA (International Game Developers Association) e adaptada para o contexto nacional. As seções foram organizadas para cobrir todos os aspectos fundamentais do desenvolvimento do jogo.

# 1. Informações Gerais

* Título do Jogo: Agwa
* Gênero: Plataforma; Combate; Exploração.
* Plataformas: (ainda não declarado)
* Público-alvo: Crianças e Adolescentes
* Classificação Indicativa: Livre
* Resumo do Projeto: (ainda não declarado)

# 2. Visão Geral do Jogo

* Conceito Central: (ainda não declarado)
* Resumo da Jogabilidade: (ainda não declarado)
* Proposta de Valor: (ainda não declarado)
* Diferenciais: Mecânica de troca de estados durante batalhas e exploração de cenários em TopDown

# 3. Narrativa

* Sinopse:   
   Wagha é uma gota d'água que vive nas regiões interiores do reino de **Agwa**. Preguiçoso por natureza, tudo o que mais gosta é de dormir tranquilamente — e muitas vezes escolhe os lugares mais inusitados para isso.

No entanto, sua paz é constantemente interrompida pelas guerras entre os quatro grandes reinos elementais que dividem todo o mundo: **Flare**, o reino do fogo; **Ertha**, o reino da terra; **Aeris**, o reino dos ventos; e o próprio **Agwa**, o reino da água.

Determinado a recuperar seu descanso a qualquer custo, Wagha decide tomar uma atitude drástica: pôr fim ao conflito de uma vez por todas, derrotando os quatro reis elementais que mergulharam o mundo em caos.

* Ambientação: (ainda não declarado)
* Linha do Tempo (Cronologia): (ainda não declarado)
* Personagens Principais: Wagha; Rei de Flare; Rei de Ertha; Rei de Aeris; Rei de Agwa.
* - Protagonista: Wagha
* - Aliados: (ainda não declarado)
* - Antagonistas: Rei de Flare; Rei de Ertha; Rei de Aeris; Rei de Agwa.
* 4. Mecânicas de Jogo
* Mecânica Principal: Troca de estado sólido do personagem principal (tanto para movimentação, quanto para combate).
* Mecânicas Secundárias: (ainda não declarado)
* Níveis e Progressão: 1 fase normal e outra de chefe (para cada rei); um mapa estilo TopDown para transição de fase.
* Sistemas de Jogo (inventário, crafting, economia, etc.): (ainda não declarado)
* IA e Comportamento dos Personagens: (ainda não declarado)

# 5. Arte e Estilo Visual

* Direção de Arte: (ainda não declarado)
* Cenários e Ambientes: (ainda não declarado)
* Personagens: (ainda não declarado)
* Interface do Usuário (UI): (ainda não declarado)
* Animações: (ainda não declarado)

# 6. Áudio

* Trilha Sonora: (ainda não declarado)
* Efeitos Sonoros: (ainda não declarado)
* Dublagem/Narração (se houver): (ainda não declarado)

# 7. Design Técnico

* Motor de Jogo: (ainda não declarado)
* Plataformas-Alvo: Celular e PC
* Controles: (ainda não declarado)
* Requisitos Técnicos: (ainda não declarado)
* Suporte Multijogador (se aplicável): Não

# 8. Monetização e Distribuição

* Modelo de Negócio (Premium, F2P, etc.): Celular: F2P com micro-transações; PC: Premium
* Possíveis DLCs ou Expansões: (ainda não declarado)
* Plataformas de Distribuição: (ainda não declarado)

# 9. Produção e Cronograma

* Fases de Desenvolvimento: (ainda não declarado)
* Equipe Envolvida: (ainda não declarado)
* Ferramentas e Softwares: (ainda não declarado)
* Orçamento Estimado: (ainda não declarado)
* Cronograma Geral: (ainda não declarado)

# 10. Referências e Inspirações

* Jogos Semelhantes: Super Mombo Quest, Mega Man, Super Mario
* Obras Audiovisuais ou Literárias: (ainda não declarado)
* Links e Materiais Visuais: (ainda não declarado)

# 11. Anexos

* Esboços e Conceitos Visuais: (ainda não declarado)
* Mapas ou Diagrama de Fluxo: (ainda não declarado)
* Outros Documentos Complementares: (ainda não declarado)