**Game Design Document**

**Título do projeto**

Logotipo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

**Conceito**

O personagem principal (cavaleiro medieval) tem o dever de chegar à nave e depois derrotar os inimigos no espaço para entregar as informações a nave mãe

**Gênero**

Plataforma 2D e Shooter.

**Foco de Audiência**

Game Jam.

**Experiência do jogador e ponto de vista do jogo**

A dinâmica do jogo deve prender o player e a reviravolta no final.

**Estilo visual e de áudio**

Quando for a parte de plataforma precisa ser um jogo dinâmico, mas com um ar dark e que deixe o player curioso, quando chegar na parte do shooter tem que ser algo frenético.

**Ficção Mundial do Jogo**

O personagem principal é um guerreiro medieval que se revela um alien e que deve enfrentar inimigos para levar informações até a nave mãe.

**Monetização**

Grátis

**Plataforma(s), Tecnologia e Escopo (resumo)**

2D

**Loops principais**

A progressão dos inimigos e do mapa.

**Objetivos e Progressão**

A ideia inicial é ir do ponto A ao ponto B sem um sistema de progressão para o player e sim introduzindo novos inimigos e mecânicas.

**Sistemas de jogo**

Correr, pular, atacar, agachar, atirar, morrer e receber dano.