Aluno: luiz felipe 6º periodo

**Game Design Document: Red Dragon**

**Visão Geral**

* **Título do Jogo**: **Red Dragon**
* **Gênero**: Ação / Aventura / RPG
* **Plataformas**: PC
* **Público-alvo**: Jogadores de 12 a 35 anos, fãs de jogos de ação e RPG com elementos de fantasia.
* **Resumo**: *Red Dragon* é um jogo de ação-aventura onde o jogador assume o papel de um dragão, possuidor de habilidades mágicas e de combate, enquanto enfrenta inimigos fantásticos e explora um mundo aberto repleto de masmorras.

**Mecânicas de Jogo**

* **Sistema de Combate**:
  + Combate em tempo real com ataques corpo a corpo e magias.
  + Batalhas contra inimigos com fases dinâmicas.
* **Exploração**:
  + O mundo é fechado.
  + O jogador pode coletar itens.
* **Progressão de Personagem**:
  + A progressão de habilidades inclui força, magia, agilidade e resistência.
  + Equipamentos (armas, armaduras, anéis) são coletados e melhorados.
* **Magias e Habilidades Especiais**:
  + Magias elementares (fogo) que podem ser usadas em combate e para resolver puzzles.

**Enredo**

* **História**:
  + O jogo se passa na Masmorra.O jogador assume o papel de um dragão Durante sua jornada, deverá explorar ruínas antigas, enfrentar monstros poderosos .

**Personagens Principais**

* **Red (Protagonista)**: Um dragão habilidoso, possuidor de habilidades mágicas .Sua jornada é interna.

**Mundo do Jogo**

* **Mapa**:
  + O mapa do jogo é dentro das masmorras.

**Aspectos Visuais**

* **Estilo de Arte**:
  + Arte de fantasia medieval com elementos de anime, com cores vibrantes e designs detalhados para opersonagem
* **Gráficos**:
  + Estilo 2D com personagem

**Som e Música**

* **Trilha Sonora**: Música épica de orquestra, com composições que intensificam os momentos de batalha e exploração.
* **Efeitos Sonoros**: Sons dinâmicos para magias, ataques, e interações com o ambiente

**Interação com o Jogador**

* **UI/UX**:
  + Interface simples e intuitiva, com minimapa, barra de saúde.

**Monetização (se aplicável)**

* **Preço do Jogo**: free

**Tecnologia**

* **Motor do Jogo**: Unity (para flexibilidade e gráficos em 2D)
* **Plataformas**: PC