|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento de Design de Projeto** | |  | | --- | | *11/06/2024*  Nome | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Conceito do Projeto** | | | |
| **1** **Controle do**  **Jogador** |  | Você controla um(a)   |  | | --- | | Aventureiro | | Neste jogo de visão   |  | | --- | | plataforma | |
|  | Com   |  | | --- | | Teclado e mouse | | Que faz o jogador   |  | | --- | | Correr, pular, andar é lutar. | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Gameplay**  **Básico** |  | Durante o jogo   |  |  | | --- | --- | | Chefes e inimigos | aparecem | | de/da   |  | | --- | | Em todo o mapa | |
|  | E o objetivo do jogo é   |  | | --- | | Matar os inimigos, coletar os itens especiais, evoluir de nivel e melhorar o personagem ao longo do jogo é matar os chefões para passar de fase!! | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sons**  **& Efeitos** |  | Haverá efeitos de som   |  | | --- | | Haverá som quando o personagem correr, pular, morrer, atacar e entre outros quesitos. | | E efeitos de partículas   |  | | --- | | Efeitos de água, efeitos de nuvem, efeitos do sol, efeitos ao pular e andar correr e etc | |
|  | [opcional] E também haverá   |  | | --- | | Descrição de outros efeitos ou animações deste projeto | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Mecânica**  **de**  **Gameplay** |  | À medida que o jogo se desenvolve,   |  | | --- | | O jogador vai evoluir suas habilidades como pular mais alto, correr mais rápido coletar itens mais valiosos e etc | | Fazendo com que   |  | | --- | | As fases fiquem cada vez mais difíceis para passar | |
|  | [opcional] E também há   |  | | --- | | Descrição de qualquer outra mecânica de gameplay no projeto. | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Interface do**  **Usuário** |  | O indicador de   |  | | --- | | Haverá um indicador da sua vida, sua stamina e a vida dos inimigos e do boss | | irá   |  | | --- | | Ira aumentar drasticamente a stamina do jogador e sua força ficara absurda mais a sua vida ira diminuir e tera uma duração baixa! | | quando   |  | | --- | | Estiver preste a morrer | |
|  | Quando o jogo iniciar, o título   |  |  | | --- | --- | | Boa sorte na sua aventura | Irá aparecer | | | E o jogo irá terminar quando   |  | | --- | | O Jogo sera finalizado quando o boss for totalmente morto e você tiver comprido todas as missões | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Outros Recursos** |  | |  | | --- | | Outros recursos do projeto que não se encaixam em nenhum dos campos acima. | |

# **Timeline do Projeto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Marca** | **Descrição** | **Finalização** |
| **#1** | |  | | --- | | * Criação do GDD do projeto, Github e Download de Assets | | |  | | --- | | 11/06 | |
| **#2** | |  | | --- | | * Fazer animações e movimentação dos personagens | | |  | | --- | | 13/06 | |
| **#3** | |  | | --- | | * Fazer as fases | | |  | | --- | | 18/06 | |
| **#4** | |  | | --- | | * Programar e fazer itens do jogo | | |  | | --- | | 20/06 | |
| **#5** | |  | | --- | | * Montar a primeira fase e fazer diversos testes | | |  | | --- | | 25/06 | |
| **Backlog** | |  | | --- | | * Montar e testar o jogo | | |  | | --- | | 27/06 | |

# **Sketch do Projeto**

