**Gonoku**

*One-page design document*

**High Concept:**

Gonoku é uma pessoa que sonhava em subir mais alto em uma torre que ficava na babilônia para encontra a árvore da vida.

**Pilares de Design:**

Desafio e percepção.

**Gênero**

Gênero do jogo é plataforma com aventura.

**História/Narrativa:**

Gonoku era um cidadão comum que já havia vivido sua vida como cavaleiro.

Ele vivia em um universo diferente do universo primário, onde era impossível o fogo flutuar, na sua realidade nada fazia sentido. Então, ouviu falar de uma árvore que daria imortalidade e alta regeneração para que ele pudesse seguir seu estudo com a ciência e ir para outros universos e linha do tempo.

Ele continuou sua ambição pela torre lendária.

**Mecânica:**



**A mecânica é composta pelo movimento da plataforma, quando o jogador toca a plataforma de fogo duas vezes, ele perde um ponto de vida e volta para onde começou.**

**Existe uma posição em que o jogador ativa o movimento da câmera e quando sai da câmera, morre e reinicia onde começou.**



**Quando o jogador pressionar "E" na porta, ele muda de nível.**

**Características:**

O jogador recupera 1 ponto de vida com 5 gemas. No próximo nível o player sempre começa com a vida cheia.

**Interface:**

O jogador usa os comandos: direita, esquerda para andar, para cima ou espaço para pular, S para passar pela parede;

**Estilo de arte:**

Mario, Sonic.

**Música / Som:**

Som de unity Assets

**Roteiro de Desenvolvimento / Critérios de Lançamento:**

**Plataforma:** PC.

**Público:** Jovens/Masculino e feminino/interesses.

**Etapa 1:** Mecânica - 14/01/2020 **Etapa 2:** GDD completo - 18/01/2020

**Etapa 3:** Revisão dos bugs- 20/01/2020 **Etapa 4:** Tentativa de melhoria - 25/01/2020

**Dia de Lançamento:** 03/02/2020