**GDD**

**(Game Design Document)**

1. **Title Page**

**1.1 Game Name:**

**1.2 Subtitle or High Concept:**

**Sobrevivendo nas cavernas...**

1. **Game Overview**
   1. **Game Concept:**

No jogo o personagem principal terá que usando “asdw” ou controle para andar e mouse ou analógico para atirar, derrotar monstros para passar de salas e subir as cavernas até o topo onde em teoria conseguirá fugir do buraco que caiu. Nas salas que ele vai passando terão vários baús que ele poderá abrir para conseguir armas novas e itens que o deixarão mais forte. A cada level que passa encontraremos um mercador (Com uma música contagiante) que irá ajudar-nos a montar nossa build. Quando chegar na última camada das cavernas o protagonista poderá enfrentar o boss ou refazer as cavernas só que com uma maior dificuldade, o jogador faria isso para ficar mais forte caso não tenha sua build pronta quando no final do jogo. A cada Level teremos que enfrentar um Boss, esse será outra pessoa que caiu junto com a gente no buraco, mas essa pessoa acordou antes e farmou o suficiente para se considerar o dono do andar em que vocês estão. A ideia é que cada boss use uma máscara no mundo real fingindo ser algo que as vezes até ele acredita ser, mas quando perto de morrer os boses atingem sua segunda fase e mostram sua verdadeira face, revelando ganância, ódio, rancor entre outros sentimentos ruins que poderiam ser encontrados na caixa de pandora.

* 1. **Genre:**

**TDS/RL (Top Down shooter/Rogue like)**

* 1. **Target Audience:**

**A principal audiência é quem nasceu do ano 2000 em diante.**

* 1. **Pedagogical objective(O que o jogo quer ensinar?)**

Esse jogo, em particular, tem um propósito educativo, o que torna sua inclusão no GDD especialmente relevante. O jogo busca demonstrar que, embora muitas pessoas aparentem ser de uma determinada maneira, elas frequentemente revelam apenas o que desejam que a sociedade perceba. Isso se conecta à analogia com o livro "O Espelho" de Machado de Assis, onde as pessoas exibem um superego (o que querem que os outros vejam), criado para esconder o id (o que realmente são), algo que temem revelar à sociedade. Além disso, essa ideia pode ser comparada ao jogo "Persona 4", em que os personagens revelam suas verdadeiras personas com o tempo.

* 1. **Game Flow Summary – How does the player move through the game. Both through framing interface and the game itself.**

**O jogador se movimentará através do cenário usando ASDW e sempre depois de vencer todos os inimigos andará de sala em sala até chegar na fase final do andar, vencer o boss e subir de andar voltando a rondar pelas salas. No final do jogo “em tese” o jogador escapará das cavernas voltando pro mundo normal, ou não 😈**

* 1. **Look and Feel – What the basic look and feel of the game? Wha tis the visual style?**

**O jogo vai ser 2D pixealizado, porém não vai ter um tema fixo, pois cada andar será bem único.**

1. **Gameplay and Mechanics:**
   1. **Gameplay**
   2. **Mechanics – What are the rules to the game, both implicit and explicit. This is the model of the universe that the game work under. Think of it as a simulation of a world, how do all the pieces Interact? This actualy can be a very large section.**

**Atirar, andar, pegar itens, dar dash.**

* 1. **Game Options – What are Options and how do they afflect game play and mechanics?**

1. **Story, Setting and Characters**
   1. **Story and Narrative:**

Um conjunto de pessoas excepcionais ganharam um ingresso para um cruzeiro, (cada pessoa representa um pecado capital [Orgulho, Ganância, Luxuria, Inveja, Ira, Preguiça, Gula]), essas pessoas foram levadas para uma ilha e lá serão jogadas em um buraco pelo dono do cruzeiro e cada um cairá em um andar de uma caverna, serão 7 andares sendo que o jogador cairá no mesmo andar de uma outra pessoa.

* 1. **Game World:**

**Cavernas.**

* 1. **Characters:**

Orgulho- Cara perfeito lá

Ganância- Chefe da máfia, ou dono de alguma empresa foda, fez muita merda pra chegar lá (Ele é nitidamente um cara bem otario)

Luxuria- Uma mina que acha que seu unico valor ta em sexualizar, no seu corpo

Inveja- Deficiente (Cadeirante?, Gorda?)

Ira- Protagonista

Preguiça- Policial (?) "Dificuldade de sair da zona de conforto". Ex: Quando Mark era pequeno ele via mãe dele ser espancada e não conseguia fazer nada, quando cresceu, um amigo se matou e ele não pode fazer nada de novo. Ele acomodou "Nunca vou conseguir salvar ninguém", por isso é visto/ se vê como preguiçoso, incapaz de se esforçar pra ajudar qualquer pessoa.

Gula-

O tiozinho do mercado

1. **Levels**
   1. **Levels –** Each level should include a Synopsis, the required introductory material (and how it is provided), the objectives, and the details of what happens in the level. Depending on the game, this may include the physical description of the map, the critical path that the player needs to take, and what encounters are important or incidental.

Level caverna

Level doce

Level inferno

Level...

* 1. **Training Level:**
  2. **Assessment. How are the knowledge/competencies developed in the game tested?**

1. **Interface**
   1. **Visual System. If you have a HUD, what is on it? What menus are you displaying? Wha tis the câmera model?**
   2. **Control System – How does the game player control the game? What are the specific commands?**
   3. **Audio, music, sound effects:**
   4. **Help Syste(If this exist)**